



N° 14

draudeur

e-zine de jeu de rôle



Ce numéro 14 du Maraudeur est mon dernier en tant que rédacteur en chef. Je remercie les contributeurs, les éditeurs et les lecteurs.

Même sans moi le Maraudeur continu, et je lui souhaite une longue vie.

Jérémie Coget

Bonne lecture !

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Amiral, Jérôme « Sempai » Bouscalt, Jérémie Coget, Romain Darmon, Generic Delpâtre, Romuald « Radek » Finet, Fingolfin, Renaud « ObiWan » Guezennec, Alban « Doc Dandy » Le Collen, Sébastien Mege, Jérôme Michel, Odillon, Laurent Séré, Zuzul.

Correcteurs : Jean Marc Dumartin, Côme Feugereux, Laurent Séré.

Illustration de couverture : Pascal Coget.

Illustrateurs : Pascal Coget, Jérémie Coget.

Maquette : Pascal et Jérémie Coget.

Le Site du Studio 09 : www.studio09.net/

La page Facebook du Maraudeur : www.facebook.com/pages/Le-Maraudeur/104951756245251

SOMMAIRE

page 4 - Boule de cristal

Chroniques ludiques

page 6 - Tunnels & Trolls V8

page 12 - BIMBO

page 18 - Guide Dungeon World

page 22 - La Terreur venue du Ciel

page 26 - Défis Fantastiques

Interview

page 32 - Game-Fu

Inspi.

page 40 - Faites Entrer l'accusé n°4

page 54 - Le ciné m'a tuer

Univers et aides de jeu

page 66 - Elro les Bons Tuyaux 11

page 86 - Anneau Unique : Nouvelles armes & armures

page 94 - Tecumah Gulch, nouvelle

page 97 - Nouvelle super héros

Scénarios

page 102 - Les Légendes de la Garde

page 110 - Générique

- page 143 : Adaptation à l'Appel de Cthulhu

- page 150 : Adaptation au Livre des Cinq Anneaux

page 176 - Loup Garou les Déchus

page 214 - Anneau Unique (fin de la campagne)

page 307 - ForSats

page 336 - Créatures d'Antan

Sur un ordinateur, pour un affichage optimum, allez dans Affichage puis Affichage de page, sélectionner Deux pages et Afficher la page de couverture.

Boule de cristal

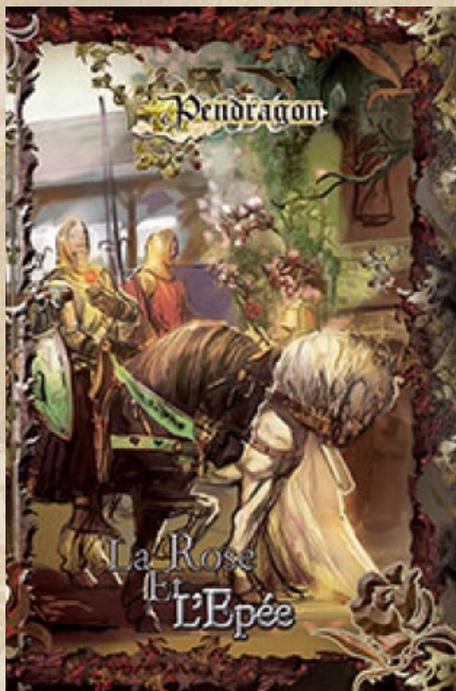


Une boule de cristal allégée pour cause de numéro particulièrement bien rempli. Donc juste deux coups de projecteurs.

Agektion Éditions

<http://www.editions-ageektion.com/>

- *Le Dernier Bastion* : L'Écran et son livret est disponible.



Icare

www.editions-icare.com

- *Pendragon* : une souscription via ulule (<http://fr.ulule.com/rose-epée/>) se termine dans les jours qui suivent afin d'obtenir la sortie de plusieurs suppléments (*les Chroniques de Pendragon volume 2* et *la Rose et l'épée*).

C'est l'occasion pour vous de découvrir ou re-découvrir cet excellent jeu.

PLUS QU'UNE ADRESSE, UNE RÉFÉRENCE !



**JEUX
VIDÉO**

**JEUX DE
PATEAU**



**JEUX
DE RÔLES**

**JEUX DE
FIGURINES**



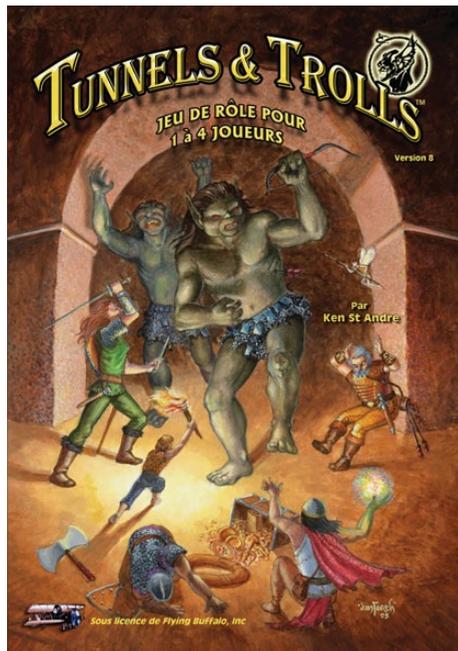
**2, AVENUE DE BERLICAN
33150 - SAINT-MÉDARD-EN-JALLES
TÉL. 05 56 95 12 99**

WWW.GAME-FU.FR - CONTACT@GAME-FU.FR

FACEBOOK :

[HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/SAINTMEDARD.GAMEFU](https://WWW.FACEBOOK.COM/SAINTMEDARD.GAMEFU)

TUNNELS & TROLLS V8



Le panorama rôlistique est riche, varié et pourtant, malgré de nombreuses nouveautés cherchant à imposer de nouvelles mécaniques de jeu, il existe un ensemble de jeux proposant de revivre des expériences aux parfums des années 70. Dans cette tendance old school, Tunnels & Trolls s'est paré d'une huitième version en 2012 mais surtout propose encore des aventures inédites dont le récent les jungles-araignées de Boomshartak. Avant de vous parler de

cette aventure pour groupe, inédite et en français, revenons sur le livre de règles de cette version 8.

Présentation générale

Pour ceux qui ne connaîtraient pas Tunnels & Trolls, il s'agit d'un jeu de rôle médiéval fantastique générique. Il n'y a pas d'univers à proprement parler de décrit dans le livre de base. Ici, vous trouverez des règles afin de soutenir vos parties de dungeon crawling, autrement dit de scénario Porte-Monstre-Trésor.

L'illustration de la couverture souple du livre, au format A4, donne le ton du jeu. Nous sommes en plein dans un jeu old school, avec des illustrations old school, voire même d'époque. Et le reste du livre est dans le même ton, des illustrations datées et classiques, ce qui vous plongera, tout au long de la lecture, dans l'esprit des années 70-80.

Lorsque l'on pense old school, on pense nombreuses tables. Étonnamment, Tunnels & Trolls n'en renferme pas tant que cela. Elles se concentrent principalement sur les armes, armures et autres équipements. A ce propos, il est étrange de voir la place qu'occupe cette section dans le livre, car même s'il vous est proposé de très nombreuses armes différentes, avec un descriptif sommaire, sans illustration, on peut s'interroger sur une telle pertinence. Les différences



entre les armes ne sont pas si évidentes et il aurait été peut-être plus aisé pour les joueurs de créer des familles d'armes pour éviter de perdre du temps dans ces tableaux pour au final un gain minime en termes de statistiques.

Des éléments originaux

Vous allez avoir la possibilité d'incarner un humain, mais aussi un elfe, un hobbit, un nain, un lutin ou une fée. Jusque-là, rien de très original. Là où cela devient plus intéressant, c'est l'opportunité qui vous est offerte d'incarner un balrogue,

un centaure, voire un minotaure (et je vous en passe et des meilleurs).

Votre personnage possède 6 caractéristiques (attributs) classiques dans ces univers (Force, Dextérité, Charisme, Intelligence, Constitution et vitesse) auxquelles s'ajoutent la Chance et le Fluide. Cette dernière caractéristique va vous permettre de jeter des sorts, ou de vous en protéger. Selon la « puissance » du personnage que vous souhaitez incarner, vous répartirez de 50 à 200 points entre ces 6 attributs (pour une version avancée de la création de personnage).

Concernant les classes de personnage, mis-à-part le guerrier, sorciers et autre mage, vous pourrez jouer un filou (qui manie aussi bien les armes que la magie) ou un citoyen (personnage bon en rien, et dont la présence ici me semble plus qu'accessoire).

Une gestion particulière des combats
Les combats sont gérés selon un certaines étapes « prédéfinies ». Ces étapes sont au nombre de 11 (dont certaines non obligatoires). Cela enlève un certain côté tactique pour se concentrer sur l'essentiel, à savoir si je fais des dégâts.

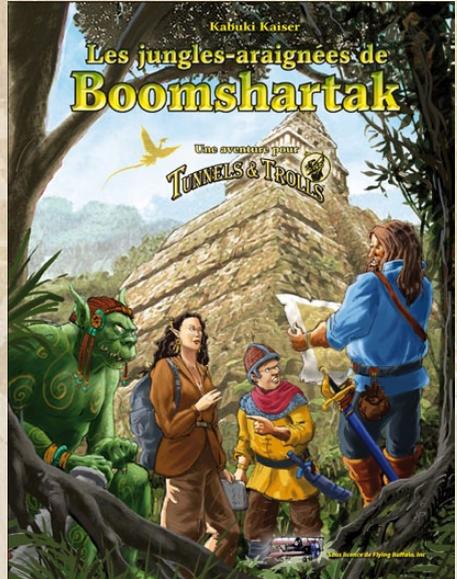
Votre gestion des monstres, ici, ne vous encombrera pas de talents, armes, capacités spéciales, mais d'un simple chiffre, le « classement monstrueux ». Ce « classement » représente le nombre de points de vie de l'entité mais également le nombre de dés de combat qu'il



va utiliser (à savoir son classement monstrueux divisé par dix). Pour finir, à ce nombre de dés de combat s'ajoute un bonus de combat qui va diminuer en fonction des blessures reçues par le monstre et qu'il faudra doc remettre à jour durant le combat.

Au-delà des combats, une mécanique simple appelée « mise à l'épreuve » permet de tester rapidement des situations où la chance peut entrer en jeu, mais également pour faire des jets de sauvegarde. Pour cela, le MJ définit le niveau de la mise à l'épreuve et vous n'aurez qu'à jeter 2D6 et ajouter votre valeur d'attribut testé. Simple, rapide, cela permet de tester de nombreuses situations sans avoir à chercher dans le livre comment gérer telle situation ou telle autre.

Ces mises à l'épreuve vont également entrer en ligne de compte pour gérer les attaques à distance ainsi que les sorts (dont le niveau de mise à l'épreuve dépendra directement du niveau du sort et entrainera un coût en Fluide également).



Les jungles-araignées de Boomshartak

Ce nouveau supplément est donc un supplément totalement inédit, et non pas une traduction d'un supplément existant. Dans cette histoire, de 36 pages, vous allez incarner des Trolls de la jungle (c'est suffisamment original pour être noté, même si rien ne vous y



contraint). Votre mission consiste en la récupération d'un oeuf de Shantak sous peine de voir votre tribu s'éteindre.

Le scénario consiste en une série de rencontres aléatoires, dont vous trouverez des tables tout au long de l'ouvrage. Le chemin est tout tracé, avec quatorze lieux importants de l'histoire décrits, et vous ne pourrez vous en écarter. La seule différence entre les tables de jeu viendra de ces tirages aléatoires qui pourront conduire à l'apparition d'êtres hors normes.

Ce supplément respecte parfaitement les codes du genre et on peut saluer l'utilisation de certaines créatures, assez originales, dont je tairai le nom pour ne pas vous gâcher la surprise.

Conclusion

Tunnels & Trolls est un JdR de type « Porte-Monstre-Trésor » qui, même s'il en est à sa 8^{ème} version, ne semble pas avoir vraiment évolué, ce qui l'handicape face à la concurrence. La présence de paragraphes expliquant ce en quoi la version 8 (que l'on tient entre les mains) est différente des autres versions peut rapidement devenir agaçante, car inutile. Cependant, certaines mécaniques sont intéressantes, le système de base est simple et se prend facilement en main. Ainsi malgré un certain décalage avec ce qu'il se joue actuellement, Tun-

nels & Trolls peut trouver sa place dans votre ludothèque pour des parties sur le pouce où le seul objectif sera de taper.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 19, 90 euros (livre de règles sur lulu.com) et 14,90 euros (lulu.com pour Les jungles-araignées de Boomshartak)
- Format : A4
- Nombre de pages : 135 pages (livre de règles) et 36 pages (pour Les jungles-araignées de Boomshartak)
- Éditeur : Grimtooth

JÉRÔME « SEMPÄI » BOUSCAUT



Fiche de personnage pour TUNNELS & TROLLS



Nom _____ Titre/surnom _____

Genre M F Espèce _____ Type _____ Niveau _____

| | | | | |
|--------|--|---------|--|---------------------|
| Taille | | Peau | | Signes particuliers |
| Poids | | Cheveux | | |
| Âge | | Yeux | | |

| | | | | | | | | | |
|------------------|-----|-----|----|-----|-------|-----|-----|------|-----|
| | FOR | DEX | CH | VIT | Bonus | INT | CHR | CONS | FLU |
| Valeur théorique | | | | | | | | | |
| Valeur actuelle | | | | | | | | | |

Poids max.
Poids porté

Points d'expérience : _____

Attaque normale

Défense totale

TALENTS

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

LANGUES

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

| ARME | Dés+bonus | FOR | DEX | Poids | Portée | Remarques |
|------|-----------|-----|-----|-------|--------|-----------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| PROTECTION | Points | FOR | Poids | Remarques |
|------------|--------|-----|-------|-----------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

AUTRES POSSESSIONS Pièces portées : _____ Pièces cachées/déposées : _____

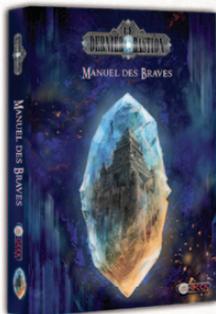
| |
|--|
| |
| |
| |

SORTS

LE DERNIER BASTION

La gamme du jeu de rôle Le Dernier Bastion fait son entrée !

Découvrez un univers riche où l'aventure, l'espoir et la bravoure se mêlent à l'horifique, la fantasy et la science-fiction.



Le Manuel des Braves

Contient toute l'aide dont vous aurez besoin pour créer un Brave dans le monde de Folia, à travers 6 Peuples Majeurs et 20 Professions réparties selon ces Peuples. Vous y trouverez également un bref aperçu de l'histoire du monde et des Peuples. Le Manuel des Braves est avec Le Recueil du Meneur, un des deux livres indispensables pour bien débuter.

200 pages - 35 €



Le Recueil du Meneur

Contient de nombreuses informations complémentaires pour les Braves et des chapitres entièrement dédiés au Meneur de jeu. Vous y trouverez le système de jeu, la culture des 6 Peuples Majeurs, l'équipement, 12 artisanats, un bestiaire conséquent, la géographie, des conseils, des outils, des accroches scénaristiques et un scénario d'introduction.

200 pages - 35 €

À PARAÎTRE !



L'écran du Meneur

Illustré par Mathieu Coudray lui-même, cet écran de jeu en 3 volets, sera accompagné de son livret. Ce dernier contiendra 6 aventures, 6 créatures et le village de Ktaniah, un lieu adaptable pour y vivre moult aventures !

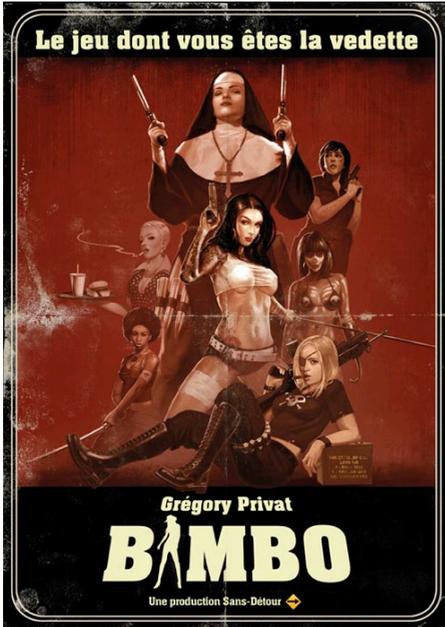
Écran et livret de 28 pages - 24,90 €

www.editions-agektion.com

**A GEEK
TION**



BIMBO, LE JEU DONT VOUS ÊTES LA VEDETTE



Heather courait à travers la forêt poursuivie par les nazis ninjas morts-vivants. Elle serrait contre son opulente poitrine le cristal rose de Marasheeva. Soudain, elle s'arrêta net. Devant elle, un précipice au fond duquel s'écoulait un torrent lui barrait le chemin. Elle se retourna. Déjà, dans les fourrés, les cris des cannibales se faisaient plus proches. Elle envisagea de nouveau la distance qui la séparait de l'autre côté, de la liberté. Elle savait ce qu'elle devait faire. Elle n'avait plus qu'à...

- Stop ! Coupez ! crie le metteur en scène.
Jennifer, en place !

- Quoi ? Mais c'est MA scène ! Tu m'avais promis !

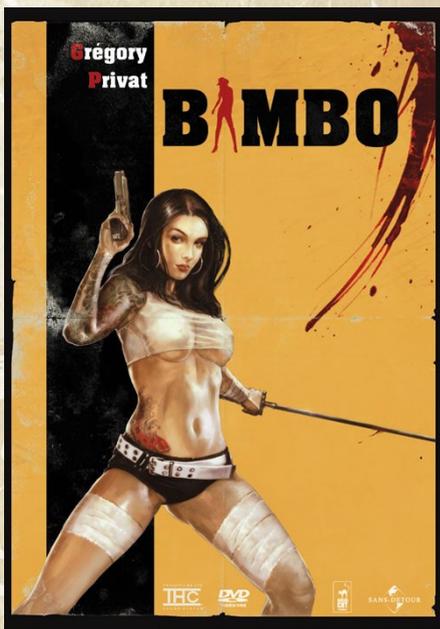
- Désolé, mais Jennifer a su se montrer plus convaincante. C'est elle qui portera le cristal.

Passant un mouchoir sur ses lèvres humides, Jennifer déglutit et étouffa un fourrire. Elle fit un clin d'œil au metteur en scène avant de prendre place dans le décor de forêt équatoriale en carton-pâte. Heather lui lança le faux cristal avec ce qu'il fallait de force pour que sa rivale ait du mal à l'attraper. Elle aurait sa revanche. Elle venait d'avoir une idée en or pour la scène de combat contre le tyrannosaure nain.

Bienvenue dans l'univers déjanté de Bimbo. Dans ce jeu, vous n'allez pas incarner directement un personnage, mais bien l'actrice (ou l'acteur, si vous le voulez vraiment) qui jouera les rôles les plus fous du cinéma de série Z. Votre objectif n'est pas de vivre des aventures trépidantes (quoique), mais plutôt d'assurer à votre actrice les meilleurs rôles et la meilleure place sur l'affiche du film. Il en va de votre carrière. Pour cela, vous devrez jouer de tous vos atouts (et peut-être même de votre talent de comédienne) pour convaincre le producteur et le metteur en scène de modifier le



script en votre faveur. Comme son nom l'indique, le jeu se destine plutôt à incarner des actrices et surfe sur un nombre incalculable de clichés sur le milieu du cinéma de série Z. Âmes chagrines et féministes intransigeantes, passez votre chemin. Qu'il soit dit une bonne fois pour toutes que ce jeu ne se prend pas au sérieux...

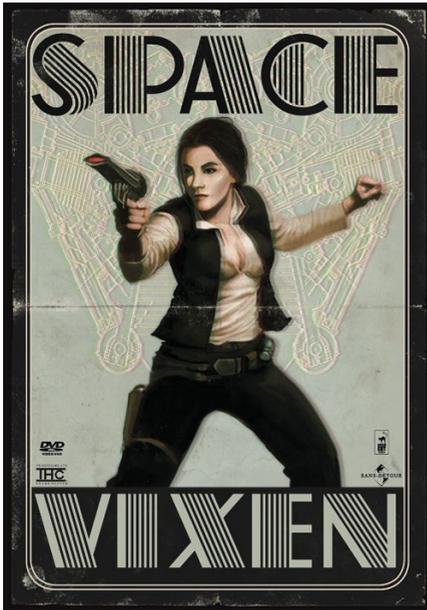


Silence, on tourne !

Bimbo est une création de Grégory Privat, que l'on a connu sur des projets plus « sérieux » comme la nouvelle édition des Masques de Nyarlathotep (*Appel de Cthulhu*), *Vermine* ou encore *Hero Wars*. On se situe ici plus dans le cadre du jeu

de rôle narrativiste que du jeu de rôle conventionnel, mais *Bimbo* n'a pas pour vocation de relancer le débat entre les deux camps. Les joueurs incarnent chacun une actrice de série Z dont le but est de réaliser la meilleure carrière possible. Pour ce faire, elle devra non seulement jouer au mieux de ses possibilités les scènes que lui proposera la production, mais aussi tirer son épingle du jeu hors du champ des caméras pour être sûre que le metteur en scène ou le producteur ne l'oublie pas. Dans les faits, rien n'empêche de jouer un acteur, mais le jeu est clairement conçu pour des bimbo, et donc, des femmes.

Un personnage est défini par deux caractéristiques, « Sexy » et « Macho ». Plus un score de « sexy » est élevé, plus l'actrice peut se prévaloir d'un physique avantageux et d'un charisme déconcertant, bref, plus elle est bien foutue. Plus un score de « macho » est élevé, plus l'actrice en a dans le pantalon, plus elle est capable de rouler des mécaniques. Pour obtenir les scores dans ces deux caractéristiques, il suffit de répartir six points (sur une échelle de 0 à 6) entre les deux. À ces deux valeurs s'ajoutent « Coupez, on la refait » (Sexy+3), qui permet rejouer une scène où vous n'êtes pas à votre avantage et « Endurance » (Macho+3) représente votre capacité à encaisser les coups tout en restant crédible. Vient ensuite le « répertoire », qui indiquera, en gros, dans quels rôles



vous excellez. En quelques phrases, vous allez brosser le profil de votre actrice et le metteur en scène en tirera les conclusions qui s'imposent pour vous attribuer certaines compétences (une capacité à 3, deux à 2 et trois à 1). Il vous faudra alors évaluer vos économies car oui, l'argent est le nerf de la guerre et vous devrez parfois y aller de votre poche pour financer votre propre version du film. En vrac, on citera aussi la phrase culte que vous citez à chaque film, les *punchlines* qui sont vos citations habituelles et enfin votre caprice de star et votre sponsor. La création de personnage place d'emblée le décor même si elle peut déstabiliser les rôlistes comme les débutants tant elle ouvre des possibilités qu'il est parfois difficile d'appré-

hender sans avoir joué une première partie. Mais on se sent tout de suite plongé dans le milieu du cinéma et dans le second degré, ce qui n'est pas rien.

De l'art de se faire un film

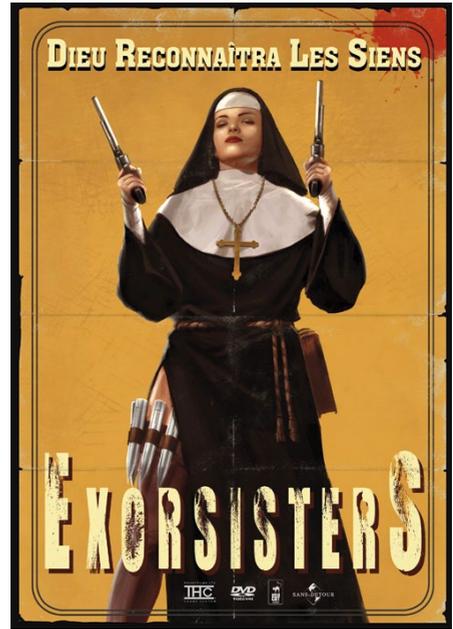
Le déroulement d'une partie se distinguera de celui d'un jeu de rôle conventionnel. Le metteur en scène imposera à chaque actrice un cliché qu'il lui faudra interpréter durant le jeu. C'est le passage obligé pour prétendre aux oscars. Ensuite, il faudra jouer avec les différents plans de caméras pour que votre physique avantageux passe mieux à l'écran. On y trouve le plan rapproché, le plan américain, le plan large, le travelling et le





flashback. Chaque plan a ses avantages mais vous ne pourrez en user que tant qu'il vous reste des points pour cela et il faudra donc doser vos efforts car les autres actrices dont le nom figure au générique tenteront sans cesse de vous voler la vedette. Comme vous jouez l'actrice qui joue un personnage, le but de la partie sera pas de résoudre les mystères du scénario ou de remplir une mission héroïque – bien que cela puisse jouer en votre faveur et donner de forts beaux moments de jeu. Non, votre but est d'être la meilleure actrice du film, ce qui implique que le film doive sortir ! Si vous passez trop de temps à vous crêper le chignon avec les autres actrices et si vous monopolisez tellement la caméra que le film en devient ridicule, le film risque de coûter trop cher à la production et le tournage pourrait bien être arrêté. Dans ce cas de figure, personne ne sort gagnant et votre carrière risque d'en prendre un coup.

L'auteur laisse énormément de liberté dans la façon dont il faut utiliser les règles – simplissimes mais nombreuses – du jeu, mais je pense que chaque table devra se mettre d'accord sur la manière dont le jeu doit se jouer. Va-t-on s'en servir comme d'un jeu apéritif en ne tenant compte que d'une partie des règles ? Va-t-on le jouer en campagne pour gérer la carrière des actrices ? Le metteur en scène mettra-t-il l'accent sur le script (le scénario du film) ou sur la gestion des

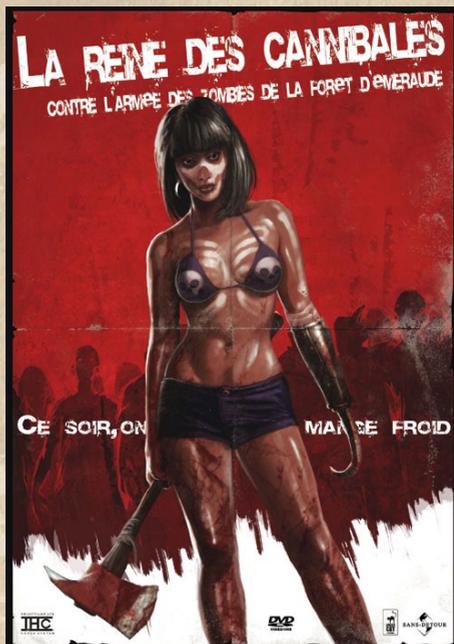
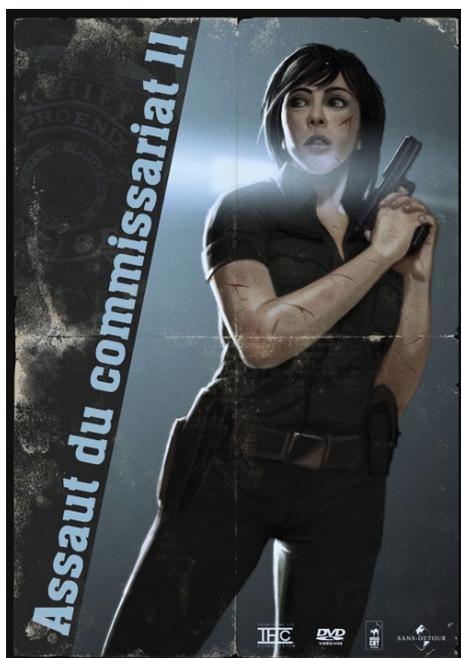


égos des starlettes ? La seule vraie règle dont il faut tenir compte étant l'amusement. Au-delà de la formule, c'est vraiment l'essence du jeu, alors faites-vous plaisir et jouez comme vous l'entendez. Le jeu se présente sous la forme d'une boîte à l'ancienne contenant trois livrets. Le premier, l'Actor's Studio, compte 64 pages et présente la création des personnages. Le deuxième, Mise en scène, compte également 64 pages et propose un ensemble de conseils sur la façon dont gérer les parties. Le troisième, Scripts, est moitié moins long que les deux précédents (32 pages) et présente pas moins de 14 ébauches de scénarios comprenant les grandes scènes, les objectifs et les figurants (les intermittents) engagés. Sont également proposés une



série de jetons qui permettent de tenir compte des *punchlines* et autres règles spécifiques du jeu.

Bimbo n'est clairement pas un jeu comme les autres. D'une certaine manière, c'est un méta-jeu puisqu'on n'y incarne pas directement le personnage qui doit vivre de passionnantes aventures. Il parlera plus spécifiquement aux amateurs de films de genre mais sa qualité première est surtout de ne pas se prendre trop au sérieux et il est, à ce titre, digne de figurer dans toute bonne ludothèque !



GENSERIC DELPÂTURE

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 50 euros
- Format : Boîte
- Nombre de pages : 2 livrets 64 pages, 1 livret 32 pages, 33 cartes clichés, 30 cartes plans, le book d'actrice, 3 dés Bimbo
- Éditeur : Sans-Détour



GUIDE DUNGEON WORLD



J'adore les mécaniques issues d'*Apocalypse world*. Non pas que je les trouve « révolutionnaires » mais bien parce qu'elles rassemblent de nombreuses techniques développées au cours du temps par différents rôlistes. Cependant l'ensemble peut parfois sembler trop exotique quand on n'y est pas préparé. C'est donc avec intérêt que j'ai fait l'acquisition du « *Guide Dungeon World* » écrit par Eon Montes-May, Sean Duns-tan et Emong et traduit par Bastien « Acritarche » Wauthoz. Afin de mieux appréhender les spécificités du jeu,

voyons ce que cet, a priori sympathique, ouvrage a dans le ventre.

Le document fait 63 pages illustrés en couleur pour un format A5 (on retrouve l'ouvrage sur drive-trugh http://www.rapidejdr.fr/product/121614/Guide-de-Dungeon-World?filters=0_0_0_40030

gratuitement en PDF ou pour 10,84€ au format papier) et comprend 7 chapitre abordant différents sujets du jeu. Le premier chapitre aborde la mécanique de jeu en elle-même et surtout la problématique 7-9. En effet cœur du jeu les résultats entre 7 et 9 sur les dés amènent à des réponses de type « oui mais... » susceptibles de déstabiliser joueurs comme meneur. Au travers d'une explication de texte, l'auteur tente de rassurer le lecteur sur l'intérêt de cet aspect du jeu où on réussit mais toujours avec un coût et comment l'utiliser au mieux.

Le deuxième chapitre aborde ensuite le combat et la façon particulière de le gérer. En effet il n'y a pas dans *Dungeon World* de notion d'initiative ou de données chiffrées pour gérer les différentes options, le tout étant géré par l'intérêt narratif plus que simulationniste. Le chapitre nous aide donc à compenser par la description et le fait de rebondir sur les nombreux 7-9 que produisent les joueurs pour donner un caractère épique à l'action.



Le troisième chapitre nous parle d'une autre particularité de *Donjon World*, les actions spéciales. En effet meneur comme joueur sont soumis aux actions de jeu mais ne peuvent pas couvrir tout le temps la situation. Les actions spéciales sont donc une façon de gérer un cas particulier d'une scène, d'un lieu ou d'un personnage de votre campagne. Savoir les créer facilement est donc essentiel. Les conseils prodigués insistent surtout les pièges de conception déjà envisagés lors des créations de l'auteur.

Dernière particularité de la maîtrise à *Dungeon World* : la création de cadre de campagne. En effet l'accent est mis sur la création collective et la volonté de « laissez des blancs » pour pouvoir adapter l'environnement aux actions des joueurs. Situations, lieux et fronts sont au cœur de la création d'un monde. Le chapitre 4 décrit la méthode tan-

dis que le cinquième est un exemple concret de cette dernière, une île menacée par l'installation d'un grand dragon en son sein et toutes les problématiques qui en découlent.

Plus clé en main (mais un peu anecdotique tout de même) le chapitre suivant propose différentes classes et races afin de renouveler les choix pour les joueurs. Il s'agit juste d'une suite d'exemples permettant de créer les siennes ensuite. Enfin le dernier chapitre avant la conclusion décrit en détail une partie type afin de mieux appréhender le déroulement d'une partie.

Au final alors ? Assez bizarrement je ne suis pas un grand fan de *Dungeon World**, lui préférant d'autres jeux plus classiques pour jouer du médiéval fantastique. Néanmoins j'ai trouvé la lecture de guide très agréable car il donne



des conseils précieux pour tous ceux qui sont intéressés par Dungeon world ou les autres « apocalypseries » tel que *Monsterheart* ou *Apocalypse World*. Le texte est globalement de qualité et richement illustré même si je trouve que le ton très enjoué des auteurs dessert quelque peu le propos. Après tout si on lit le guide c'est que l'on est intéressé, pas la peine de nous « vendre » le jeu à tout prix. Enfin je trouve que l'ouvrage est trop court et aurait mérité d'aborder d'autres aspects du jeu, sans doute moins essentiels mais tout aussi intéressants. Si vous êtes curieux mais pas assez pour vous lancer dans *Dungeon world* je recommande donc chaudement la lecture du PDF, disponible gratuitement,

et de vous procurer la version papier si vous souhaitez vous lancer.

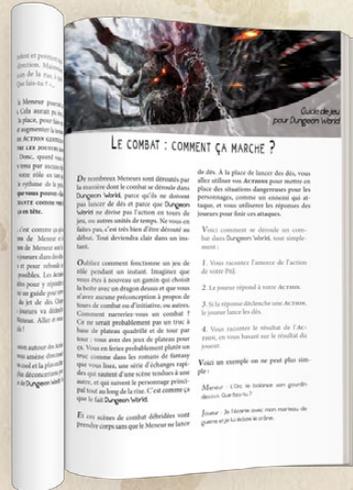
*Même si j'ai beaucoup apprécié y jouer.

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 10,84 euros
- Format : livre A5
- Nombre de pages : 63
- Éditeur : Auto édition

ALBAN «DOC DANDY» LE COLLEN

<http://lesbonsremedes.overblog.com/>





TRISTAN: L'HOMME LE MUSÉE D'HOMME



L'homme déambulait dans les couloirs de sa vaste bibliothèque. Elle alignait des centaines d'ouvrages du siècle dernier, mais il n'en sélectionna qu'une vingtaine. Ceux-ci étaient destinés à embellir les rayonnages d'un musée. Le sien.

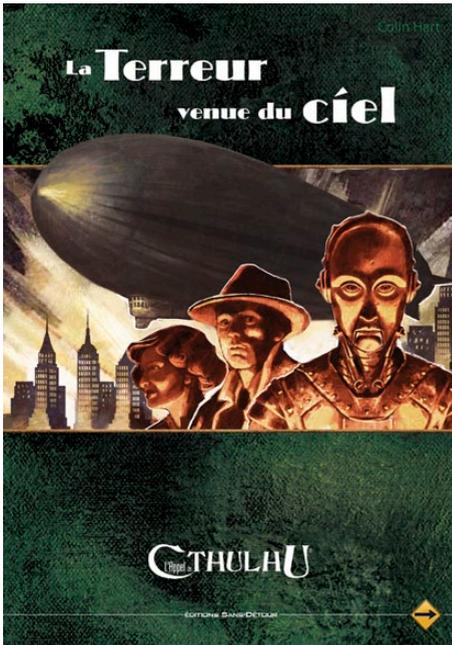
Le Musée de Lhomme est un recueil d'aides de jeu et de vingt scénarios écrits par le plus généreux prêcheur de L'Appel de Cthulhu : Tristan Lhomme. Pour la plupart déjà parus, tous ont bénéficié d'une réécriture permettant aux profanes de les faire jouer aisément et aux vétérans de les redécouvrir.

Le coffret regroupe sept livrets.

• A paraître



LA TERREUR VENUE DU CIEL



Où les investigateurs devront s'opposer au plan machiavélique d'une race d'insectes extraterrestres visant à faire de la planète leur nouvel empire galactique...

Plusieurs titres ayant trait à l'œuvre de Lovecraft en général ou au jeu de rôle de *l'Appel de Cthulhu* en particulier se rejoignent ici. *La Couleur tombée du ciel* est une nouvelle du Maître de Providence dans laquelle une météorite s'écrase sur terre, provoquant de fâcheuses conséquences. *La Terreur venue des étoiles* est un supplément paru en VO en 1986 et

présentant deux scénarios ainsi qu'un manuel de survie rédigé par une bande d'investigateurs. Mais le nouveau venu dans la collection Sans-Détour est plutôt la traduction augmentée et améliorée – comme l'auteur nous y a habitué depuis quelques années maintenant – d'une campagne parue en 2012 en VO sous le même titre : *Terror from the skies*, du même auteur, à savoir Colin Hart. Voilà pour la petite recherche bibliographique.

Cette campagne longue de dix scénarios se déroule à la fin des années 20 et met en scène une race d'insectes extraterrestres appelés les Shans ou insectes de Shaggai. Ces créatures venues d'une lointaine planète se sont retrouvées piégées sur terre en raison d'un effet pervers du rayonnement solaire mais des individus arrivés plus récemment ont réalisé un artefact capable de transformer ce rayonnement en quelque chose de positif pour l'espèce. C'est bien entendu pour empêcher que ce plan diabolique ne soit mis à exécution et que la Terre ne devienne la base d'un nouvel empire extraterrestre que les investigateurs seront mis à rude épreuve.

Le complot des Shans

La nouvelle campagne reprend le même découpage scénaristique que la précé-

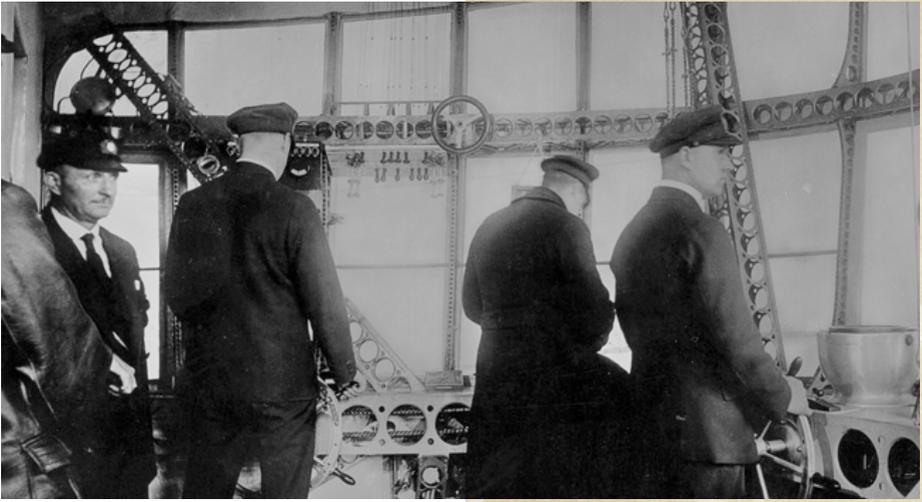


dente jusque dans les noms des scénarios. Dans *Quelque chose se prépare*, tout commence donc lors des préparatifs d'un mariage se déroulant dans l'entourage des investigateurs, en Angleterre. Des rêves étranges les mettront sur la piste d'une antique malédiction. *Un vampire à Whitby* pourrait laisser croire que les enquêteurs marchent sur les traces de Dracula ou d'un autre

vampire, mais d'autres créatures sont à l'œuvre dans la succession de meurtres sanglants. Dans *Les North York Moors*, la trame principale se dévoile enfin et les investigateurs commenceront à comprendre à quoi ils ont à faire.

La cathédrale de Durham se déroule dans le cadre des sociétés estudiantines et permettra aux personnages d'en





apprendre davantage sur une société secrète impliquée dans le complot. *Cardington* permettra d'approcher le chantier de construction des dirigeables qui devront jouer un rôle majeur dans le complot des Shans et donc de jeter une grosse pierre dans la marre des insectes extraterrestres. *Newcastle* dévoilera aux personnages l'étrange appareil appelé le Parasoleil, source de tous les espoirs du peuple shan. *La liste* demandera aux investigateurs de se faire passer pour des membres du complot ou de se substituer à eux (de gré ou de force) en prenant leur place sur le vol du Graf Zeppelin, pierre angulaire du complot shan.

Un vol en zeppelin

Parasoleil fera voyager les enquêteurs de pyramide shan en pyramide shan

afin d'en apprendre plus sur les dangers qui menacent la planète et de taper du pied dans la fourmilière extraterrestre afin de faire tomber les masques. Mais il leur faudra encore localiser l'artefact susnommé. Dans *Le Graf Zeppelin*, les investigateurs profiteront enfin du voyage en dirigeable tant attendu mais ils devront surtout identifier le Porteur, une sorte d'automate vivant aux ordres des Shans destiné à porter le Parasoleil et se débarrasser de ses protecteurs. *La dernière étape* se déroule à Los Angeles et permettra aux personnages de définitivement mettre à mal le plan des extraterrestres, mais gare à eux car leurs manœuvres en auront également fait des cibles de choix pour leurs adversaires...

Comme de coutume, le livre est agréable à lire et remarquablement illustré,



reprenant certaines des illustrations de l'ouvrage de 2012. Il compte de très nombreuses aides de jeu à découper et les scénarios sont rédigés dans un style clair et détaillé qui devrait faciliter la tâche du gardien des arcanes. Mon avis personnel est que la campagne proposée dans *la Terreur venue du ciel* est un peu longue par moments et gagnerait à être plus condensée pour que jamais le rythme ne baisse, mais elle ne souffre en tout cas d'aucun défaut majeur et devrait assurer de bons moments de jeu et transformer de gentils investigateurs en paranoïaques névrosés voyant des insectes extraterrestres partout. Le fait que les Shans puissent contrôler mentalement un hôte humain permet en effet de jeter le trouble sur tout PNJ et pousser les PJ à ne faire confiance à personne – ce qui est toujours mieux, d'ailleurs, à

l'Appel de Cthulhu. Nous avons donc là une bonne campagne qui vaut assurément le détour.

GENSERIC DELPÂTURE

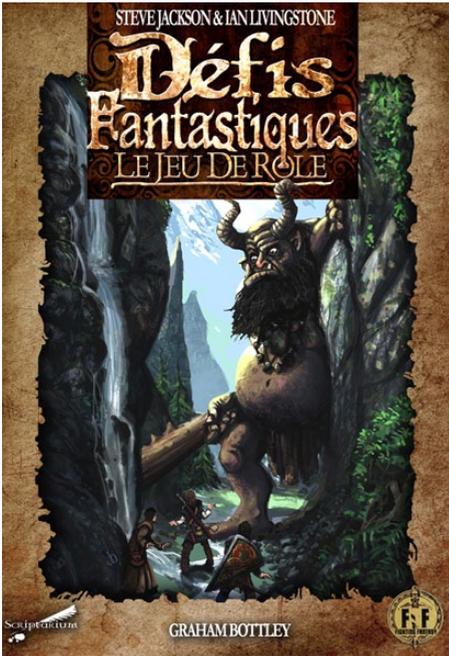
FICHE TECHNIQUE

- Prix : 29 euros
- Format : A4
- Nombre de pages : 192
- Éditeur : Sans Détour





DÉFIS FANTASTIQUES



Défis Fantastiques résonnera aux oreilles des vieux de la vieille comme moi, comme le nom d'une série de livre dont vous êtes le héros créée par Steve Jackson et Ian Livingstone et publié par Gallimard. Vous vous souvenez sans doute des titres comme *Le Sorcier de la Montagne de feu*, *La Citadelle du Chaos*, *le Labyrinthe de la mort* et bien d'autres. Tous ces livres dont vous êtes le héros qui ont mené beaucoup de jeunes de l'époque (donc de vieux d'aujourd'hui)

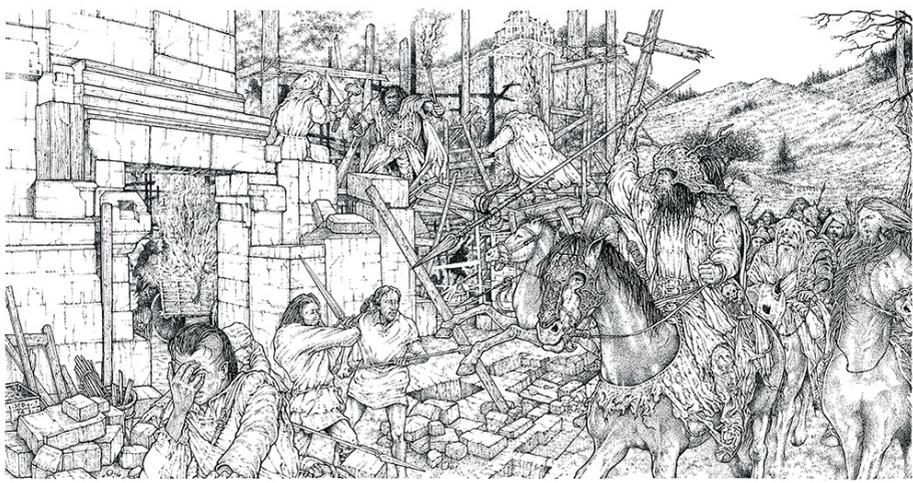
à découvrir par la suite le jeu de rôle par l'intermédiaire de l'Oeil Noir.

Si vous ne connaissez pas, qu'à cela ne tienne, ces ouvrages existent encore et Gallimard en réédite et ils arrivent même sous forme d'applications pour tablettes et mobiles, dont certains sont traduits dans notre belle langue (comme *le Manoir de l'enfer* ou *la Forêt de la malédiction* chez Tin Man Games).

Une fois cette madeleine de Proust rappelée, voyons voir ce que cette adaptation en jeu de rôle donne, *rendez-vous au n° 1.*

1) La forme

Nous sommes en présence d'un livre grand format (A4) de 340 pages à couverture souple et intérieur noir et blanc, excepté les débuts de chaque chapitre qui contiennent une illustration couleur. Le livre comprend de très nombreuses illustrations issues des différents livres dont vous êtes le héros. Si leur style est un peu vieillot (certains diraient *old school*), elles sont dans l'ensemble de bonne qualité. Les illustrations couleurs sont nouvelles, mais elles sont parfaitement dans le ton, donnant à l'ensemble une cohérence graphique complétée par la mise en page aérée, simple et fonctionnelle. En somme, il s'agit un ouvrage agréable à lire et à feuilletter.



Si vous voulez en savoir plus sur l'univers, rendez-vous au n°2. Si, au contraire, le système vous intéresse, rejoignez le n°3.

2) L'univers

Les Défis Fantastiques se déroulent sur le monde de Titan qui est sommairement décrit dans ce livre de base (un supplément dédié ne devrait pas tarder à paraître). C'est un monde classique de médiéval fantastique, contenant son lot d'humains, de nains et d'elfes. La plupart des aventures de nos vaillants héros se déroulent sur le continent d'Allansia. Ce classicisme permet de proposer un livre de base avec seulement dix pages sur le monde. C'est bien pour pouvoir jouer rapidement néanmoins c'est vraiment trop peu si on ne connaît pas les

livres dont vous êtes le héros ou s'il on veut jouer de longues campagnes dans ce monde. Heureusement que le livre contient de nombreuses aventures prêtes à jouer, cela compense ce manque cruel de matière.

Si vous souhaitez découvrir le système, rendez-vous au n°3. Si, au contraire, vous souhaitez voir toutes les aventures proposées, rendez-vous au n°4.

3) Le système

Le système de base reprend celui des livres dont vous êtes le héros du type Défis Fantastiques. À savoir trois caractéristiques : Habilité, Endurance et Chance. L'Habilité sert à déterminer si une action est réussie ou non. L'Endu-



rance représente la santé du Héros, ses points de vie en somme. La Chance permet d'éviter des pièges, découvrir des indices, tenter le destin... À ces trois caractéristiques vient s'ajouter une quatrième, la Magie, réservée aux Héros souhaitant utiliser ce savoir si particulier.

Le système de combat est simple, il suffit pour chaque protagoniste de lancer 2D6 et d'y ajouter l'Habilité. Le vainqueur, ayant réalisé le plus grand total, lance 1D6 et fera des dégâts en fonction de son arme.

Afin de compléter le système initial, des compétences ont été ajoutées, venant donner un nombre de points bonus au

jet d'Habilité (ou Magie) au moment de déterminer si une action est réussie. Enfin, le système de magie repose sur un jet de magie (2D6 et faire moins que la caractéristiques Magie) et des points de Magie que l'on dépense, que le sort soit réussi ou non.

En somme, un système simple, facile d'accès pour les débutants, mais qui propose quelques aménagements (compétences, magie...) afin de permettre de faire évoluer longtemps les Héros et de varier les actions.

Si vous souhaitez découvrir les scénarios, rendez-vous au n°4. Si vous n'avez pas lu un n° précédent, vous pouvez-vous y rendre et ensuite rendez-vous au 4 ou 5, et enfin, si vous voulez dès maintenant lire la conclusion, rendez-vous au 5.

4) Les scénarios

Alors pour le moment nous avons un système facile d'accès mais un monde un peu léger, venons en à ce qui va donner tout son potentiel à cet ouvrage : les scénarios et les conseils de maîtrise.

En fait, ce livre est entièrement orienté vers le jeu. Dès le début, à la suite d'un résumé succinct du système, on se trouve avec un scénario d'introduction accompagné de pré-tirés pour le jouer immédiatement sans avoir lu la suite du



livre. Mis à part la faiblesse du scénario, un donjon pas très «logique», nous avons là un instrument idéal pour initier ou s'initier soit même.

Une fois ce scénario joué et la première moitié de l'ouvrage, contenant système détaillé (de résolution et de création de personnage), lue, le MJ en herbe va découvrir une multitude de conseils et d'éléments pour pouvoir se lancer dans la maîtrise.

Enfin, et non des moindres, pour mettre en pratique tous ses conseils, l'ouvrage propose un scénario indépendant, *le repère d'Agbar* et une longue campagne, *le Tambour de Gondrim*. Sans déflorer les intrigues, vous allez avoir des situations

variées, des lieux emblématiques de l'univers (c-a-d que l'on a visité dans les livres dont vous êtes le héros) et de quoi jouer pendant de nombreuses séances. Le tout est détaillé et explicité pour être accessible à un MJ novice.

Si vous souhaitez découvrir la conclusion, rendez-vous au n°5. Si vous n'avez pas lu un n° précédent, vous pouvez-vous y rendre et ensuite rendez-vous au 5.

Écran

Un écran est disponible. Il est rigide (blindé) comme les écrans récents, l'image est du même illustrateur que les illustrations couleurs du livre de base, et reste donc dans le ton du jeu. L'intérieur de l'écran contient toutes les tables dont a besoin le MJ pendant une partie. Outre cet écran de qualité, on trouvera un gros scénario ou mini-campagne, 84 pages, sur le monde de la piraterie.

5) Conclusion

Défis Fantastiques est une excellent surprise et une belle réussite. On pourrait le penser réservé aux fans inconditionnels des livres dont vous êtes le héros, mais au contraire c'est en plus un bon





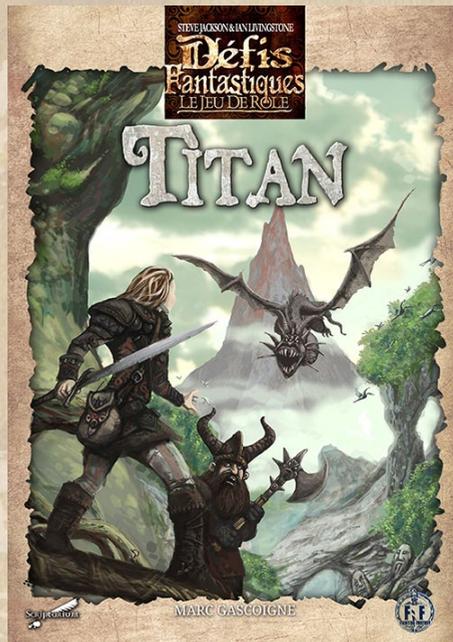
jeu d'initiation. Du coup si vous êtes un vieux fan, ce jeu est pour vous. Si vous êtes un jeune MJ, ce jeu est aussi pour vous. Si vous cherchez un cadeau pour un adolescent de votre entourage, ce jeu est encore pour vous. Si vous êtes jeunes et venez d'adorer la lecture d'un livre dont vous êtes le héros, ce jeu est toujours pour vous...

Si vous avez terminé cette chronique vous pouvez passer à la page suivante...

JÉRÉMIE COGET

FICHE TECHNIQUE

- Prix : 39 €
- Format : A4
- Nombre de pages : 340 pages
- Éditeur : Scriptarium



GAME-FU FOU FOU ?



Le Maraudeur : Romuald Calvayrac, bonjour.

R.C. : bonjour

Le Maraudeur : Le milieu du JdR te connaît bien, sous de nombreuses casquettes (auteur, maquettiste, illustrateur) mais aujourd'hui c'est avec une nouvelle casquette que tu nous viens. Peux-tu nous en dire plus ?

C'est exact, même si je considère que j'ai plutôt rajouté une corde à mon arc. Après avoir traîné mes guêtres dans le milieu amateur, notamment sur TOC, j'ai collaboré très activement avec Sans-Détour avec qui j'ai connu pour la première fois le monde professionnel du JdR. Cette expérience m'a permis de

mieux comprendre et de me familiariser avec ce milieu notamment en qualité d'auteur et de maquettiste. Ça m'a également permis de côtoyer certaines personnes avec qui j'ai beaucoup appris et indéniablement, m'a facilité l'ouverture de certaines portes. Après 4 ans 1/2 de collaboration, j'ai pris la décision de quitter l'aventure Sans-Détour pour relever le challenge Game-Fu, non seulement en qualité d'auteur et de maquettiste, mais également en tant que Directeur Artistique et Responsable Communication. Désirant d'évoluer dans le milieu pro, c'était pour moi une occasion de faire une nouvelle fois mes preuves et relever les défis tout en exploitant mon choix d'évolution progressive.

Le Maraudeur : Peux-tu revenir sur les raisons qui ont conduit à la mort de Pulp Fever ?

Pulp Fever a démontré ses qualités d'éditeur à travers les jeux qui sont sortis sous son label : Dés de Sang, Devastra, Luchadores, Cobra et Vampire City. Mais la structure limitée et « artisanale » de la société a vite montré ses limites quant à l'édition de gammes et autres licences plus conséquentes. Il était donc logique que cette structure soit entièrement revue afin de pouvoir répondre de manière professionnelle à toutes les éventualités qui peuvent se présenter.



Le Maraudeur : Quels enseignements en avez-vous tiré ?

Beaucoup !!! Même si nous avons effectué une remise à zéro de la structure Pulp Fever afin de partir sur des bases plus solides et plus saines, il ne faut pas faire abstraction du passé et se nourrir des bonnes expériences comme des mauvaises. Nous avons chacun connu des déboires plus ou moins importants et nous mettons tout en œuvre pour que ces derniers ne reviennent pas ternir notre motivation.

Le Maraudeur : Effectivement, Pulp Fever a été remis à zéro pour renaître de ses cendres sous la forme de Game-Fu. Quels sont les objectifs et ambitions de cette nouvelle maison d'édition ?

Je vais être franc et les objectifs sont clairs : s'installer de façon durable et professionnelle dans le paysage ludique français. Nous sommes une équipe motivée et passionnée qui non seulement est prête à relever n'importe quel challenge, mais surtout, qui met tout en œuvre pour faire partager aux joueurs toutes nos compétences afin de leur proposer des produits de grandes qualités. Ensuite, il est clair et on s'en amuse, que l'on cultive intentionnellement l'image de « clodos et de franchouillards » dans le monde professionnel avec notre esprit déconnade et notre franc parler,

mais derrière cette façade, les gens qui nous connaissent bien savent que nous sommes une équipe sérieuse et compétente qui sait être à l'écoute de ses collaborateurs.

Le Maraudeur : Vous souhaitez avoir une démarche plus professionnelle, avez-vous pensé à une procédure pour gérer les projets de JdR que vous allez mettre en place ? Si oui, en quoi consiste-t-elle ?

Les projets de gestion sont simples et sûrement communs à la plupart des autres maisons d'édition. Chacun étant responsable d'une ou plusieurs parties, la répartition des tâches permet d'alléger sensiblement le volume de travail de chacun d'entre nous, permettant ainsi de mieux se concentrer sur chacune de nos parties et ainsi, éditer des produits de qualité. En plus de se faire mutuellement une confiance aveugle, chacun d'entre nous connaît nos forces et nos faiblesses, permettant ainsi une mise en place naturelle et rapide des forces vives sur chacun des projets. Ensuite, l'expérience fera le reste.

Le Maraudeur : Qu'est-ce qui vous faisait dire que Pulp Fever n'était pas suffisamment pro comme structure ?

Pulp Fever était avant tout une affaire qui tournait autour de deux personnes,



Corinne et Laurent Rambour. Ce dernier devait se concentrer sur pas mal de parties comme la mise en page, la direction éditoriale, la direction artistique, la gestion des différents collaborateurs, la communication, etc. Tout cela mit bout à bout commence à générer un volume de travail trop important pour un seul homme. Tout était fait de façon « artisanale », mais dans le sens noble du terme. Pour le suivi et l'édition de gammes plus conséquentes, ce n'était plus jouable et ce cadre ne rentrait plus dans la perspective d'évolution de la société que souhaitait Laurent. Il était donc logique que tout cela soit revu.

Le Maraudeur : Vous avez des exemples à suivre chez les autres maisons d'édition ? Si oui, quelles sont les bonnes pratiques que vous allez reprendre ?

Il est clair qu'à titre perso, Sans-Détour reste pour moi une référence et le fait d'y avoir travaillé durant 4 ans 1/2 m'a énormément enrichi. J'ai emmagasiné durant cette période toute une foule d'informations, certaines bonnes, d'autres moins. Mais ça restera pour moi une expérience d'une grande richesse qui m'a permis de côtoyer les bonnes personnes. Ensuite, je suis bien entendu très vigilant et attentif aux autres maisons d'éditions et à la politique qu'il dégage où je vois de bonnes choses, d'autres beaucoup moins, voire inaccep-



Romuald Calvayrac

table. Je sais que Laurent, de son côté, à pas mal d'affinités avec 7^{ème} Cercle et cultive un fétichisme quasi-sexuel pour la production Siroz. Mais notre position est claire, nette et précise ! Respectez le client et ne pas le prendre pour un con, être à l'écoute et ne pas adopter la politique de l'autruche, sortir des produits de qualités, se faire plaisir et faire plaisir, tout simplement.

Le Maraudeur : Quels indicateurs allez-vous mettre en place pour « mesurer » votre niveau de professionnalisme ?

L'indicateur le plus fiable pour nous est l'avis et le ressenti des clients en particulier et du public en général. Nous allons rester très à l'écoute et très attentif aux différents retours que nous allons avoir



sur nos prochaines sorties. Qu'ils soient bons ou mauvais, constructifs ou pas, ces retours nous permettront d'ajuster ou non notre politique de ligne éditoriale et voir l'évolution de la façon dont nous sommes perçus. Donc, attendons.

Le Maraudeur : Peux-tu nous en dire plus sur la structuration de Game-Fu ?

La structure actuelle se compose de quatre membres permanents et décisionnaires sous la forme d'une sorte de « Conseil d'administration ». Ces quatre personnes sont : Corinne Rambour (Gérante), Laurent Rambour (Responsable et Directeur Éditorial), François Collin (Coproducteur et Conseiller technique) et moi-même (directeur Artistique et Responsable communication). Ensuite nous avons choisi une liste restreinte de collaborateurs permanents pour les illustrations, créations graphiques, relecture, etc. : Josse- lin Grange, Olivier Sanfillippo, Santy Hoang et Élise Lemai. Mais cette liste peut être enrichie d'un ou deux noms supplémentaires dans les mois à venir.

Le Maraudeur : Quelle est donc la ligne éditoriale de Game-Fu, si ligne éditoriale il y a ?

Nous n'avons pas vraiment de ligne éditoriale au sens propre du terme. Nous marchons un peu au feeling en essayant

de voir ce qu'il nous ferait plaisir de faire et surtout de partager. Ensuite, nous restons toujours à l'écoute des désirs et éventuellement des souhaits de la communauté rôlistique francophone qui peut nous aiguiller sur le lancement de telle ou telle gamme.

Le Maraudeur : Que vont devenir les projets que Pulp Fever ambitionnés de sortir ? Va-t-il y avoir une remise en cause de ces projets ?

Alors, que ce soit clair !!! IL N'Y A AUCUNE REMISE EN CAUSE DES PROJETS SOUSCRIS CHEZ PULP-FEVER ! Depuis quelques temps, on entend et on lit un peu tout et n'importe quoi sur ce sujet. Cobra et Wulin ne sont absolument pas remis en cause, bien au contraire. Le changement de la structure nous a pris pas mal de temps et nous sommes parfaitement conscient du désagrément que cela a causé aux clients. Encore une fois nous nous en excusons. Quant aux autres projets ou licences abordés du temps de Pulp Fever, seul Dés de Sang est conservé, avec du suivi.

Le Maraudeur : Comment vont se faire le choix des futurs projets ?

De la façon la plus simple. Si l'un de nous a une idée d'édition ou si une personne vient nous présenter un projet, nous nous réunissons, nous l'analysons,



Laurent Rambour

en débattons et si nous ne tombons pas d'accord sur le dit projet pour des raisons X ou Y, nous ne faisons pas. Dans le cas contraire, nous établissons un plan de travail sur la répartition des tâches et faisons un point complet avec tous les intervenants.

Le Maraudeur : Quel est le planning des prochaines sorties pour Game-Fu ?

Cobra Rugby (édition premium souscrite uniquement), dernier vestige de Pulp Fever, est prévu pour la rentrée, Wulin pour le mois d'octobre, puis on enchaînera sur BIKERS (ex 1%) qui lui est prévu pour Noël. Par la suite, rien n'est encore défini, mais nous informons nos lecteurs et l'univers rôlistique par voie de presse et via notre newsletter, notre site et notre page Facebook.

Le Maraudeur : Y-a-t-il un objectif de sorties par an, par exemple ?

Aucun. Nous ne voulons pas sortir les jeux au kilomètre. Déjà parce que nous n'en n'avons pas encore les moyens, mais surtout parce que l'on préfère se concentrer à fond sur les projets en cours et éviter de trop se disperser et ainsi prendre le risque de sortir un produit qui ne serait au niveau de l'attente et de l'exigence des clients.

Le Maraudeur : Quel sera le moyen de financement des projets ? Par la foule ? Par un mode de préventes ? Sur fonds propre ?

Wulin a fait l'objet d'une souscription et il devrait être le dernier à se financer de cette façon-là. Les prochains devraient être produits sur nos fonds propres. En tout cas c'est l'un de nos objectifs prioritaires.

Le Maraudeur : Pulp Fever avait pour habitude d'associer à ses sorties des goodies assez « luxueux », même si cette politique des goodies pour valoriser des paliers de souscription connaît certains détracteurs. Game-FU restera dans cette même mouvance, à savoir proposer des goodies toujours plus originaux, quitte à plus se concentrer sur le goodies que sur le JdR en tant que tel ?



Les deux sont parfaitement compatibles. On peut sortir un livre de JdR de qualité tout en proposant un goodie du même acabit. En ce qui concerne les prochaines productions Game-Fu, certains pourront toujours faire l'objet d'une version collector accompagnée d'un ou plusieurs goodies sans néanmoins en devenir à chaque fois une obligation et une nécessité. Le choix d'un goodie n'est pas à prendre à la légère et il faut savoir prendre le temps de trouver le bon produit qui puisse être, non seulement en parfaite corrélation avec le jeu, mais qui puisse également satisfaire le plus grand nombre de personnes. Ce n'est pas une chose facile et nous éviterons de prendre des risques inutiles sur ce sujet.

Le Maraudeur : Il y a des rumeurs persistantes concernant la mise en production d'un rétro-clone. Tu peux nous en dire plus ? Ce sera une réédition d'un jeu existant ou un nouveau jeu reprenant des éléments types rétro-clone (de nombreuses tables, système de jeu lourd, voire des histoires linéaires, une iconographie moche et sombre) ?

C'est vrai que nous nous sommes penchés sur la réédition de vieux JdR. Nous sommes en pleine négociation sur certaines gammes. Mais nous venons d'avoir l'accord définitif pour une réédition de TRAUMA. Quels que soient

les jeux que nous reprenons, ils seront systématiquement soumis à une réécriture en axant sur une simplification et une refonte du système tout en gardant la base de ce dernier. Graphiquement parlant, les maquettes et autres mises en pages seront également revues et entièrement retravaillées afin d'être au goût du jour et ainsi mettre à profit les nouvelles techniques et les nouveaux produits d'édition qui n'existait pas forcément à l'époque.

Le Maraudeur : Pourquoi choisir un rétro-clone plutôt qu'un projet original ? Y-a-t-il moins de risque de sortir un tel projet en surfant sur la vague de la nostalgie des vieux rôlistes ?

Même si nous sommes nous-même des doux nostalgiques d'une certaine époque, nous ne voulons pas surfer sur ce type de vague. Nous sommes parti du principe que plusieurs jeux au potentiel énorme n'ont pas forcément connu le succès qu'il méritait pour des raisons diverses et variées. Soit ils sont sortis à la mauvaise époque, comme dans les années 90 qui connurent les heures sombres du JdR, soit ils n'ont pas pu connaître un suivi régulier par manque de moyens, de temps ou d'envie. Pour certains, on trouve que tout cela a engendré un véritable gâchis que l'on essaye de réparer en mettant tout en œuvre pour que des JdR connaissent le



succès qu'ils méritent et qu'ils auraient dû mériter.

Le Maraudeur : Revenons-en à toi. On a vu une communication concernant le fait que tu quittais Sans Détour, finalement pour rejoindre Game-Fu. En quoi le projet de Game-Fu t'a-t-il séduit ?

Quitter Sans-Détour qui est pour moi la maison d'édition numéro 1 en France et qui m'a donné la chance de pouvoir m'exprimer, n'a pas été une décision facile à prendre. Mais sans vouloir rentrer dans les détails, il était nécessaire que je quitte cette formidable aventure. J'en retire néanmoins une très grande fierté en ayant participé et œuvré à ce que Sans-Détour est actuellement dans le paysage ludique. Quand j'en ai discuté avec Laurent Rambour qui était déjà un ami, il m'a fait part de son projet de réorganisation et de restructuration. Connaissant déjà mon travail chez Sans-Détour, tout en connaissant mes forces et mes faiblesses, il a répondu favorablement à ma proposition pour la place de Directeur Artistique à laquelle s'est greffé par la suite le poste de Responsable communication. Non seulement la place et le challenge qui m'attendait étaient séduisants, mais en plus Laurent et moi parlons la même langue et notre vision du JdR se trouve être très similaire. Ça me permet de gravir une marche de plus et de conti-

nuer dans mes perspectives d'évolution dans le milieu.

Le Maraudeur : Quel sera ton rôle ?

En qualité de D.A., mon rôle sera l'étude et la mise en place des différentes chartes graphiques des ouvrages et autres gammes, la gestion des illustrateurs, le traitement et le suivi prépresse, la mise en page, l'iconographie et l'illustration vectorielle. Ensuite, je m'occupe de toute la communication de Game-Fu en établissant des liens et des relations suivis avec la presse papier et électronique, les associations et les joueurs. Je gère également la page FB et la newsletter de Game-Fu. À temps perdu, je fais également le café en costume d'infirmière avant de m'occuper des soins proctologiques de Laurent. Mais bon, la liste étant non exhaustive, d'autres tâches peuvent encore se greffer...

Le Maraudeur : Tu as déjà en tête des projets d'écriture pour Game-Fu ?

Oui ! Déjà, je suis en train de m'occuper de la réécriture de TRAUMA en effectuant non seulement une refonte complète du livre mais également en y rajoutant plein d'autres informations. Ensuite, le jeu sera suivi de deux suppléments inédits qui viendront compléter le livre de base. Ensuite.... Ben ensuite... on verra. ;-)



Le Maraudeur : Game-Fu est la nouvelle maison d'édition, héritière de Pulp Fever, mais c'est aussi un magasin de jeux à Saint Médard-en-Jalles (33160). N'y vois-tu pas un possible conflit d'intérêt entre les deux structures ou un message « flou » envers les consommateurs ?

Absolument pas ! Bien au contraire. Le magasin de jeux Game-Fu situé à Saint-Médard-en-Jalles en Gironde et Game-Fu éditions sont deux entités à part entière, même si la base des deux est identique. Les deux structures sont tout à fait complémentaires de par le fait qu'elles font vivre la communauté rôlistique en éditant des jeux d'un côté et en proposant des parties d'initiation de l'autre et pas forcément estampillés Game-Fu ou Pulp Fever, mais Edge ou 7^{ème} Cercle par exemple. Laurent est un passionné qui ne se limite pas à son propre nombril mais propose des initiatives pour faire connaître les jeux de confrères éditeurs avec qui il entretient de bonnes relations.

Le Maraudeur : Où en est « l'affaire » Cobra ? Y-aura-t-il bien une suite au livre de base ?

La suite de Cobra qui est « Cobra : Rugby » est prévue pour la rentrée. Quant à l'affaire et les litiges que nous avons avec l'un des auteurs du Guide du

Joueur, nous avons décidé non-seulement de nous défendre, mais de contre-attaquer en faisant valoir notre bon droit et celui de nos collaborateurs, avec le soutien total des ayants-droits, je tiens à le souligner, en portant l'affaire devant la justice. Bien que ce dossier nous ait porté pas mal de préjudices, notamment à travers à la presse people, nous sommes parfaitement déterminés et confiants quant à la suite de la procédure. Pour bien connaître l'acharnement dont sont capables Corinne et Laurent, je pense que s'attaquer à eux de façon aussi grossière était une erreur ; certains devront des excuses...

Nous avons d'autres projets avec la licence, et pas seulement dans le cadre du jeu de rôle, mais je ne peux rien dire pour le moment.

Le Maraudeur : En tout cas, merci Romuald pour ton temps et qu'on se le dise, Game-Fu arrive dans le paysage rôlistique français et compte bien y rester !

PROPOS RECUEILLIS PAR JÉRÔME

« SEMPAÏ » BOUSCAUT

FAITES ENTRER L'ACCUSÉ 4

Alors que les trois premiers articles de cette rubrique, visant à proposer des inspirations pour différents jeux de rôles en partant de faits divers historiques réels, se concentraient sur des événements de la seconde moitié du XX^e siècle, nous allons faire un bond en arrière dans le temps. L'affaire à laquelle nous allons nous consacrer est en effet intervenue au début du XIX^e siècle et a marqué ses contemporains par son mode opératoire (supposé) qui choqua l'opinion et par ses éventuelles implications politiques. Comme toujours, nous tenterons d'être le plus précis possible sur les faits (un point déjà délicat car la presse ou les traditions orales de l'époque enjolivèrent beaucoup d'éléments de cette affaire) mais nous ferons la part belle aux interprétations qui, pertinentes ou non, sont les plus romanesques et inspirantes.

« L'affaire Fualdès »



Antoine Bernardin Fualdès

L'assassinat en 1817, dans l'Aveyron, d'Antoine Bernardin Fualdès, aujourd'hui en grande partie oublié, marqua profondément l'imaginaire du XIX^e siècle. Une complainte populaire y fut consacrée et Balzac, Flaubert, Hugo et de nombreux écrivains moins connus y firent référence dans leurs écrits. Les accusés de ce crime subirent les premiers procès médiatiques de l'histoire de la presse française, alors en pleine expansion. Les différents rebondissements de cette affaire entre 1817 et 1818 passionnèrent également les lecteurs de toute l'Europe, jusqu'en Russie, et même aux États-Unis. Mais, qu'elle soit soumise à la censure de la monarchie française ou



non, la presse française et étrangère préféra le sensationnalisme à la rigueur et se fit l'écho de bien des interprétations farfelues, fascinant son lectorat mais condamnant par avance les accusés aux yeux de l'opinion.

Le 20 mars 1817, le corps d'un homme égorgé, vidé de son sang avec les bras attachés dans le dos, est retrouvé flottant dans l'Aveyron dans les environs de Rodez. Il s'agit Antoine Bernardin Fualdès, ancien procureur de Rodez entre 1811 et 1816. La mort d'un notable bonapartiste n'est pas anodine dans ces premières années du règne de Louis XVIII. Le nouveau monarque veut alors consolider son pouvoir, acquis avec le concours des armées étrangères, en promouvant la réconciliation nationale ; mais les monarchistes ultras souhaitent régler leurs comptes. En 1815, les républicains et bonapartistes subissent la « Terreur blanche », la vengeance des milieux monarchistes contre leurs adversaires politiques par le biais d'éviction des anciens responsables militaires, administratifs et politiques mais aussi par des massacres de populations jugées trop favorables à Napoléon I^{er} ou au retour de la République (entre 300 et 500 morts en 1815). Mais en 1817, l'épuration de l'administration est terminée et le pouvoir central ne souhaite pas raviver les tensions. Ce n'est pas du goût des cercles monarchistes les plus radicaux

qui entourent le futur Charles X, en partie marginalisés après la dissolution en septembre 1816 de la « Chambre introuvable », la chambre des députés où ils étaient majoritaires.

Dans ce contexte, l'assassinat d'un ancien dignitaire révolutionnaire puis bonapartiste tombe mal pour le régime en place qui a un impérieux intérêt politique à trouver rapidement un coupable et à couper court aux rumeurs le concernant en garantissant que l'assassinat n'a rien de politique. Le duc de Richelieu, président du Conseil de Louis XVIII, en fit un impératif absolu.

Antoine Bernardin Fualdès et les Chevaliers de la Foi

Né en 1761 à Mur-de-Barrez dans l'Aveyron (alors appelé le Rouergue), Antoine Bernardin Fualdès est issu d'une famille respectée et, avant la Révolution, il exerce les métiers d'avocat et de notaire. Jacobin modéré, il devient avocat au Tribunal révolutionnaire sous la Révolution et participe à la défense d'accusés prestigieux, notamment Charlotte Corday. Il poursuit sa progression professionnelle et, bonapartiste affirmé, sa carrière s'accélère sous l'Empire : il devient procureur impérial de l'Aveyron en 1811 où il combat les cercles royalistes et, notamment, les Chevaliers de la Foi.



Créés en 1810, les Chevaliers de la Foi constituaient une organisation secrète monarchiste et catholique visant à renverser l'Empire et à installer sur le trône le futur Louis XVIII. L'organisation est fondée par Ferdinand de Bertier de Sauvigny (1782-1864), dont le père fut intendant de Paris sous Louis XVI et périt massacré par les révolutionnaires parisiens en juillet 1789. Ferdinand émigre en 1791 et, dès que son âge le lui permet, il entre dans l'armée des émigrés ou « armée du prince de Condé », une troupe d'environ 6 000 royalistes qui servit différentes monarchies européennes contre les troupes de la Révolution et du Directoire. Vaincue en 1800, cette armée est démobilisée et certains de ses membres entrent dans la clandestinité contre l'Empire.



Ferdinand de Bertier de Sauvigny

Les Chevaliers de la Foi s'inspirent parallèlement des grades des chevaliers de l'ordre de Malte et du fonctionnement de la franc-maçonnerie. Les membres en bas de la hiérarchie de l'ordre savent très peu de choses sur les grades supérieurs et sont progressivement initiés aux secrets de l'organisation. Certains signes secrets discrets permettent aux membres de s'identifier entre eux et ils portent un anneau d'argent à l'intérieur duquel est gravé le mot « *caritas* ».

En 1814, l'Empire vacillant, les Chevaliers de la Foi estiment que des coups de force peuvent être réalisés sur le territoire français. En février, dans l'Aveyron, ils arment 200 à 300 hommes qu'ils rassemblent au château de la Goudalie pour prendre la préfecture de Rodez où Ferdinand de Bertier de Sauvigny prépare une insurrection royaliste depuis la fin de l'année 1813. Mais les Chevaliers de la Foi manquent de discrétion et les autorités impériales, et notamment le procureur Fualdès, ont vent du complot. Les troupes impériales se rassemblent autour de la ville, incitant des renforts royalistes venant de Toulouse à rebrousser chemin et contraignant Bertier de Sauvigny à annuler l'opération.

Six semaines plus tard, une diligence chargée de l'or de la Caisse d'Espalion est attaquée non loin de Rodez et l'argent dérobé. Fualdès mène l'enquête



en soupçonnant les cercles monarchistes mais la chute de l'Empire et la Restauration ne lui permettent pas de mener l'enquête. Il est en effet destitué de son poste de procureur de Rodez, poste qu'il retrouvera cependant pendant les 100 jours. Il prend sa retraite en 1816.

En 1815, avec la chute définitive de Napoléon et la Restauration, les Chevaliers de la Foi cessent d'être une organisation clandestine tout en restant discrets sur leur organisation interne et forment une part importante des membres de la chambre des députés nouvellement élue. Les Chevaliers prennent une part active dans la « Terreur blanche », une agitation qui inquiète et déçoit les notables locaux qui avaient voté pour eux en réaction aux désordres engendrés par les 100 jours. Louis XVIII se débarrasse en partie en 1816 de cette faction « plus royaliste que le Roi » en dissolvant la chambre des députés et en écartant de la vie politique certains meneurs en les nommant à des postes honorifiques mais moins politisés ou éloignés de la capitale. Ainsi, Ferdinand de Bertier de Sauvigny est nommé préfet du Calvados puis colonel de cavalerie.

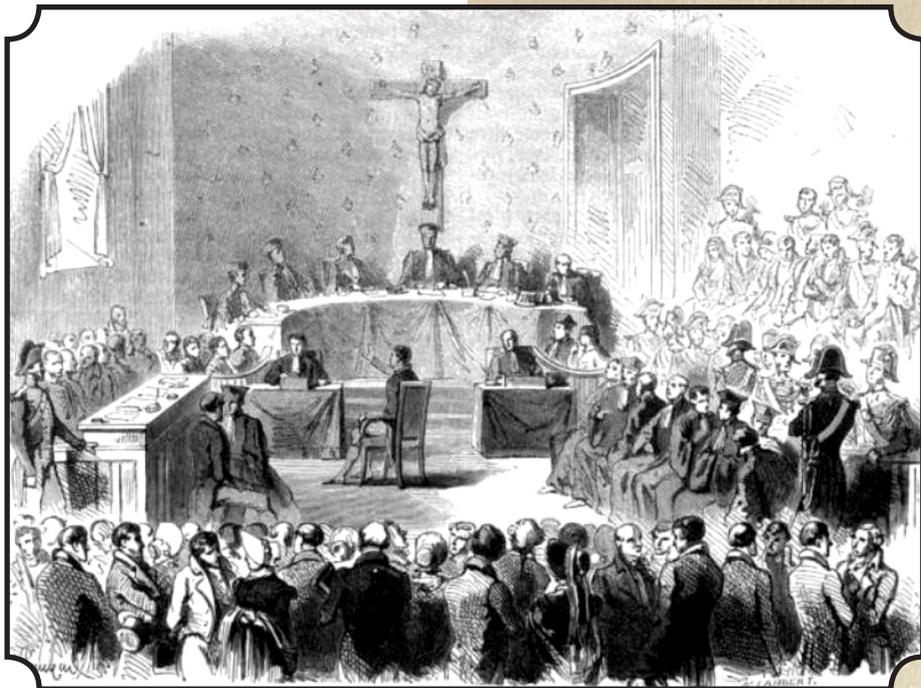
L'Aveyron a globalement échappé à la « Terreur blanche » mais certains royalistes ont gardé de la rancune contre Antoine Bernardin Fualdès pour son ac-

tion contre eux. Ainsi, François Régis de La Bourdonnaye (1767-1839), député ultra, proche des Chevaliers de la Foi et futur ministre de l'Intérieur de Charles X en 1829, a inscrit son nom sur une liste de personnes à éliminer.

Aussi, quand le corps de Fualdès est retrouvé dans l'Aveyron en 1817, l'hypothèse du règlement de compte politique n'est pas à écarter. Mais l'enquête officielle ne prendra jamais cette direction.

Une enquête et des procès spectacles

Fualdès a quitté son domicile le 19 mars 1817 vers 20 h 30, après le souper. Son corps fut retrouvé le lendemain tandis qu'une cane à pommeau d'argent lui appartenant était découverte rue des Hebdomadiers, à Rodez, en plein cœur d'un quartier mal famé. Le 22 mars, le juge Teulat ouvre son instruction et, contre toute logique, les témoignages arrivent par centaines. Au XIX^e siècle, il était en effet très rare de sortir de chez soi la nuit mais un nombre invraisemblable de Ruthénois prétendent avoir vu quelque chose, entendu un bruit suspect, aperçu un fragment de l'agonie de l'ancien procureur impérial ou du transport de son cadavre vers la rivière Aveyron. Dans les deux jours entre la découverte du corps et l'ouverture de l'instruction, les ru-



Le procès Fualdès

meurs ont eu le temps d'enfler à Rodez et des habitants mal vus sont rapidement montrés du doigt. Le juge Teulat prend beaucoup de ces témoignages pour argent comptant, instruit exclusivement à charge sans vérifier ni mobile ni alibi et agit avec d'autant plus de zèle que les pistes de ces rumeurs s'orientent vers un crime crapuleux et non politique.

En s'appuyant sur ce nombre insensé de témoins, un scénario naît : Fualdès a été assassiné par les habitants de la maison des époux Bancal, considérée comme la scène de crime. Une perquisition permet de découvrir une couverture tâchée

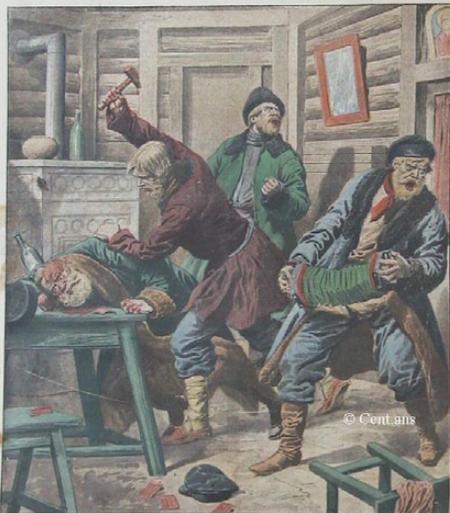
de sang et de petits os qui est considéré comme une preuve alors qu'il s'agit sans doute des restes d'un achat dans une boucherie. Les enfants de la maison sont interrogés et, intimidés, racontent ce qu'on veut entendre d'eux. Malgré les incohérences de ces premiers récits, les fuites dans la population entraînent de nouveaux témoignages. Ainsi, comme la femme Bancal avait lavé son linge le lendemain, on l'accuse d'avoir voulu nettoyer des objets tachés de sang. On arrête les époux Bancal et des habitués de leur logement à la mauvaise réputation et notamment Jean-Baptiste Collard, un joueur de vielle. Cette arrestation

fit naître la certitude que les assassins avaient fait jouer de la musique pour couvrir les cris d'agonie de Fualdès ; une image qui marqua profondément l'imaginaire collectif et qui fit naître l'expression « un crime à la Fualdès » dès que ce macabre stratagème était supposé avoir été utilisé.

présence d'un homme de grande taille et d'un homme de petite taille, l'enquête s'oriente vers deux hommes peu appréciés dans la ville : Charles Bastide-Gramont, le filleul de Fualdès, mesurant 1,90 m et traînant une réputation de séducteur arrogant, et Joseph Jausion, un agent de change et usurier de petite taille, beau-frère du précédent.

Le Petit Journal

Le Petit Journal 5 CENTIMES SUPPLEMENT ILLUSTRE 5 CENTIMES ARGUMENTS
 Paraît tous les jours à 5 centimes. — Le Petit Journal agricole, 5 cent. — La Mode du Petit Journal, 5 cent.
 Abonnements : 12 mois 50 francs. — Le Petit Journal illustré à la semaine, 10 cent.
 En vente chez tous les dépositaires de journaux.
 Directeur : M. L. LAFITTE. — Rédaction : 10, rue de Valenciennes, Paris. — Téléphone : 100.000. — N° 10.000.
 DIMANCHE 10 MAI 1905



UN CRIME QUI RAPPELLE L'ASSASSINAT DE FUALDÈS

Deux malfaiteurs russes enlèvent un homme à coups de marteau et chassent à tue-tête pour étouffer les cris de leur victime.

Reproduction d'une couverture du Petit journal, de 1905, illustrant un fait divers.

Il manque toutefois un cerveau à l'affaire pour compléter le tableau. Comme plusieurs témoignages ont fait état de la



Charles Bastide-Gramont

Les rumeurs prétendent que Bastide-Gramont devait 10 000 francs à Fualdès et qu'il aurait fait assassiner son parrain pour récupérer les reconnaissances de dettes. Une ancienne servante l'accuse d'avoir commis dans le passé un autre meurtre. Ces suppositions suffisent au juge Teulat pour l'arrêter en dépit d'un alibi sans doute valable. Mis sous pression, Bousquier, un des autres inculpés, accuse Bastide-Gramont d'être le

commanditaire. La rumeur publique prétend, à tort ou à raison, que le filleul de Fualdès a des sympathies royalistes ultras, ce qui contente les tenants de la thèse de l'assassinat par des royalistes tout en écartant celle du complot politique puisque le mobile serait financier. Une autre rumeur accuse Joseph Jausion d'avoir commis un infanticide dont Fualdès aurait eu la preuve. Cette histoire est fautive mais la population y croit et, à nouveau, de nombreux témoins accourent pour l'accréditer. En mai 1817, Antoine Bancal meurt en prison, laissant derrière lui une opportune confession où il accuse tous les autres inculpés. Malgré tout, le dossier de l'accusation reste très faible ; c'est alors qu'entre en scène Clarisse Manzon.



Clarisse Manzon

Âgée de 32 ans, mariée à un homme plus âgé qu'elle n'aime pas, Clarisse Manzon multiplie les conquêtes masculines et a pour amant du moment un militaire, le lieutenant Clémendot, par ailleurs responsable de la garde des prisonniers de l'affaire Fualdès. Apprenant que ce dernier la trompe également, elle décide de se venger en racontant qu'elle s'est rendue à la maison Bancal le soir du 19 mars 1817 pour rencontrer un amant plus jeune et qu'elle a vu l'assassinat de Fualdès. Ce mensonge prend une ampleur qui la dépasse et, victime d'un véritable harcèlement de la part des autorités judiciaires et de sa famille, elle est contrainte de témoigner contre les accusés.

Le premier procès a lieu le 18 août 1817. Les accusés, criant leur innocence, sont confrontés à 320 témoins dont 80 à décharge, bien plus malmenés à la barre que les autres. Clarisse Manzon vient témoigner à son tour. Elle charge les accusés et, lorsqu'elle est confrontée à des incohérences, elle s'évanouit. Le témoignage n'est pas crédible mais il corrobore la conviction populaire et médiatique. Le 12 septembre 1817, cinq des accusés (Bastide-Gramont, Jausion, la veuve Bancal, le vieil Collard et Bach, un des habitants de la maison) sont condamnés à mort ; Anne Benoit et Bousquier, deux autres résidents de la maison Bancal, à la prison à perpé-

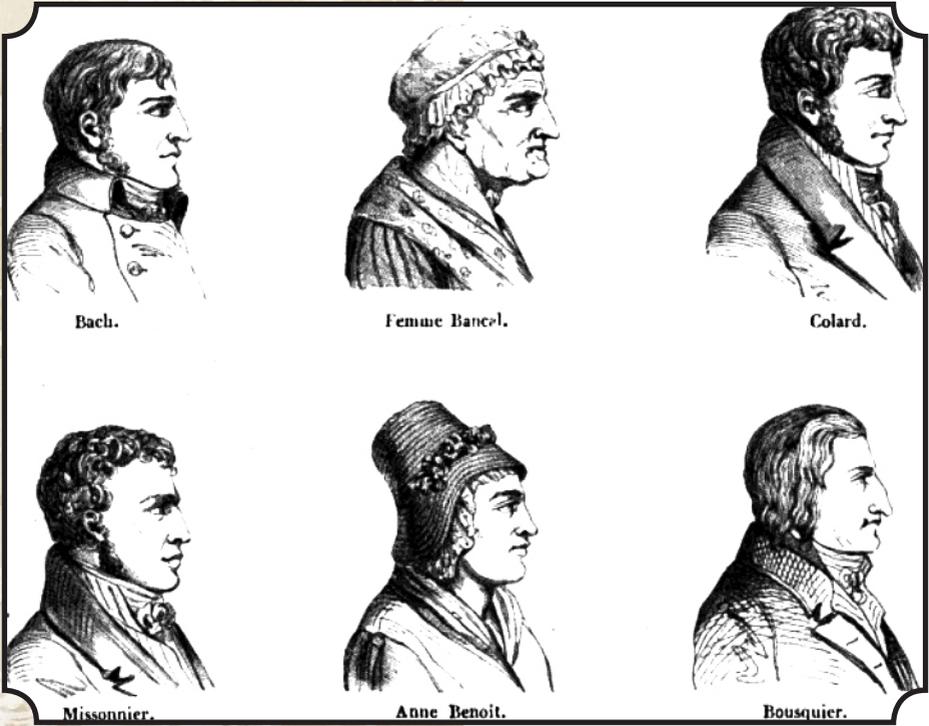


tuité. Peu de temps après, coincée par son témoignage farfelu, Clarisse Manzoni est également emprisonnée pour complicité. Mais les autorités judiciaires constatent que beaucoup de témoins n'avaient pas prêté serment. Le procès est annulé pour vice de forme et une nouvelle audience est organisée en mars 1818, à Albi.

Au second procès, la fièvre est encore plus forte. Les témoins à décharge du premier procès sont emprisonnés pour faux témoignage et ne sont libérés que s'ils se rétractent. Épuisés par des mois

d'interrogatoires et de mauvais traitements, la veuve Bancal et Bach avouent. Le pathétique feuilleton Clarisse Manzoni se poursuit. Le 4 mai 1818, le verdict final tombe : Jausion, Bastide-Gramont et Collard sont condamnés à mort. Pour leurs aveux, Bach et la veuve Bancal voient leur peine commuée en prison à perpétuité. Clarisse Manzoni est acquittée. Les trois condamnés à mort sont exécutés le 3 juin.

Mais la farce judiciaire n'est pas terminée. D'autres notables de Rodez (deux notaires et un commissaire), désignés



Les autres accusés du procès



par des témoins lors des procès, sont à leur tour accusés de complicité dans un troisième procès entre le 21 décembre 1818 et le 15 janvier 1819. Mais, cette fois, le système d'accusation impose : de nombreux témoins des deux premiers procès se rétractent et admettent avoir subi des pressions ou avoir été payés pour témoigner. Bach et la veuve Bancal se rétractent, Clarisse Manzon également. Tous les accusés sont acquittés, verdict qui invalide, a posteriori, ceux des deux premiers procès ; mais il est trop tard et les premières condamnations ne seront pas remises en cause malgré une demande du fils de Fualdès, Didier, au garde des Sceaux en 1820. Tous les autres condamnés des procès mourront en prison. Clarisse Manzon meurt misérable, à 40 ans, après une courte et pathétique carrière où elle vendait sa conversation à propos du procès.

Qui a tué Fualdès ?

L'avocat de Bastide-Gramont a toujours affirmé que Fualdès avait été la victime d'un crime crapuleux alors qu'il se rendait à un rendez-vous galant. Il considérerait que certains des accusés avait bien perpétré le crime mais qu'ils n'avaient pas été téléguidés par son client ou par Joseph Jausion. L'historien contemporain Jacques Micquel estime lui-aussi qu'à cette époque de recrudescence du

brigandage, Fualdès n'a été que la victime d'un rôdeur et que les condamnations de Bastide-Gramont et Jausion ne sont que le fruit de l'emballement de la rumeur publique et de la volonté du pouvoir politique de trouver rapidement des coupables.



Joseph Jausion

Une autre thèse est celle menant aux Chevaliers de la Foi. Ceux-ci ou certains membres plus virulents auraient pu supprimer un de leurs vieux adversaires qui avait fait échouer le coup de force de Rodez en 1814. Le gouvernement de Louis XVIII aurait alors protégé les « ultras » pour éviter un retour des tensions dans le royaume. Connectée à cette première hypothèse, certains ont évoqué la vieille affaire de l'attaque de la diligence chargée de l'or de la Caisse d'Espalion qui ne fut pas élucidée. On prétendit que l'ancien procureur Fualdès avait trouvé



des preuves incriminant Jean-Louis-Henri de Bancalis, Chevalier de la Foi et membre par alliance de la famille d'Elie Decazes, favori et ministre de l'Intérieur de Louis XVIII. À nouveau, il ne s'agit que de suppositions.

D'autres auteurs ont voulu associer de façon romanesque l'assassinat de Fualdès à Louis XVII, le fils de Louis XVI et de Marie-Antoinette, mort à l'âge de dix ans en 1795 à la prison du Temple à Paris. Selon cette théorie, Fualdès aurait eu en sa possession des documents prouvant la survivance du fils de Louis XVI. Les analyses ADN réalisées en l'an 2000 sur le cœur de l'enfant mort dans cette prison en 1795 ont démontré qu'il s'agissait bien de l'enfant de Marie Antoinette mais, à l'époque, la thèse de la survie de l'enfant est populaire dans les milieux royalistes, surtout chez ceux qui jugent Louis XVIII trop libéral. Beaucoup d'escrocs tentèrent de se faire passer pour le Dauphin qui aurait été enlevé par des partisans royalistes et remplacé par un autre enfant. Certains comme Jean-Marie Hervagault, Mathurin Bruneau ou « le Baron de Richemont » furent condamnés pour escroquerie. Le plus célèbre des faux Louis XVII est sans nul doute Karl-Wilhelm Naundorff, un horloger prussien dont l'étonnante connaissance des us de Versailles sous Louis XVI avant la Révolution convainquit une part de la noblesse française, si

désireuse de retrouver un descendant direct de Louis XVI. Aucune preuve cependant ne permet de relier l'affaire Fualdès à Louis XVII.

La mort d'Antoine Bernardin Fualdès conserve encore aujourd'hui tout son mystère.

Que faire de cette affaire en jeu de rôle ?

Bien que la popularité de l'affaire Fualdès au XIX^e siècle soit en grande partie le fruit du supposé mode opératoire du crime, il ne me semble pas opportun de capitaliser sur cet élément. Si l'image de musiciens jouant pendant qu'on égorge un notable pouvait marquer les esprits de l'époque, les rôlistes actuels sont trop habitués aux crimes sanglants des faits divers ou des fictions pour que cela puisse avoir l'impact escompté.

Le contexte politique offre des perspectives plus intéressantes. Peu de jeux proposent de jouer au début du XIX^e siècle mais ceux se déroulant à la fin du XIX^e siècle ou au début du XX^e ne manquent pas (*Cthulhu*, *Maléfices*, *Crimes*, *la Brigade chimérique*, *Vampire : Ère victorienne* ou, dans un style uchronique, *Château Falkenstein* pour n'en citer que quelques uns). Il est possible d'utiliser les suites de l'affaire Fualdès dans ces jeux en

jouant sur les différentes hypothèses romanesques entourant ce crime.



Louis XVII

Si aujourd'hui, nous savons que Louis XVII est vraiment mort en 1795, son oncle Louis XVIII en était-il persuadé ? Ne craignait-il pas que Fualdès ait des informations sur la localisation d'un descendant de son frère qui pourrait réclamer le trône ? Les Chevaliers de la Foi craignaient-ils la même chose ou bien croyaient-ils à la survivance de l'ancien Dauphin et souhaitaient-ils le retrouver pour en faire un monarque plus « ultra » que Louis XVIII ? Un MJ pourrait imaginer une faction royaliste occulte, héritière des Chevaliers de la Foi (qui aurait pu perdurer sous une forme secrète après l'autodissolution

officielle du mouvement en 1826), persuadée que Fualdès possédait bien des informations vitales sur le sort de Louis XVII et qui pourrait se mettre en quête de supposés documents ayant appartenu à l'ancien procureur de Rodez. Ces archives secrètes pourraient alors faire l'objet d'une quête dans le style des romans feuilletons d'antan avec sociétés monarchistes secrètes et bien implantées dans les hautes sphères, faux Louis XVII et manipulations de services secrets étrangers souhaitant déstabiliser la France dans l'optique d'un conflit en Europe anticipant la Première Guerre mondiale.

Les faux Louis XVII étaient tous des malades mentaux, des excentriques ou des escrocs souvent vite confondus mais, toujours dans le style des romans de l'époque, un « génie du mal » (avec ou sans pouvoirs occultes, super-scientifique ou non) pourrait se prétendre le descendant de Louis XVI et de Marie-Antoinette (en étant Louis XVII lui-même ou son enfant, selon l'époque et l'âge de votre antagoniste) et ainsi étendre son influence dans la haute bourgeoisie réactionnaire française et/ou sur des sociétés secrètes royalistes. La découverte d'archives ayant appartenu à Fualdès pourrait alors remettre son plan en question et deviendrait pour lui une priorité. Si ces archives sont codées, elles pourraient n'avoir aucun lien avec la



survivance du Dauphin et être un ordre de mission secret du pouvoir central impérial au procureur de l'Aveyron, mais nécessiter d'être décodées pour en avoir le cœur net. Or, si les PJ en héritent par hasard, ils pourraient alors devenir les cibles de l'usurpateur criminel jusqu'à ce que le mystère des archives secrètes soient percées à jour ou que l'organisation de cette Némésis soit démantelée.

Les pistes de scénarios ci-dessus ne nécessitent pas de désigner un véritable coupable dans la mort de Fualdès et le mystère peut rester intact. Mais il est également possible de multiplier les factions en associant aux archives de Fualdès une preuve impliquant un ou plusieurs illustres ancêtres de grande famille française dans le crime. Cette piste de synopsis peut fonctionner également de façon autonome. Les riches descendants des assassins, qui ont réussi à s'adapter aux différents changements de régime, pourraient alors mettre leurs ressources en commun pour retrouver et détruire ces preuves salissant la légende familiale, compliquant la vie des malheureux PJ dépositaires ou, en retournant les perspectives, en les engageant pour retrouver ces précieux documents. Et que feraient des PJ (ou une organisation criminelle, une secte fanatique ou une organisation secrète aux buts inavouables) avec un moyen de pression contre de puissants no-

tables français dont plusieurs membres sont des généraux, des députés ou des ministres ? Même dans les années 30, une organisation fascisante comme la Cagoule (belle inspiration en soi pour de nombreux jeux et présenté comme un antagoniste potentiel dans *la Brigade chimérique*), associée aux puissances de l'Axe, pourrait s'appuyer sur ces documents vieux d'un siècle pour convaincre de grandes familles françaises jugée trop réticentes de s'associer à leurs projets de coup d'État.

Si on lie l'assassinat de Fualdès avec l'attaque de la diligence de la caisse d'Espalion, d'autres pistes s'ouvrent. Le butin de l'époque ne justifie pas de lancer une grande chasse au trésor, sauf à imaginer que les coffres transportaient un artefact précieux qui, à l'époque de votre partie, a encore une grande valeur. Fualdès aurait pu découvrir l'existence de cet objet, l'identité des voleurs et être assassiné pour cela mais aurait laissé des indices derrière lui (dans une cachette secrète du pommeau d'argent de sa fameuse canne qu'on a retrouvée à côté de la maison Bancal ?). Les possibilités d'objet (magique ou supposé tel) ne manquent pas mais comme le crime s'est déroulé en Aveyron, une part du pays cathare, jouer sur le mysticisme entourant cette religion est peut-être approprié. Un simple passage dans les sections « ésotérisme » des grandes



librairies offrent de nombreuses pistes d'objets magiques ou d'ouvrages censés être au cœur du « secret des Cathares ». Les mouvements sectaires se réclamant d'un héritage occulte censément issu des Cathares (souvent via les Templiers ou par le biais des Francs-maçons ou des Rose-croix, pour continuer dans les approximations dont se régale les ésotéristes de tout poil) sont nombreux et sont des adversaires assez fréquents dans les jeux ayant une dimension occulte (dans ce contexte, *Nephilim* est le choix le plus évident mais beaucoup de jeux s'y prêtent). La quête de ces objets pourrait plonger malgré eux les PJ dans

le mystère de l'affaire Fualdès et si vous êtes ambitieux et que le trop plein de factions ou d'implications ne vous fait pas peur, vous pouvez imaginer une intrigue impliquant plusieurs des pistes proposées ci-dessus dans votre chasse au trésor occulte.

Dans cette rubrique, je me suis souvent montré assez réticent à transposer les événements présentés dans les articles dans des univers complètement imaginaires. Ce n'est pas le cas aujourd'hui. Le déroulement de cette affaire, débarrassée de ses éléments contextuels, peut servir de base à une bonne intrigue et



Symbole cathare



les pré-requis ne sont pas si compliqués que cela à rassembler puisqu'il suffit que votre univers de jeu ait connu un changement de régime peu de temps avant le déclenchement de l'intrigue.

Un dignitaire d'un ancien régime déchu ayant gardé un statut respecté est assassiné. Des cercles proches du pouvoir sont suspectés et cela risque de provoquer des troubles voire de relancer une guerre civile si un bouc émissaire n'est pas rapidement trouvé. La population est en émoi et les rumeurs enflent, attisées par une presse (ou ce qui en fait office) avide de sensationnalisme qui raconte n'importe quoi. Dans un tel contexte, les PJ pourraient être les accusés innocents, des enquêteurs intègres perdus dans un appareil judiciaire qui s'emballe voire, pour les plus influents et moins moraux d'entre eux, les dignitaires chargés de trouver des coupables coûte que coûte et qui doivent construire un procès spectaculaire pour détourner la colère de la foule contre une autre cible que l'autorité politique. Ce type d'intrigue pourrait s'inscrire assez facilement dans la campagne *Kingmaker*, dans *LSA*, dans *Warhammer* voire dans un *Star Wars* post-chute de Palpatine.

Il pourrait d'ailleurs être amusant dans une telle histoire d'adopter l'hypothèse d'un banal crime crapuleux de rôleur. En effet, 99% des joueurs confrontés

à l'assassinat d'un adversaire (même peu virulent) d'un pouvoir politique en place et constatant que les autorités s'orientent vers de faux coupables imagineront une manipulation politique complexe et un complot alors qu'il ne s'agit peut-être que de la réaction d'un pouvoir apeuré faisant passer la vérité bien après le contentement d'une foule en colère. Bien amenée (pour éviter une déception) la révélation que le coupable n'est qu'un truand très violent mais ordinaire et sans autre but que l'appât du gain immédiat peut être un retournement final intéressant. Et si les PJ découvrent le coupable après la condamnation des accusés, et qu'ils ont alors le choix entre la révélation de la vérité démontrant l'incurie et/ou la duplicité des autorités (risquant d'entraîner des émeutes ou pire un retour de la guerre civile) et l'exécution des innocents, que choisiront-ils de faire ?

ODILLON

LE CINÉ M'A TUER !

Snowpiercer



Ô toi, meneur de jeu aux joueurs qui aiment les univers bien construits et structurés, passes ton chemin ! Ô toi, dont les personnages ne supportent pas de ne pas comprendre comment le moindre sortilège ou la moindre organisation a pu survivre 2 000 ans sans que personne ne soit au courant, fuis ! Dans les lignes qui suivent, nous allons plonger dans un monde surréaliste et délirant où la foi remplacera la logique ... J'ai nommé : le TransperceNeige !
Tiré d'une BD complètement déjantée

des années 80, ce film reprend le principe d'un univers post-apocalyptique délirant.

Imaginez un monde où les tentatives de régulation du climat ont provoqué une catastrophe écologique majeure et le retour à une ère glaciaire pendant une dizaine d'années. Là, c'est pas du nouveau. Ce qui l'est moins est que la seule humanité qui ait survécue, visiblement, est celle qui a réussi à monter dans le train créé par un inventeur aussi génial que malade mental : Wilford. Au fil du temps, outre un véritable culte religieux au Transperceneige et à son créateur, s'est aussi installée une organisation de classe très hiérarchisée mais simple : au fond du train les déchets humains, devant les dignitaires. Et comme d'habitude, il y a toujours des mauvais coucheurs qui n'aiment pas cette situation, surtout qu'ils sont en queue du train !

Donc on va suivre les tribulations d'un héros, un de plus vu qu'il y en a toujours un pour vouloir se révolter, qui a décidé de remonter le train pour faire tomber le méchant dictateur. À partir de là, toute l'histoire part dans le délire ; si vous aviez déjà réussi à garder votre logique jusque là entre une ligne de chemin de fer qui fait le tour du monde, un train immortel qui parcourt le chemin en une année, et une période glaciaire créée par les humains...

Une fois tout ça accepté, on commence avec le trajet dans le train, en visitant des



wagons dédiés à certaines activités... une usine à gâteaux aux cancrelats, une salle de classe, un jacuzzi, une salle d'UV, une boîte de nuit, etc.

Évidemment, il y a des bastons presque en permanence et de jolis messages comme « la drogue c'est le mal !!!! » surtout quand elle est faite à base de produits toxiques. Par contre, ce train, c'est une lettre d'amour aux surréalistes... de « La cité des enfants perdus » à « L'armée des XII singes » (pour les chefs complètement timbrés) ou encore « Coups d'état ». Rien n'est logique et chaque personnage est complètement délirant, même les gentils ! N'ayant pas lu la BD je ne peux pas juger du respect de l'œuvre originale mais là l'auteur a pétié un boulon.

Je réserve une note particulière à la maîtresse d'école qui apprend des chansons à la gloire de Wilford tout en fêtant les oeufs avant de sortir de l'artillerie lourde et de déclencher une fusillade en plein cours... *Columbine* n'est pas loin ! Tout ça pour que le héros finisse par arriver seul auprès du grand méchant qui lui explique que les révoltes sont organisées régulièrement pour assurer la survie du corps social et ainsi de suite. Il lui apprend par ailleurs que si des enfants sont enlevés du wagon de queue c'est pour servir d'engrenage manuel dans un train défaillant... Bref, on délire sans espoir de retour. À ce niveau là, on s'en sortira pas et ce ne sont pas les combats

dans « Old Boy » (version originale) qui allégeront le délire.

Tout ça finit dans un grand accident de train et devant un ours blanc qui prouve qu'il y a de la vie dehors... bref, j'ai rien compris au film, même si il m'a bien diverti une soirée... je ne peux donc que vous souhaiter bonne chance !

The East



Les éco-terroristes ! Enfin un genre bien peu exploité au final !

Je ne vous parle même pas des jdr qui auraient ne fut-ce qu'utilisé ces personnages pour une intrigue, pas pour le cœur du jeu. On a bien des anti-corporations, anti-complotistes, etc. mais



jamais une bande de types qui font ça pour protéger la nature tout simplement.

Alors, si le sujet vous tente, je vous propose ce gentil petit film incluant notre ami « Eric Northman » (Alexander Skarsgard) qui n'a pas ses crocs pour une fois.

Fidèle à son rôle de bellâtre trop dark, déchiré et sensuel, il nous la joue dernier héritier d'une fortune qui décide un jour de passer dans la clandestinité et de faire payer aux méchants capitalistes pollueurs le prix de leurs méfaits.

Robin des bois, des vrais bois, il lui faut une suite. Avec un médecin de bonne famille contaminé par un médicament de merde et dont la sœur est morte suite à un traitement « sans danger », une semi-sorcière écolo-geeks-hacker, une autre fille de bonne famille en rupture et quelques no-names présents pour jouer la corde sensible des anciens d'Irak, la famille est au complet.

Attendez ! J'ai oublié l'agent femelle infiltrée ! Bon, cette fois, ce ne sera pas quelqu'un du FBI mais plutôt d'une officine privée chargée de défendre les intérêts du client de sa boîte de sécurité privée.

D'ailleurs, la directrice de cette société est un vrai bonheur de MJ. La gentille Sharon, c'est son nom, est un condensé de ce que le capitalisme et le sens des affaires a produit de plus cynique... Si on découpe ses tirades sur le service à la

nation et les vilains terroristes qui-finiront-par-s'en-prendre-à-des-innocents, il y a de beaux mots comme le fait de laisser un crime se produire car il n'est pas contre ses clients et lui en assurera un nouveau.

En face, on a l'agent qui finit par se plaire au sein de ces fameux terroristes mêmes si, finalement, ce sont juste de dangereux pieds nickelés qui n'ont que trois idées en tout et pour tout et ne vivent que sur leur légende.

En fait, tout est là : la légende. La bande à Alexander ne changera pas le monde et la plupart le savent. Ils sont juste là pour se venger personnellement. Qui d'une entreprise pharmaceutique, qui de son méchant papa trop égoïste, qui du fait d'être sourde... Le bonheur du monde, oui, mais une fois leurs besoins individuels réalisés.

De l'autre côté, on a une ancienne du FBI qui croit réellement qu'elle fait le bien en arrêtant les criminels et que les limitations légales et politiques l'ont empêchées d'arrêter de gros méchants. Passée dans le privé, elle s'est crue bien plus libre mais elle finit par juste mentir à son petit ami, voir le tromper pour les besoins de l'enquête, et tout ça pour finalement ne défendre que ceux qui ont l'argent, les relations et dont les actions ne sont pas les plus glorieuses.

Entre désabusés, ils finissent évidemment par se trouver !

Et c'est là que le film devient une mine



d'informations et d'options pour de bons scénarios de personnages infiltrés qui se retournent contre leurs employeurs. Je sais, la ficelle a déjà été souvent utilisée en jdr, généralement dans des produits cyberpunks ou d'espionnage mais là, l'auteur va jouer une autre mélodie.

Ce qui est dommage, c'est qu'il va falloir attendre la fin du film pour arriver à ce grand moment. Car au final, les gentils terroristes nous la joue sauve-qui-peut, voire je-fuis-à-l'étranger, l'infiltrée découvre que ces idéalistes sont justes des gamins apeurés et sans perspectives, prêts à sacrifier d'autres agents comme elle pour assouvir leurs vengeances bien peu altruistes.

Donc il n'y a qu'une solution, qu'elle monte son propre réseau mais avec des agents actifs et non des terroristes en dehors du système... Pirater le système par l'intérieur, voilà une option qui devrait intéresser vos joueurs, non ?

The midnight meat train

Vous aimez les trains à viande de minuit ? Clive Barker aussi !

Pour rappel, Clive est fou, complètement fou ! Face à lui, Stephen King ou Masterton passent pour de gentils auteurs de contes pour enfants. Si vous en avez l'occasion, lisez *The Great Secret Show* ou *Cabal* et vous comprendrez.



L'histoire du train provient de son recueil des *Livres de Sang*. Un genre de fresque où Clive a revisité tout un tas d'histoires et de situations pourtant connues et recuites dans plein de livres et de films... Comme il le dit lui-même, il écrit généralement le contenu de ses cauchemars et on ne voudrait pas dormir dans la même maison que lui en le lisant.

Donc, on a ici une histoire de tueur en série dévoilé par un photographe végétarien à la recherche du sujet qui le fera se réaliser et faire LA photo qui lui donnera accès aux expositions et à la reconnaissance des amateurs new-yorkais fortunés.

Bref, on peut gentiment penser avoir à faire à un énième film de *Serial Killer*



(merci de prononcer correctement). On y a d'ailleurs droit aux clichés de la petite amie amoureuse mais qui pense que son compagnon craque sous la pression, le meilleur ami homo de la dite petite amie, la police qui est perplexe, etc... On s'attend presque à voir un remake de *Henry* (Portrait d'un tueur en série) vu que le héros et le tueur jouent un jeu du chat et de la souris particulièrement malsain... Mais c'est sans connaître le bon Clive !

Parce que chez lui, il y a toujours quelque chose de plus dans l'évidence la plus... évidente. D'ailleurs, son œuvre des *Livres de Sang*, le dit clairement : les styles seront revisités.

Bon, il est pas chien, il laisse des indices tout au long du film... Un carnet qui reprend les horaires des derniers trains et les stations où le tueur monte régulièrement... Un train rempli de cadavres dont personne n'a jamais entendu parler... Des disparitions régulières autour du métro sans que la presse ni la police n'en prennent conscience... Un tueur qui tue depuis plusieurs dizaines d'années alors qu'il n'en a pas visiblement l'âge... On finit tout de même par se dire qu'il y a un truc plus glauque dans cette histoire... Un policier qui empêche le héros de monter dans le dernier train, comme si il surveillait le quai...

Alors quand on découvre que le tueur prépare ses victimes comme les morceaux de bœufs à son job de jour, oui il

est boucher dans un abattoir, on se pose de très lourdes questions...

Oui, il y a quelque chose de plus, quelque chose de bien pire... Mais je ne vous le révélerai pas ici, na ! Il va falloir louer le film si vous voulez en apprendre plus !

Au niveau visuel, on a droit à une ambiance bien lourde mais qui ne joue pas sur les situations absurdes... C'est fou comme un appartement vide où on ne peut pas allumer la lumière peut être terrifiant. Et puis, une grande ville, ses rues désertes et son métro la nuit, bien filmé, ça met la pression à n'importe qui. En fait, vous allez hésiter à vous balader une fois la nuit tombée.

Pour les amateurs de jeux violents et interdits aux moins de 18 ans, les scènes de mise à mort sont visuelles et terrifiantes. Ajoutez à cela que les victimes ne sont pas complètement anonymes et qu'on a droit à quelques secondes de leur vie « normale » avant que le tueur passe à l'action. On n'est pas dans l'intimité de King mais cela suffit à ne pas les voir comme des morceaux de viande. Entre le gros dur qui cherche à faire une « arrestation citoyenne » dans le métro, version *Vigilant*, ou le meilleur pote qui drague ouvertement la femme de son ami/associé et leur propose à demi-mot une partie à trois pour finir la soirée théâtre, il y a le choix...

Un dernier point avant de conclure, le film vous propose aussi l'ambiance pour



un artiste en devenant dans une grande ville américaine. Bizarrement, le film marque en montrant la semi-prostitution de l'artiste pour se voir exposer dans une galerie cotée et enfin vendre des oeuvres... La galeriste *cougar* qui saute sur tous ceux qu'elle expose, à condition que ce soit jeune et célibataire sans distinction de sexe, est un vrai bonheur de MJ. Le couple de riches ignares mais férus d'art coté, surtout quand l'artiste est presque un inconnu et qu'ils peuvent se targuer de l'avoir découvert avant tout le monde, est aussi très utile. Il y a même la pression mise sur l'œuvre pour que notre photographe, mais peu importe son art au final, pour que son œuvre reste « authentique » mais en devenant vendable... Il y a comme un mythe faustien dans tout ça qui est facilement réexploitable...

Whitechapel

Voici le retour du copain Jack, et il est un peu « vénair »...

Mais calmez-vous ! Il n'est pas ressuscité des morts, car il doit bien être mort depuis le temps, non ? Il a tout simplement des admirateurs qu'on pourra classer en deux groupes : les « ripperologistes » et les imitateurs.

Les premiers sont des historiens parfois amateurs, parfois très professionnels, qui essayent, en vain, de résoudre le mys-



tère de l'identité du vieux Jack. Certains sont des farfelus, d'autres en vivent, parfois même bien. C'est d'ailleurs un de ceux-là qui devient conseiller de la police une fois qu'un imitateur, second groupe, décide que jouer les Jack d'opérette n'est pas suffisant et qu'il se doit de tailler dans le vif du sujet.

Et voilà une série comme les anglais ont l'habitude de nous en pondre : bien jouée, bien filmée et bien structurée même si elle garde cette froideur, cette réserve *so British* !

En face de la menace d'un nouveau Jack, il y a une équipe de police complètement désabusée car, il faut l'avouer, *WhiteChapel* c'est toujours pas un endroit qui fait rêver aujourd'hui. Heureusement pour eux, un lieutenant, un poil



dévoré par ses troubles obsessionnels compulsifs, va les aider à retrouver leur dignité de policier en faisant de la capture de Jack un objectif dont ils pourront être fiers.

La palette de personnages est intéressante car elle met en avant des styles qu'on n'a pas souvent l'occasion de voir dans les séries américaines, plus stéréotypées positivement. Ici, on a la mère de famille angoissée, le dragueur qui vient de se marier mais ne comprend pas que la fête et les filles c'est fini, le vieux flics à l'ancienne dépassé par les événements, le jeune idéaliste homosexuel refoulé qui a du mal à se trouver une place dans une équipe pour le moins rugueuse, la médecin légiste qui a une distance avec la mort qui la rend angoissante même si elle est un boute en train, etc.

Normalement, c'est le genre de série qui n'aurait dû faire qu'une saison car on peut par refaire le coup de l'imitateur pendant 10 ans mais là ils ont fait le paris d'aller plus loin et de faire une suite en considérant que le « ripperologiste » peut jouer le rôle d'historien du crime pour d'autres affaires... Tout se base sur l'idée que les crimes ne sont que la répétition de comportements socialement déviants et donc suivent toujours un peu la même logique. Utiliser les acquis de l'expérience pour définir rapidement des pistes dans le cas de crimes particuliers. Un peu le « Suivre l'argent » ou le « Celui qui découvre le meurtre est sou-

vent le coupable » voir le « une femme assassinée l'est dans 80% des cas par son mari » mais appliqué à chaque cas exceptionnel.

Bon, avant d'y arriver, on aura une saison consacrée à d'autres imitateurs mais ça c'est surtout dans l'optique de montrer que si certains sont complètement fous, d'autres utilisent les légendes urbaines pour se faire comparer aux grands criminels passés, ce qui est réellement le cas dans la pègre et la presse. Combien de fois a t-on lu des comparaisons avec des personnages comme Al Capone, Damer, Bundy ou Meyer Lanski ? Là, on a des criminels qui jouent le jeu au maximum, ce qui les rend prévisibles si on connaît l'histoire...

Tout ça pour arriver à la dernière saison, qui, selon moi, est celle qui était la plus porteuse d'espoir pour les fans de fantastique car maintenant l'intrigue va glisser dans le surréel...

Imaginez que votre historien du crime finisse par mettre en évidence une anomalie statistique... Une présence anormale de crimes commis par des personnes qui n'ont aucune raison d'en commettre mais qui finissent par passer à l'acte... et que ces crimes soient localisés dans la même zone... À savoir *WhiteChapel*... Et qu'à chaque fois on retrouve la présence d'une vieille dame, le genre à faire une simple remarque qui finit par tourner en boucle dans votre esprit au point de le rendre malade...



Une sorte de contamination mentale qui vous pousse à faire des choses qui ne vous correspondent pas, à développer des peurs enfouies en vous, des désirs inassouvis... Pour couronner le tout, les criminels touchés par l'ancienne ne sont jamais jugés car ils meurent avant leur comparution...

Ça c'est de l'intrigue ! Et ben, c'est tout ! La chaîne qui produisait la série l'a arrêtée à ce niveau là ! Même pas un spin-off ! Criminel ! Ou est-ce un coup de Louise Iver, la vieille dame, qui aurait rencontré le responsable du programme un soir dans le métro en lui disant de s'occuper des vraies priorités de sa vie... Le reste ce sera à vous de l'inventer pour votre table de joueurs préférés et branchés sur les énigmes et le surnaturel...

World war Z

Ca y est ! Je l'ai enfin vu !

Ca faisait des mois que je tergiversais, que j'hésitais, que je regardais des bandes-annonces ou des critiques, voire même que j'avais vu « l'honest trailer » du film... Et je m'y suis lancé.

Contrairement à beaucoup, j'ai décidé de regarder le film sans me dire qu'il était un film de zombies mais plus comme un de ces films de seconde zone dont je vous fais régulièrement la critique. Eh bien, finalement, WWZ s'en sort plutôt bien !

En effet, ce n'est pas un film de zombies, alors là, pas du tout ! En fait, dans tout le film, le terme zombie n'est utilisé que comme traduction d'un terme indien qui signifie, en gros, des dévoreurs, des mordeurs d'hommes... Et en fait c'est exactement ce qu'ils font dans le film. Ce sont aussi des êtres frénétiques et horribles, exactement comme dans le film... Mais en rien ce ne sont des morts revenus à la vie ! Exactement comme dans le film !

Attention, gros scoop personnel... WWZ est un film sur une épidémie comme la série des « 28 jours » et pas comme celle des « METTEZ__UN__MOT des morts ».

Une fois que cela est accepté, le film prend tout son sens et on arrête de hurler au crime de lèse Romero !





Les infectés courent à toute vitesse, ont un comportement « insectoïde », sont sensibles aux sons qu'ils utilisent pour détecter leurs proies de loin, essaient de mordre tout ce qui est le plus proche d'eux et en vie... D'ailleurs, la grosse intrigue du film repose sur le fait que les Mordeurs n'ont que la morsure pour être en bonne santé comme objectif. Pour parler plus simplement, ils fonctionnent collectivement comme un virus, un banal et pervers virus. Ils se mettent en « sommeil » lorsqu'il n'y plus de bruit ni de mouvement et attendent, là debout, que quelque chose se passe. C'est d'ailleurs ce qui sauve l'humanité de la destruction directe en fait. S'il leur était venu à l'esprit de se lancer à la chasse aux vivants sans avoir de signe particulier de leur présence, on était foutus, Brad Pitt ou pas !

Bon, le film est bourré de clichés plus ou moins intéressants : famille heureuse du héros, sacrifice du gars qui voulait pas y retourner, le militaire qui se suicide avec un jeu de mot pour ses copains, le mec qui a perdu sa famille et qui doit en parler, le fils mordu par sa mère, arabes et juifs qui s'entraident et chantent ensemble à Jérusalem, etc.

Après il y a aussi un gros paquet d'incohérences mais sinon il n'y aurait pas de film. Un avion russe qui décolle d'un porte-avion américain et fait le tour du monde sans escale... Un avion qui atterrit sans attirer plus que deux ou

trois Mordeurs mais au même endroit une sonnerie de téléphone les rameute tous...

Ensuite il y a aussi de bonnes pistes pour exploiter des scénarios.

Les réfugiés arrivés sur un navire militaire en pleine mer et qui se font envoyer dans des camps « sécurisés » sur terre car membres du personnel non-essentiel... Personne n'a pensé à se rendre utile à bord et donc retarder, voir annuler le fait de se faire jeter ? Les militaires débordés par les événements n'ont sûrement pas besoin de mains supplémentaires qui font leur boulot et se font oublier... Noooooo !

Le héros est envoyé de part le monde avec un téléphone satellite mais n'a évidemment pas pris le chargeur avec lui... Noooooo !

Le remède se trouve dans des maladies mortelles... Pour survivre, il faut risquer sa vie... Noooooo !

Le principe que ceux qui sont en mouvement s'en sortent alors que les sédentaires meurent durant les périodes de crise humanitaire majeure (pas faux).

Il vaut mieux un enfer connu qu'un extérieur inconnu... Ce qui s'oppose à l'idée précédente.

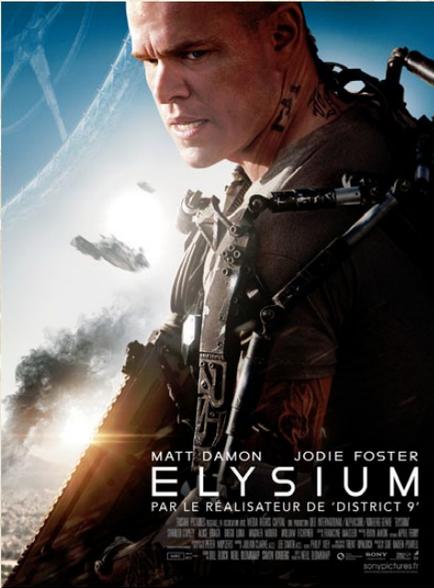
Que le diable est dans les détails mais que mère nature étant une sociopathe tueuse en série (paroles d'un virologue), c'est là que résident ses failles.



Et surtout, qu'il ne faut pas juger un film sur le fait qu'il a piqué une ou deux idées à un livre bien écrit... Ou encore qu'il ne faut pas mettre un terme dans son titre alors que l'histoire n'est pas du tout sur ce sujet là !

Pour le clin d'œil, dans *Walking Dead*, on a l'inverse ... C'est une histoire de zombies où personne ne prononce le mot zombie... Vérifiez si vous ne me croyez pas !

Elysium



Je veux bien ... mais là non !
 Pourquoi faut-il qu'il y ait toujours de la critique sociale dans les films de science-fiction ?
 Je veux bien que l'origine de ces films

soit à rapprocher des contes et donc qu'ils se doivent de porter un message, parfois en forçant le trait. Mais trop, c'est trop.

Il y a des films qui portent un message sobre et unique, du genre de *Surrogates* (avec Bruce Willis) ou encore *District 9*. Mais dans *Elysium*, on est dans du pur et dur « les riches méchants, les gentils pauvres qui sont méchants que parce qu'ils sont pauvres » avec un bon gros coup sur le côté « les méchants capitalistes-américains et les gentils latinos-qui souffrent ».

Les riches vivent dans une station spatiale géniale (*Elysium*), servis par des robots, avec un écosystème florissant, du luxe et un système de soin par table automatique qui les rend virtuellement immortels.

Les pauvres vivent sur Terre, dans la pollution, la misère et travaillent dans les usines de robots des riches.

Vous rajoutez à cela que le monde est bien manichéen, vu que les gardes des méchants sont des robots (et pas n'importe quel mec capable de vendre sa mère pour deux dollars au vu de la misère ambiante), ce qui disculpe les pauvres de se faire alliés des méchants par vénalité, mis à part le grand méchant qui lui, heureusement, est psychopathe. Et tout le film est à l'envi !

On suit les tribulations d'un héros condamné à cause du méchant propriétaire de l'usine dans laquelle il tra-



vaille et qui l'a fait irradier pour ne pas perdre une production. Le pauvre gars décide d'aller sauver rien de moins que la planète entière en *hackant* le système d'Elysium pour que tous les citoyens de la Terre soient autorisés à recevoir les bienfaits de la station, des fois que celle-ci soit capable de soigner l'humanité en entier !

C'est du lourd moralisateur avec le coup des sacrifices des parents pour sauver leurs enfants malades en se faisant tuer pour atteindre Elysium, la station spatiale où toutes les maladies et accidents peuvent être soignés en quelques minutes...

D'ailleurs on se demande pourquoi il y a pas un gars qui monnaie ce genre de services sur terre pour aussi cher que pourraient se le permettre les pauvres (vente d'organes compris). On se demande aussi à qui les méchants riches peuvent bien vendre leur production vu que personne n'a l'air d'avoir de quoi acheter autre chose qu'à manger... Sans classe moyenne, il n'y a plus de commerce possible autre que celui de subsistance mais ça, ça dépasse l'auteur du film.

En fait, tout le film est ponctué de ces questions : « Mais pourquoi ? »

Niveau action, ça bouge, ça tire, ça explose... C'est bon.

Niveau technologique, on est dans du cyberpunk tout mélangé... Un coup on utilise des bombes traceuses qui poursuivent leur cible, l'instant d'après on

sort la machette... En pleine incohérence. Comme si au milieu d'un combat, un *astarte* décidait de laisser tomber sa lame énergétique pour ramasser un caillou, comme ça, pour le fun...

Je vais m'arrêter là sinon je vais dire du mal...

Bref, regardez-le pour des éléments à tirer pour du jdr futuriste, pour le reste, oubliez-le bien vite !

ROMUALD « RADEK » FINET

CTHULHU

L'Appel de

TERREUR SUR L'ORIENT EXPRESS

LONDRES • PARIS • LAUSANNE • MILAN • VENISE • BELGRADE • SOFIA • CONSTANTINOPE

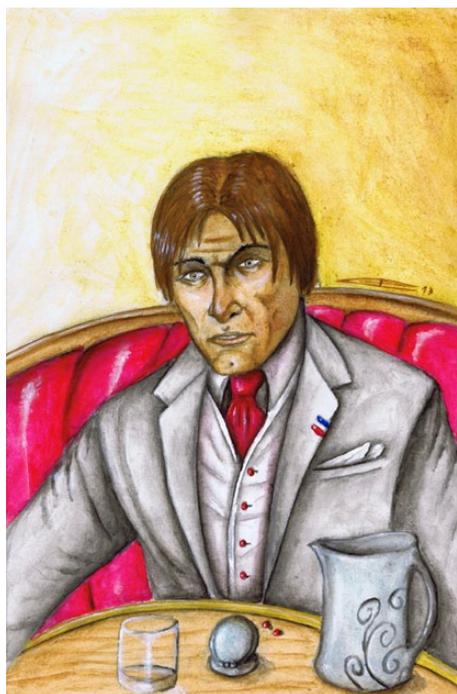


WWW.SANS-DETOUR.COM

ELRO LES BONS

TUYAUX 12 :

Echo-Gnomie ?



En ces temps de récession, je voudrais vous parler d'un mal terrible qui afflige la plupart des campagnes... Du moins les campagnes de style Médiéval Fantastique. Je parle de *D&D*, de *Pathfinder*, mais c'est vrai quel que soit le

jeu, dans tous les mondes médiévaux fantastiques, voire même ceux qui le sont moins... La plaie de l'économie Donjonesque.

Le mal, le voilà : Aucun jeu médiéval-fantastique, à ma connaissance, ne propose un système économique plausible. Même pas "viable" ou "réaliste", juste pas trop risible. En un mot : C'est une crise de l'économie ! Oh, je ne parle pas du système monétaire, "1po = 10pa = 100pc", ou n'importe quel autre système plus ou moins ésotérique calqué sur un vrai système médiéval... Quoique ce genre de choses donne parfois lieu à certains abus...

Non non, je parle véritablement des flux monétaires, de l'argent et des valeurs... bref, de l'économie !

Réfléchissez-y un instant, vous constaterez l'absurdité, l'énormité même, de la situation...

Le village typique où s'établissent nos héros préférés, les PJ, possède une micro-économie entièrement basée sur la présence d'aventuriers. Bien qu'il ne s'agisse souvent que d'un groupe de fermettes vaguement connectées autour d'une place du marché, il dispose d'une taverne, d'une armurerie/forge, d'un bazar où trouver tous les objets pour l'exploration, et peut-être même d'un revendeur d'objets magiques.

L'auberge y sert toujours de la bière naine et du vin elfique.



Même au fin fond d'une contrée perdue, le village mitoyen d'un donjon sinistre, d'une forêt maudite et de douze tertres assortis possède fatalement tous ces magasins spécialisés "aventure", en plus d'un temple qui dispense des soins et d'une inépuisable provision de riches anonymes qui veulent récupérer telle relique, protéger telle caravane, éliminer tel camp orque...

Et puis dans la ville la plus proche, il est possible sans aucun problème de trouver des objets magiques en grande quantité pour tous les aventuriers qui peuvent payer... Peut-être pas d'objets légendaires ou très puissants, mais tout de même des potions de soins, des anneaux de protection, des baguettes de sorts offensifs avec 50 charges... Ou, plus cher, des anneaux qui rendent invisible et des parchemins de guérison des maladies.

Il est bon de préciser ici que ce n'est PAS une exagération. C'est vrai dans les MMORPG et les autres jeux vidéo, c'est vrai pour la plupart des scénarios du commerce pour certains jeux, c'est vrai dans un certain nombre de mondes de campagnes "maison"... C'est vrai, mille fois vrai, pour la grande campagne des *Royaumes Oubliés* jouée par la RPGA pour les tournois de *D&D* en convention depuis des années maintenant, c'est encore

vrai pour la Pathfinder Society, et a priori vrai pour *D&D 5*.

Dans notre monde, si on pouvait vendre et fabriquer (même pour très cher) des objets capables de guérir n'importe quelle maladie, ce genre de choses remplacerait tout autre étalon monétaire en un rien de temps. La magie (et non les métaux précieux, l'agro-alimentaire ou le textile) seraient au cœur de tous les marchés... Jouant le rôle qu'ont aujourd'hui l'information, les nouvelles technologies et les biens ou services à forte valeur ajoutée.

C'est, incidemment, ce genre d'économie que l'on retrouve recréée spontanément par les joueurs dans les jeux en ligne comme Dofus, ou d'autres. Des joueurs, plutôt que de passer leur temps au but premier de ce jeu, c'est à dire à taper sur des monstres dans des donjons (ou à la limite taper d'autres joueurs) n'y font que "pharmer" des ressources, acheter, revendre, tuer douze fois le même monstre pour mieux "dropper", fabriquer des objets, et spéculer sur les prix de ceux-ci pour faire de l'argent.

En plus de la spéculation sur les prix des objets, l'économie de Dofus souligne un autre problème intéressant : La dévaluation de l'or. L'or est une ressource qu'il est possible de miner dans le jeu... C'est une ressource minable, à tous les sens du terme ! C'est, en théo-



rie, ce qui sert à frapper la monnaie du jeu, mais il y a longtemps que seuls les “noobz” le minent pour le revendre et non pour fabriquer des objet spécifiques, magiques, plus chers.

L’or est dévalué à mort, et la monnaie, le Kama, en est quasi détachée... Quelque chose de similaire devrait se produire dans la plupart des univers de jeux de rôles médiévaux fantastiques, et ne se produit pourtant pas. Combien y a-t-il, au juste, d’or enterré dans ces donjons que visitent les aventuriers ? Combien est-ce qu’on en a exhumé et réinjecté dans l’économie ? Quel impact ont les aventuriers sur la masse monétaire ?

Dans D&D, un seul trésor de jeune dragon se chiffrant au minimum à 4000po détruirait complètement l’économie du village lambda par un influx massif de liquidités... Autour de Myth Dranor, compte tenu du nombre de ruines “nettoyées”, l’or ne devrait presque plus rien valoir. Pourtant, le sac à dos continue de ne coûter que 2po, les ouvriers continuent de ne gagner que quelques sous de cuivre par jour, et ainsi de suite. Même sans dragon, l’impact d’un seul aventurier un tant soit peu expérimenté sur l’économie d’un village est déterminant. Un paysan gagne peut-être 3po par an... L’épée, outil de base de l’aventurier, même non magique, coûte 50po. Le plus bas prix pour un objet magique



mineur frise la centaine de Po. Chaque PJ de retour de donjon revend, fait réparer et rachète de l’équipement plusieurs fois par semaine... Vous voyez le tableau ?

Les aventuriers arrivent, éradiquent soi-disant les menaces qui pèsent sur les communautés, dépensent un fric fou... Et pourtant, les villages, bien que capables de racheter ou fabriquer de l’équipement magique à grands frais, restent éternellement pauvres, éternellement infestés de monstres, les donjons éternellement pleins d’or... Et les prix restent fixes. 10po l’épée courte, 2po la dague, 5pa les rations de survie, point.

La question que l’on est en droit de se poser devant une telle situation est pourquoi un tel système ?

Eh bien parce que c’est comme ça. L’économie, c’est comme les saucisses. On aime bien les sous, mais on n’a pas



envie d'examiner de près comment tout ça fonctionne et avec quoi c'est fait. Ce n'est pas pour ça qu'on joue un barbare ou un magicien... Honnêtement, le Maître de Donjon va-t-il s'amuser à faire fluctuer les prix et le coût de la vie en fonction de ce que les aventuriers rapportent au village ? Difficile... Et surtout très ennuyeux.

Personne n'a envie de simuler une économie réelle, personne n'a envie de changer le système de jeu, personne n'achèterait un jeu dans lequel un chapitre (minimum !) serait consacré à la loi du marché... Les rares qui s'y sont essayé en ont fait une "règle optionnelle" qui n'a jamais convaincu. Il convient donc de trouver des raisons de minimiser les incongruités dénoncées ci-dessus, et de justifier ce statu quo économique autant que possible !

Il faut bien comprendre que, dans la plupart des jeux de rôles, les prix sont fixes pour une très bonne raison : Comment les aventuriers débutants s'équiperaient-ils, sinon ? Les prix sont en rapport avec le salaire moyen du paysan de base, les piécettes que coûte un repas à l'auberge, et ainsi de suite. Quant aux prix des objets extraordinaires, ils sont... extraordinaires. Donc exorbitants. C'est artificiel, c'est TGCM (voir lexique), mais bon. Pour justifier les prix "de base", l'excuse

toute trouvée est celle du réalisme historique (oui, dans un jeu avec des dragons ça fait rire...). Dans beaucoup de pays au moyen-âge, la noblesse et la soldatesque sont les seules classes à pouvoir porter des armes, mesure de contrôle pour éviter la prolifération de la violence et des jacqueries. Dans beaucoup de sociétés, le contrôle s'effectue aussi par des prix plus élevés pour les armes en métal.

Qui plus est, une arme ou une armure, dans une société médiévale (dépourvue de moyens de productions de masse, eh oui !) est un objet de luxe. A la différence d'un tisonnier, d'un pare-feu en fer forgé, ou même d'une simple masse d'armes, une épée se doit d'être du meilleur métal, plus fine et plus solide qu'un soc de charrue. De même, une armure métallique est souvent faite sur-mesure, ou spécialement pour l'armée du seigneur local.

Le moindre défaut signifie que le porteur a beaucoup moins de chances de survie... C'est donc un objet bien plus cher que le reste. Même dans un monde médiéval "normal", non fantastique, les armes et armures sont à la pointe de la technologie de leur temps : Les techniques des forgerons pour des alliages plus solides ou plus légers sont souvent ardues, nouvelles, expérimentales... Ce sont en fait les secrets les mieux gardés des compagnons !



La plupart des objets “chers”, en métal, ou de qualité exceptionnelle, nécessitent souvent des matériaux spéciaux. Je ne parle même pas de l’or et des métaux précieux... Non, au moyen-âge, le simple fer est un métal cher, difficile à obtenir (il faut le miner, puis le raffiner), et une commodité précieuse. Un paysan peut penser à mille et uns usages plus pressants, plus quotidiens, et bien plus faciles à forger pour un bloc de fer que l’épée ciselée d’un paladin !

Dans un monde fantastique, il n’est que très logique que les objets magiques, plus utiles encore, faits de matériaux plus rares par des artisans plus spécialisés, soient plus chers. Profitons-en pour corriger un abus : Oui, les objets magiques mineurs peuvent être suffisamment courants pour qu’on les trouve en ville, malgré leur cherté. Mais cela ne veut pas dire qu’ils sont produits en grande quantité, régulièrement.

S’il y en a suffisamment pour tous les aventuriers, c’est que les aventuriers ne sont qu’une minorité (on n’ose dire une élite, au vu de certains...). Il faut replacer le PJ dans sa perspective démographique. Nos héros sont... Des héros ! On n’en trouve pas des comme eux à tous les coins de rues. Oui, je sais, on avait sous entendu plus haut que c’était le cas, que ça courait les rues... C’est vrai, c’est le problème des MMORPG,



des jeux en tournoi, en convention... Mais ce n’est pas forcément le problème des jeux de rôles sur papier. Cela n’a pas à être votre problème, vous n’avez pas besoin de faire que les aventuriers soient courants dans votre univers de jeu : Vous n’êtes pas la RPGA ni la Pathfinder Society, vous ne gérez pas un million de joueurs en même temps. Replaçons aussi les objets dans leur contexte : Les aventuriers emploient une grande quantité d’objets à tendances violentes, armes et armures magiques...

D’une part, dans un monde plein de monstres, c’est souvent une nécessité



de leur branche. D'autre part, économiquement parlant, ces objets sont une niche de peu d'influence : Ils ne sont en effet d'aucune utilité à l'immense majorité de la population, ceux qui ne font pas leur métier de taper sur des monstres. La plupart des objets magiques, en dehors du circuit des boutiques pour aventuriers, sont impossibles à revendre...

Alors qu'en faire ?

D'abord, il faut (à mon avis) que les Maîtres de Jeu fasse preuve de retenue en ce qui concerne la disponibilité des objets magiques. Il n'y a pas de catalogues magiques, les joueurs n'ont pas à commander la fabrication de telle ou telle arme... Même si des artisans peuvent le faire, cela prend énormément de temps. Soit l'arme existe avec ces capacités, unique et ayant été forgée avec amour il y a longtemps, soit il n'y en a pas. Point.

Il y en a peut-être ailleurs, là n'est pas le problème... Pour un PJ, trouver l'arme de ses rêves peut être une quête en soi. Les armes magiques sont, dans les histoires et les romans, quelque chose de rare et merveilleux : Cette façon de voir est la seule façon de ne pas déséquilibrer le fragile système économique décrit dans la plupart des systèmes de jeux... Quelle que soit votre opinion personnelle sur le sujet !

Il devient impératif, ne serait-ce que

pour ne pas tomber dans une coupable routine, de trouver des récompenses alternatives pour les joueurs... D'autant que donner des récompenses plus rarement peut s'avérer problématique à expliquer si vous avez déjà une campagne en cours et que vous avez été généreux. Il existe de nombreux moyens de "payer" un aventurier de ses services, notamment pour ceux qui n'ont pas le sou...

J'en entends déjà qui partent d'un rire graveleux et pensent aux faveurs sexuelles ! Oui, c'est une possibilité... Mais que faites-vous de la gratitude ? De la reconnaissance d'une personne haut-placée ? D'un titre de noblesse, même s'il ne s'accompagne pas de terres ? De réductions chez tel ou tel marchand ? De la possibilité d'acquiescer des articles magiques auprès de quelqu'un qui n'en fabrique d'ordinaire que pour sa consommation personnelle ?

Au delà du paiement en nature, en matériel, il y a les paiements encombrants mais qu'on ne peut pas refuser... Un paysan peut payer en vaches, un villageois peut offrir sa fille à marier (coutume étrange mais assez courante dans certaines contrées et à certaines époques)... Le paiement peut prendre la forme d'une maison construite par ceux qui sont redevables... C'est utile, précieux, quasi impossible à revendre sans blesser les gens.



Et surtout, ça ne rentre pas dans une poche. Privilégiez les paiements plausibles qui ont un fort impact affectif et un faible impact économique. Offrez leur quelque chose qui a une valeur sentimentale. Le savoir marche toujours : Offrez aux PJ de leur apprendre une compétence qui leur fait défaut. Et puis, de temps en temps, parce qu'il faut bien vivre, offrez leur quand même un peu d'argent et d'objets magiques ! Si un objet magique est bel et bien présent, les PJ peuvent sans doute l'acheter, quitte à économiser. Mais pour la revente ? Il est peut-être aussi possible de l'échanger contre des marchandises équivalentes, ce qui est plus logique que de le revendre contre de l'argent : à part la très haute noblesse et les aventuriers, qui ont de l'or qui leur coule des poches presque par distraction, qui donc peut posséder autant de liquidités ?

Songez qu'une épée magique un peu puissante pourrait acheter un village entier, habitants compris ! On en vient à l'estimation : La plupart des gens du peuple n'a aucune idée de la valeur astronomique des objets magiques, passé un certain niveau. C'est plus d'or qu'ils n'en peuvent compter, sans doute plus qu'ils n'en pourront dépenser en une seule vie, pensent-ils... Dès lors, pourquoi vendraient-ils un objet magique ? Penseraient-ils seulement que ça se vend ?

Pour eux (et c'est normal), ça n'a pas de prix. Si quelqu'un a la chance de tomber sur un objet magique, la rareté de la chose ferait qu'il le garderait, même sans pour autant s'en servir. Peut-être comme un héritage familial. Et, pour revenir à l'idée de contexte démographique de tout à l'heure, ils n'auraient de toute façon pas beaucoup d'occasions de le vendre, cet objet : Les aventuriers ne courent pas les rues, du moins la plupart du temps.

S'il souhaite ne pas être embêté par des problèmes de vraisemblance et éviter une inflation inévitable de la magie dans son monde de jeu, ou au moins la retarder, un MJ sage saura limiter de façon drastique la présence de magie dans celui-ci. Pour ce faire, il est aussi possible d'utiliser de vieux trucs : Faire perdre de l'équipement au groupe, faire perdre leurs pouvoirs aux objets, donner des objets utilisables un nombre de fois limité...

Une solution radicale pour réguler les objets magiques, pour le MJ, consiste à éliminer complètement tout type de magasin magique. On évite ainsi que les objets mineurs ne deviennent un véritable "indice" financier... Les objets magiques, même les potions et parchemins, doivent être fabriqués, trouvés, ou échangés à des particuliers de confiance, sans doute après avoir apporté les ingrédients à la personne capable de les fabriquer.



Dans ce contexte, même les sortilèges des magiciens ne peuvent pas être achetés, mais doivent être appris d'un autre sorcier duquel on aura gagné la confiance, trouvés dans des grimoires anciens, etc. Pas d'universités de magie, pas de "système", pas ou peu de guildes : La magie est trop rare pour cela. Cela permet de minimiser l'impact de la magie sur le système économique... Et aussi sur la société en général.

Je connais un MJ à Pathfinder qui n'octroie pas d'objets "permanents" à ses joueurs avant le niveau 4, quel que soit la provenance... Il ne donne pas d'objets +2 avant le niveau 8, et ainsi de suite... Les objets +5 ou équivalents ne sont "disponibles" qu'au niveau 20. Et encore... C'est ainsi qu'il régule son univers de campagne. Et s'il a un

problème avec un trop plein d'objets magiques (ce qui reste rare), il les fait perdre, ou les fait cesser de fonctionner s'ils sont mineurs.

Tout cela fonctionne très bien, en tout cas dans des mondes pauvres (ou seulement moyennement riches) en magie, comme Warhammer, ou même D&D 3.5 joué tel qu'il est supposé l'être quand on lit le livre de règles. C'est une école, dirons-nous... Il n'en va pas de même dans les mondes où la magie est courante, voire omniprésente, comme les Royaumes Oubliés, ou, à plus forte raison, Eberron.

Dans Eberron, la magie est produite en masse, omniprésente, et la société en a été altérée radicalement : Les gens se déplacent dans des bateaux volants, construisent des immeubles plus hauts grâce à des poutres qui lévitent par magie, font des voyages en train magnétiques propulsés au dessus des rails par de l'électricité d'origine magique... Une race de robots a même fait son apparition. L'économie est donc le dernier des soucis, dans ce monde là...

Les objets magiques en abondance ne sont donc pas une menace pour l'économie, mais pour la société elle-même... Enfin, non. Ce n'est pas vraiment une menace. Disons que c'est une menace pour le style de jeu médiéval fantastique. Même si seuls les très riches peuvent se le permettre, des sorts de soins disponibles à l'achat, des



communications instantanées par magie, tout ça change une société !

Voyez l'impact qu'ont les téléphones portables de nos jours. D'un coup, vous ne vous trouvez plus au moyen-âge, mais dans une espèce de bouzin où les sorts de téléportation (ou pire, de résurrection), même si c'est réservé aux riches, à la noblesse ou à la bourgeoisie, changent la vie de tout le monde. Devenir magicien ou prêtre devient le métier le plus en vue, et fatalement, la magie devient de plus en plus répandue, commune, accessible...

Si le moindre apprenti est capable de lancer un sort de soins mineurs ou de serviteur invisible, même sans fabriquer l'objet qui va avec, le marché sera vite saturé.

Mais je digresse. Autre solution, à explorer en parallèle : Limiter la masse monétaire et jouer sur la fluctuation des prix. Pour les objets chers, la vraisemblance impose que le prix fluctue en fonction de l'affectivité et de ce que chacun est prêt à payer. Elle impose aussi que le prix ne soit pas forcément payé en pièces d'or... Déjà, les pièces prennent de la place. Et puis il n'y en a pas tant que cela en circulation.

Rappelez-vous que seul l'état, le Roi, peut "frapper monnaie". Historiquement, les organismes qui émettaient une monnaie parallèle sans l'accord des autorités ont... mal fini. Vérifiez bien quelles sont les choses les plus pratiques, dans votre monde, pour payer au quotidien... Si c'est la pièce de cuivre, tout va bien. Si c'est la pièce



d'or, la situation est grave mais pas désespérée. Si c'est l'épée courte ou l'anneau +1, vous êtes dans la merde !

Le cuivre est le métal le plus abondant, puis l'argent, et enfin l'or, qui sert finalement pour peu de transactions quotidiennes. Il n'y a guère que les héros qui l'utilisent couramment. Pour les gros paiements, rares, on peut utiliser des pièces de platine, ou bien d'autres objets, ou des services, des objets d'art, et enfin des gemmes et bijoux... Mais toutes ces choses doivent être estimées auparavant. C'est l'occasion pour le MJ de s'amuser...

Si l'on veut être réaliste, un service, un objet d'art, même une gemme, n'a pas de valeur fixe... Les règles le disent : Les prix sont à titre indicatif seulement et peuvent varier ! Aucune gemme n'est identique à une autre, et même si l'on admet que tous les marchands pratiquent à peu près les mêmes prix bien qu'ils soient de régions différentes, pour des raisons de commodité dans les règles, on ne peut qu'en donner une estimation approximative.

Pour corser le tout, les gemmes et les objets d'art sont eux-mêmes des objets chers, donc des objets pour lesquels on paie... Avec d'autres objets ! Exemple : Grabgor le Mage trouve un diamant. Son compagnon voleur l'estime à 500po. Ils pensent qu'il vaut à peu près cette somme, c'est vrai... Mais qui sait ? Il est fort possible qu'ils doivent

l'échanger finalement, à la ville, contre l'équivalent de 200po en objets divers plus courants et plus utiles !

Jugez plutôt : Même dans une grande ville, réunir les rares acheteurs prêts à payer pour un diamant, qui en ont besoin, et qui disposent de la somme dite en liquide et sur eux au mépris des voleurs, organiser des enchères, ça demande à la fois du temps et des contacts. Un bijoutier aurait pu échanger le diamant contre un autre joyau de moindre valeur (il faut qu'il fasse du profit aussi), mais c'est de provisions que nos héros avaient besoin...

Peu de marchands disposaient de denrées, nourriture, chevaux et objets divers dans les quantités idoines pour un tel prix... Dans D&D, 500po ce sont dix épées à deux mains. Inutile ! Une seule épée à deux mains de qualité exceptionnelle... Là, pourquoi pas ? Elle ferait plaisir au barbare du groupe... Seulement il faut la faire forger par un maître artisan et attendre des mois, au minimum. Le forgeron n'est pas d'accord sur l'estimation, évidemment... Et que ferait-il, lui, d'un diamant ?

Nos héros commencent à perdre patience... Ils ont besoin de nourriture, de corde, de chevaux, et personne ne prend les diamants parmi les commerçants de la ville, même les grossistes... Comme ils doivent repartir



vite, ils finissent par trouver un marchand qui leur vend le matériel souhaité en échange du diamant... Mais ils y perdent la moitié de la valeur de la pierre, parce que le marchand sait qu'il est le seul à pouvoir immédiatement les satisfaire de ce point de vue là.

On peut faire à peu près la même chose en faisant fluctuer les prix d'un pays à l'autre, d'un royaume à l'autre. Il n'est pas toujours nécessaire de le faire (et c'est fastidieux, tout de même), mais ça peut être intéressant pour ajouter une touche d'exotisme et de réalisme dans le jeu. Si les PJ se retrouvent dans un pays du sud où les épices sont monnaie courante, pourquoi sont-ils aussi chers ici que chez-eux ?

Quel est l'intérêt des marchands qui sillonnent la contrée, si les prix ne varient pas d'un village à l'autre ? Sans cela, c'est réduire les marchands à de simples transporteurs, payés pour acheminer les marchandises, rien de plus. Et puis chacun sait qu'il n'y a pas, dans un monde sans moyens de production de masse, deux boutiques différentes avec des articles et des tarifs exactement identiques.

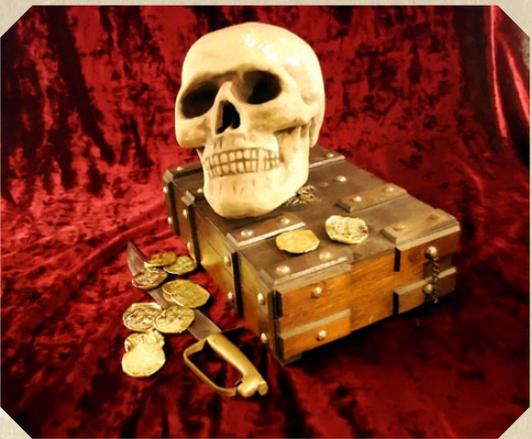
Donc, vous pouvez au moins introduire de subtiles variations dans les prix d'une ville à l'autre... Comment donc ? C'est bien simple. Même méthode, même punition : Les prix du livre de règles ne sont là qu'à titre indi-

catif ! Augmentez ou baissez-les aléatoirement, au gré de votre fantaisie. Les fluctuations du marché n'ont pas à paraître évidentes à vos joueurs de toutes les manières, sinon ils auraient fait marchand et pas aventuriers.

Soyez tout de même logique et inspirez-vous de la vie réelle : Augmentez les prix de tous les commerçants et des auberges s'il y a un festival en ce moment dans cette ville... Baissez les prix si la région est pauvre et que personne ne peut se permettre de folies... Montez les prix si le royaume est prospère et que sa monnaie est si réputée qu'elle est acceptée partout... Baissez les prix si vos PJ ont une bonne réputation...

Cela ne devrait pas être trop difficile : Ce sont des problèmes quotidiens, et on parle hélas régulièrement de l'inflation aux informations... Mais sans même plonger votre royaume dans la crise, vous pouvez aussi agir denrée par denrée : Baissez les prix des produits locaux, augmentez ceux des produits importés. Augmentez les prix si le marchand est réputé et que ses produits sont savoureux...

Il existe, dans la plupart des jeux médiévaux-fantastiques, des règles pour simuler des armes et armures d'excellente qualité... Pourquoi n'existerait-il pas des fruits et légumes de qualité exceptionnelle ? Des mets dix fois plus chers que les autres, comme des bonbons, des chocolats, des vins fins, des



plats exquis, des fromages faits... Ou tout autre article de luxe, en dehors des produits de consommation, d'ailleurs ? Comme on l'a vu plus haut, toutes ces choses sont autant de biens, d'objets d'art, ou de services (un cuisinier de renom peut cuisiner un repas pour des aventuriers gourmets en guise de paiement, par exemple) qui peuvent servir de monnaie d'échange. Et bien entendu, tout ceci peut être un prétexte à de nouvelles aventures pour nos héros... Qui va livrer certaines des précieuses commodités de luxe au seigneur local ? Mais revenons à notre village lambda, celui qui comporte une taverne, une armurerie, et tutti quanti. Le village en péril est un cliché du jeu de rôles... Quel joueur n'a pas exterminé les rats de la cave de la mère machinchouette, défendu la ferme du père Bidule contre les loups, éradiqué les gobelins de la forêt non loin de là, repoussé les horribles gnolls ou déjoué

les machinations d'un culte démoniaque qui s'attaquait justement au village en question, allez savoir pourquoi ? On dirait qu'ils ont besoin qu'on les sauve constamment !

D'où la question qui tue : Pourquoi ces pauvres gens s'installent-ils là en premier lieu ? Sérieusement, qui construirait son village à l'orée d'une forêt qu'on sait pertinemment pleine de démons, près de la "Tombe des Horreurs Sans Nom", et ainsi de suite ? Bon, peut-être que le village était là avant, ou que les dangers ne sont pas si immédiats que cela, ou ne l'étaient pas jusqu'à il y a peu... Mais tout de même, pourquoi rester ?

Pourquoi un paysan normalement constitué ne se dirait-il pas "Je risque ma vie rien qu'en sortant de chez-moi à la nuit tombée... Je vais donc partir, et offrir à ma famille une vie meilleure !" ? Est-il si fier qu'il préfère voir ses enfants mourir aux mains des monstres plutôt que d'entacher son honneur ? Et sa femme, pourquoi elle n'emmène pas les gosses chez sa mère, dans le village voisin, au moins le temps que ça se tasse ?

Bon, peut-être que c'est pareil partout, ou presque... Peut-être que la réponse réside dans le fait que le monde est assez sombre et que le problème des monstres est omniprésent. En ville il y a des rats géants dans les égouts et



la guilde des voleurs en surface, ici ce sont les orques, mais dans le village voisin ce sont des trolls, et ainsi de suite. Et si ça n'est pas le cas, il est facile de se dire que ça l'est quand on se sent prisonnier d'une telle vie.

On peut imaginer que les gens restent parce qu'ici, la terre est fertile, ou qu'il y a une mine qui apporte un revenu conséquent à tous. Ou bien que le seigneur local cherche à agrandir son fief et à le repeupler, et exonère plus ou moins les impôts de ceux qui s'installent dans les régions "en friche". A moins que les villageois ne soient des colons religieux ou des réfugiés qui fuient pour pouvoir vivre selon leurs propres coutumes...

Quoi qu'il en soit, il faut une raison pour vivre dans ce genre d'endroit, autre que le sentimentalisme... Je ne dis pas qu'il faut bannir ce genre de villages comme on bannirait les commerces magiques, mais il ne faut pas laisser le problème en suspens : Des gens vivent là en dépit de terribles dangers et de légendes atroces, il faut trouver quelque chose qui compense les pertes humaines, affectives, pécuniaires, de qualité de vie, etc.

Mais il y a plus. Il ne s'agit pas ici simplement d'un village de fermiers ou de mineurs, d'un village "normal"... Non, il s'agit d'un village pour aventuriers. Certes, il est concevable qu'il y ait une taverne... Mais pas forcément des magasins aussi bien approvisionnés, des

marchands partout, des gens prêts à donner des missions à tour de bras... C'est quand même assez spécial ! Qui au village aurait besoin de tout ça ?

Là encore, il pourrait y avoir une raison... Les aventuriers sont riches. Très riches. Même s'ils sont rares, le village qui a la "chance" de pouvoir les attirer, donc de se trouver (c'est paradoxal) dangereusement proche de quelque donjon funeste ou tombe légendaire, peut faire de très bonnes affaires. Cela peut valoir le coup de reconvertir une partie des stocks pour s'adapter aux besoins de cette clientèle ésothérique... Et là, nous entrons de plain pied dans une économie de donjon... C'est tout autre chose !

Lorsqu'un tavernier refait sa cave, il achète inmanquablement le combiné "mari et femme" : Une liqueur parfumée et douce, une gnôle ou une bière forte. Il en faut au moins un peu, au cas où des voyageurs venus de loin voudraient se délester de leur or inmanquablement trop lourd pour eux. Au hasard... Disons de la bière naine et du vin elfique ? Avec quelques chopes sales pour cette touche "authentique" ? Même chose pour les armes, armures, et autres sorts de soins. Cela vaut le coup aussi pour les villageois s'il y a vraiment des monstres dans les parages de toute façon. Certes, le village est peut-être à cent lieues de toute civili-



sation, mais, miraculeusement, il y a de quoi satisfaire les clients... Même s'il y a peu d'aventuriers, ils paieront cher : Il n'y a pas de concurrence, et les héros sont notoirement riches !

Incidemment, accompagner les marchands qui traversent des contrées dangereuses pour approvisionner les héroïques villageois en objets de luxe dont personne n'a l'usage (sauf lesdits accompagnateurs, bien sûr) peut être une quête intéressante et paradoxale, non ? Quoi qu'il en soit, ça vaut le coup de se décarcasser un peu. C'est comme quand une ville possède de jolis monuments et, de ce fait, fait des efforts pour accueillir les touristes.

Du reste, les aventuriers sont les touristes du jeu de rôles. Ils sont bruyants, exotiques, ils dépensent dix fois trop et achètent des trucs dont on ne voudrait pas chez-soi, dénigrent les coutumes locales et commandent des breuvages bizarres, déclenchent des bagarres de taverne et cassent le mobilier... Mais ça vaut le coup... Pas seulement parce qu'ils se déplacent avec un matériel hors de prix et mille fois le salaire moyen en poche, mais aussi à cause du business qu'ils attirent :

Le type encapuchonné qui leur donne des missions dans un coin de l'auberge ? Il loue sa chambre au mois et paie sa tournée régulièrement, simplement en attendant que des aventuriers se

présentent. Le sage près de la fontaine qui identifie les objets ? Les haillons, c'est pour faire plus vrai, c'est tout...

Il a sa maison cossue et paie une taxe au maire pour "étal en plein air". Il fait son beurre, et le dépense aussi dans le village, comme les autres.

Le forgeron importe des métaux exotiques de loin pour satisfaire la demande, mais il peut se le permettre : La moindre épée lui rapporte cent fois plus que de ferrer un cheval. Et, de temps à autres, les aventuriers lui commandent quelque chose de spécial... Et il gagne en une seule fois cinq années de salaire. C'est l'occasion pour lui de progresser dans son art. Il recrute et forme des apprentis à un métier d'avenir, et il les paie bien.

Le prêtre qui marie les jeunes gens ? Il a vite suivi le mouvement et il a gagné de quoi refaire le toit de l'église en une seule semaine. A 50po la potion mineure, faite avec des ingrédients locaux que les aventuriers vous rapportent en risquant leur vie plutôt que la vôtre (en échange, peut-être, d'une légère remise), pourquoi se priver ? Il a sans doute dû recruter quelqu'un pour l'aider... Il le paie et il le forme, lui aussi.

Vous savez quoi ? Les aventuriers, c'est BIG business. Mais cela a un certain effet pervers...

En toute logique, un tel village, avec des commerces orientés de manière à cibler presque exclusivement les aven-



turiers, a besoin d'aventuriers pour y injecter des capitaux, acheter des sorts et des objets hors de prix, en revendre... A long terme, il a besoin d'attirer des aventuriers, si possible de plus en plus. S'initie alors fatalement une relation symbiotique avec les monstres du voisinage...

Si les aventuriers étaient si efficaces que cela, alors quelle raison auraient-ils de revenir ? Les notables de la ville, pas fous, feront de leur mieux pour réguler la population des monstres dans le bon sens... En préservant quelques kobolds ou quelques vers géants, en gardant secrets les emplacements de certains nids, histoire de garder aux générations futures un bon revenu sans pour autant trop risquer la vie des citoyens.

C'est un équilibre délicat, évidemment, et tout est fichu par terre dès qu'un aventurier vous surprend. Cependant, il y a des moyens plus sournois de faire ce genre de choses... Mettons que les fermiers locaux subissent les assauts de monstres souterrains géants, agressifs et stupides, du genre ankhegs (les connaisseurs de Baldur's Gate apprécieront). Ils voudraient bien demander aux aventuriers d'éliminer le "surplus" et d'en laisser quelques uns...

Ils n'ont qu'à inventer un prétexte débile (par exemple "ils aèrent le sol et le fertilisent"...) et le tour est joué. Le forgeron a appris à fabriquer des



armures avec la peau des bestioles, le tavernier fait des affaires, les commerçants aussi, et c'est tout le village qui gagne de l'argent avec cette histoire : L'ankheg aux œufs d'or... Seulement on ne peut pas donner la vraie raison aux aventuriers, ils tueraient les derniers monstres.

Pour aller plus loin dans le concept, j'avais moi-même conçu (dans mon propre univers de jeu) une ville médiévale et fantastique qui en parodiait de loin une autre dont je tairai le nom... Entourée de tertres et de tombes, de ruines et de donjons, d'une forêt maudite, non loin de terres "inexplorées" et dotée d'égoûts fort mal fréquentés, cette ville avait bâti une grande partie de sa prospérité sur les aventuriers.

Ils bénéficiaient d'un quartier spécifique bourré d'artisans spécialisés,



de temples, de vendeurs d'objets magiques (Oui, plus besoin de limiter les objets magiques, avec ce genre de choses... La motivation pour les créer et trouver le moyen d'en produire en masse, elle est là !) et de tas de tavernes spécialement conçues pour eux. Il y avait même des rubriques spéciales dans les petites annonces pour ce genre de choses.

La municipalité faisait circuler des cartes canalisant la majeure partie des aventuriers vers des donjons connus, de façon cyclique, laissant "en jachère" certains autres donjons le temps qu'ils se repeuplent... Les autorités faisaient aussi de l'argent avec des taxes sur tout le butin rapporté d'aventure par les voyageurs, et la nécessité de déclarer les expéditions "au cas où on n'en revient pas, pour prévenir les familles, organiser les secours, etc."

Dés lors, la prospérité aidant, il y eut de plus en plus d'aventuriers, attirés comme lors d'une ruée vers l'or, tant parmi les citoyens de la ville que d'autres coins du monde. Heureusement (enfin, si on peut dire) le taux de mortalité dans les donjons régulait la population et dissuadait beaucoup de gens de se lancer. Et tout ça grâce à un lieu inhospitalier au départ et à la planification avisée du maire et de ses conseillers !

Le fait que les joueurs soient au courant que les villages savent ce que font

les PJ habituellement fait déjà hausser quelques sourcils... Quand ils comprennent que ces gens s'attachent à les servir comme une industrie rentable, plutôt que de les considérer comme des sauveurs et des héros rares et précieux, cela soulève encore d'autres questions. Des questions bien plus épineuses, et beaucoup plus inquiétantes...

C'est que le business est risqué. N'oublions pas qu'il s'agit de vie ou de mort, de monstres dangereux, de grosses saloperies... Et que les aventuriers eux-mêmes peuvent échouer. Prenons l'exemple de Piéjakon, un village reculé mais normal, qui a un problème de monstres. Peu importe lesquels. Avant la venue d'aventuriers, les habitants vivent loin de tout, dans la pauvreté la plus noire... Et ils risquent chaque jour d'être la proie de créatures impies.

Un jour, ils voient débarquer des gens odieusement riches, portant sur le dos des armures magiques qui valent plus que ce qu'un paysan pourra toucher d'argent en une vie entière... Ces aventuriers sans gêne houspillent le patron qui n'a pas de bière naine, déclenchent une bagarre de taverne, la gagnent, font les poches des corps des villageois qu'ils viennent de tuer dans la bagarre... Et ils demandent encore de l'argent pour les "libérer du mal" !

Finalement, les aventuriers tuent deux ou trois monstres, puis se font tuer



bêtement par plus fort qu'eux. Eh oui, ça doit arriver souvent, sinon l'intérêt du jeu de rôles faiblit ! "A vaincre sans péril", et tout ça... Au sortir de leurs caves (où ils s'étaient réfugiés pendant le combat) les villageois hébétés se retrouvent avec des mercenaires morts à leurs pieds... Rectification, des mercenaires morts qui furent odieusement riches.

Ont-ils des scrupules à fouiller les corps et revendre les objets magiques à la grande ville ? Je ne sais pas pourquoi, mais je ne crois pas ! Cela fait plutôt bien vivre le village pendant un certain temps. Pour autant, personne ne pense à en faire une habitude. C'est alors qu'arrive un deuxième incident similaire l'année suivante... Du coup, les habitants commencent à rendre le village plus risqué pour les aventuriers. S'ils tuent des monstres, très bien... Sinon, on en profite aussi. Il peut s'agir, simplement, de "filtrer" les informations cruciales sur le nombre, la localisation et les habitudes des monstres... préférer se réfugier dans les caves qu'organiser des patrouilles la nuit et construire une palissade... Il est possible aussi que, finalement, le village ait un "contrat" plus ou moins tacite avec les monstres locaux les plus intelligents.

"On aiguille les voyageurs vers votre embuscade, et en échange vous nous

laissez une partie du butin". Ce genre de choses. "Vous voulez un permis pour exhumer des corps dans le cimetière pour votre culte démoniaque impie et vos expériences funestes ? Pas de problème... Pensez à nous quand des naïfs viendront vous voir avec des talismans inefficaces et de l'eau absolument pas bénite par notre prêtre !"

Plus tragique encore... Promettant une bonne récompense et leur gratitude éternelle dans de jolis tracts, à coups de messages larmoyants répandus par toute la contrée, le village de Piéjakon se dit assailli par un dragon ou quelque autre menace tout aussi grave et en appelle à des "sauveurs". Des aventuriers arrivent, on leur indique une grotte dans les parages. Ils y entrent... Et deux villageois cachés scellent l'entrée derrière eux.

La grotte a été entièrement explorée par les villageois et ne comporte aucune autre issue. Elle est aussi dépourvue de monstres... Mais ça n'est pas grave, car les villageois ne l'ouvriront pas avant au moins un mois (plus si les aventuriers sont nombreux, en cas de cannibalisme). Comme les autres grottes de la région, elle est une ressource naturelle. De temps en temps, ce village qui serait autrement indigent revend un objet magique "rapporté des ruines et donjons alentours".

Certes, il suffit qu'un seul aventurier survive et rejoigne le reste de la civi-



lisation pour que le stratagème soit éventé... Mais le croira-t-on ? Après tout, les donjons, c'est supposé être dangereux... C'est normal que peu en reviennent. Si les villageois n'ont pas recours à ce stratagème trop souvent, tout va bien pour eux. C'est tout juste si une légende sera colportée autour de "la ville qui piège les aventuriers"... Saura-t-on seulement que c'est eux ? Sans en faire un cas général, peut-être qu'il y en a plusieurs, de ces villages. Les aventuriers sont des proies difficiles, mais très rentables. Peut-être que d'autres villes, même celles dotées de vrais donjons, pratiquent ce genre de choses de temps à autres... Ou qu'au moins quelques criminels le font dans leur population. On parlait plus haut d'un monde quelque peu sombre...

C'est assez sombre pour vous ? C'est plutôt réaliste, et fait.

Je suis un de ceux qui aiment le réalisme dans ses jeux... La vraisemblance, en tout cas. Je suis agacé quand les réactions des personnages non-joueurs ne sont pas logiques, ou quand la géographie n'est pas crédible, ou quand je ne peux pas croire à certains détails de l'univers de jeu. Quand on n'y croit pas un minimum, à quoi bon jouer ? C'est comme une pièce de théâtre ou un livre dans lequel on n'arrive pas à "rentrer".

Partant, pourquoi l'économie serait-elle le parent pauvre des détails de l'univers de jeu ? Certes, c'est ennuyeux pour certains. Je dirais même chiant. Mais ce n'est pas plus chiant



que les notions de psychologie, géologie, géographie, Histoire, voire même métallurgie ou physique dont font preuve ces geeks de rôlistes lorsqu'ils conçoivent leurs univers de jeu, leurs scénarii, leurs règles, maison ou non.

Du reste, nous venons de voir qu'on n'avait pas besoin de se plonger à corps perdu dans les théories macro-économiques niveau HEC pour gérer tout ça de façon un peu plus réaliste, un peu plus vraisemblable... Tout ceci permet d'ailleurs de poser de nouveaux défis inattendus pour des joueurs habitués à des villages entiers qui les attendent comme des damoiselles en détresse, leur passent tout, et disposent de toutes les commodités.

Certains diront que l'achat et la revente de matériel n'est pas leur partie préférée du jeu... Bien que cela soit démenti par les activités principales de ceux qui s'adonnent aux jeux vidéos du style RPG, on ne peut que les croire sur parole. Peut-être qu'on ne devrait pas examiner d'aussi près l'économie médiévale fantastique... Peut-être qu'il y a du bon dans une certaine innocence vis-à-vis de ces questions. C'est un jeu, après tout.

Cependant, les choses sont plus intéressantes ainsi, non ? Et pas forcément plus compliquées... C'est un autre genre d'aventures, où les aventuriers risquent peut-être plus gros s'ils ne font pas attention : Sont-ils aussi riches

qu'ils le croient ? Vont-ils devenir aussi puissants qu'ils le veulent, aussi vite ? Vont-ils devoir revendre leurs objets magiques pour manger demain ? Ont-ils bien pesé les conséquences de cette bagarre de taverne ?

Tout ce qui met les PJ en face des conséquences de leurs actions ne peut qu'ajouter de la profondeur au jeu.

ELRO

DISPONIBLE FIN AOÛT 2014

ACHTUNG! Cthulhu™

LA GUERRE SECRÈTE A COMMENCÉ !



109 €

EDITION LIMITÉE

TOUTE LA GAMME RÉUNIE DANS UNE CAISSE DE MUNITIONS

ÉGALEMENT DISPONIBLE



LE GUIDE DU GARDIEN
368 PAGES • 45 €



LE GUIDE DE L'INVESTIGATEUR
152 PAGES • 29 €



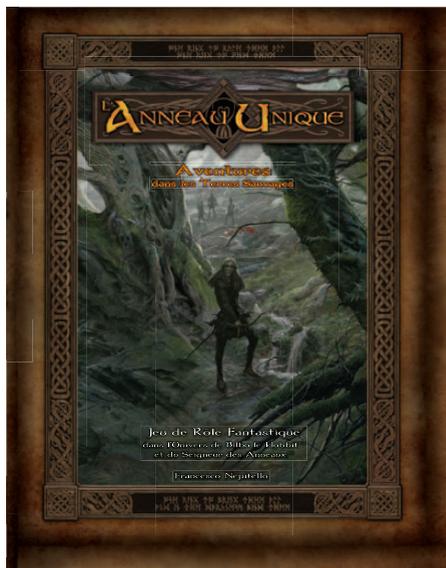
L'ÉCRAN DE JEU
3 VOILETS • 22 €

WWW.SANS-DETOUR.COM





L'ANNEAU UNIQUE : NOUVELLES ARMES & ARMURES



Le jeu de rôle *L'Anneau unique* propose (p. 77 du livre de base) un éventail respectable d'armes et de protections classiques. Outre-Manche, trois passionnés du jeu (Voldstate, Doc Nova et Richard Harrison) ont enrichi cet arsenal par leurs propres propositions. Le Maraudeur vous en livre ici la traduction, avec leur accord bienveillant. Les Valar leur en soient reconnaissants !

Massue

Un solide gourdin, simple branche ou bâton de marche peuvent devenir une arme en un rien de temps. N'importe quelle compétence d'arme peut être employée pour attaquer avec une massue (excepté Arc) du fait de sa facilité d'emploi. En tant qu'arme improvisée, elle n'octroie pas d'effet supplémentaire lors d'un coup précis et n'accorde à son utilisateur un bonus de dommage qu'une seule fois, même sur un succès extraordinaire.

Grand bâton

Malgré le fait qu'il dote de nombreux voyageurs, ceux qui savent s'en faire une arme savent aussi le rendre redoutable. Le bâton est considéré comme une massue si son utilisateur n'a pas la compétence Bâton.

Masse d'armes

Lourdement lestée et frangée de métal afin de mieux dépasser la protection des armures, le principal avantage de la masse d'armes est qu'elle peut frapper avec efficacité sous tous les angles.



Marteau de guerre

Une lourde tête plantée sur un solide manche, le marteau délivre de redoutables impacts à ceux qu'il atteint, les meurtrissant par-delà la protection de leur armure.

Étoile du matin

Une masse cloutée (et non prolongée par une chaîne d'une boule métallique) recourant au poids de sa tête pour enfoncer ses piques au travers des armures.

Bec de corbin

Une variante tenue à deux mains du marteau ou de la masse d'armes, intégrant souvent une pique d'un côté de son extrémité en vis-à-vis d'une face plate équivalente à celle du marteau. Son long manche permet à son utilisateur de délivrer des coups dévastateurs.



Fléau d'armes

Originellement un simple outil agricole, le fléau est doté d'un ou deux éléments massifs reliés au manche par une corde ou une chaîne.

Coup précis

Les fléaux n'ont pas d'effets supplémentaire en cas de recours à un coup précis.

Filet

Employé pour capturer ou mettre hors d'état de nuire un adversaire, le filet est constitué de mailles de corde ou de cuir lestées, ce qui permet aussi de le lancer.

Le filet ne cause pas de Dégâts. En lieu et place, sur un coup précis réussi ou en obtenant 9 ou + sur le dé du Destin, la cible doit réussir un test d'Athlétisme contre un SR de 14 pour éviter de se retrouver emmêlée. À défaut, la cible est empêtrée dans le filet et doit soit employer une dague pour se libérer en tranchant les mailles qui la retiennent, soit réussir un test d'Athlétisme ou d'Artisanat pour s'en extraire.

Lance courte

Plus légère et plus courte que la plupart des lances, cette arme est facilement transportée et peut se retrouver instan-



tanément prête à l'usage dans la main d'un utilisateur qui est familier de son usage.

Les personnages qui ont recours à la lance courte se réfèrent à leur score d'Esprit amélioré pour déterminer leur ordre d'Initiative.

Lance à sanglier

Le croisillon situé sous sa solide lame empêche un sanglier (ou un orque) de s'empaler plus avant sur la hampe pour atteindre celui qui la tient.

Coup précis

Usage identique à celui d'une lance, excepté sur un coup précis sanctionné par un échec critique, son utilisateur peut tenter immédiatement un test de compétence Lance pour éviter de perdre ses bonus découlant de ses Attributs, de ses vertus et de son équipement pour le round suivant (voir p. 161 de *L'Anneau unique*).

Lance barbelée

Cette lourde lance est dotée de barbelures tranchantes recourbées depuis sa pointe, permettant d'accrocher les boucliers et les armures afin de déséquilibrer ceux qu'elle atteint. Sa hampe est solidement renforcée, ce

qui empêche de la rompre ou de la couper lorsque l'arme est accrochée. En combat, l'arme peut être manipulée pour faire chuter un ennemi déséquilibré.

Quoique l'on ait recours à la compétence Lance, les coups précis de cette arme fonctionnent différemment.

Coup précis

La lance est accrochée au bouclier de la cible (ou de son armure, s'il n'a pas de bouclier), ce qui réduit sa valeur de Parade de 4 contre les attaques de mêlée. Une fois que cette arme est engagée de la sorte, l'attaquant doit la lâcher.

Si la lance est accrochée à un bouclier, celui-ci peut être lâché pour que son porteur échappe à la pénalité. Si elle est accrochée à une armure, décrocher la lance nécessite un test d'Athlétisme réussi, et pendant lequel la cible est déséquilibrée (elle ne bénéficie plus d'éventuels bonus de bouclier ou de Parade). Libérer la lance de la sorte réduit la protection de l'armure de 1D.

Hors combat, un test d'Artisanat facile, nécessitant plusieurs minutes de travail minutieux, peut être réalisé pour libérer l'arme de l'armure.



Couteau de lancer

Un couteau léger, bien équilibré, conçu pour être projeté à courte distance.



Hache de lancer

De taille plus réduite que celle des haches usuellement employées sur le champ de bataille, cette arme peut aussi bien être lancée qu'utilisée en mêlée.

Fronde

Très appréciée par les Hobbits, cette arme est constituée d'une bande de cuir ou de boyau dotée d'un petit logement, afin de donner une vitesse élevée à la

pierre avant de la propulser. Les personnages Hobbits peuvent se voir substituer la compétence Fronde à celle d'Arc au moment de la sélection initiale de leur compétences d'armes.

Lance à large lame

(Récompense seulement)

La large lame dotant cette arme permet aussi bien de frapper d'estoc que de l'employer comme arme de taille. Un ample mouvement de taille nécessite le recours aux deux mains de l'utilisateur.

Coup précis

Usage identique à celui d'une lance ; la valeur de Blessure est augmentée de 4 points si l'arme est employée à deux mains.

Bardiche

(Récompense seulement)

Semblable à une hache, mais dotée d'une hampe aussi longue que celle d'une grande lance, cette arme est conçue pour trancher au travers des armures. Lorsque le dé du Destin révèle la face A, la cible doit lancer le dé du Destin à deux reprises pour son test de Protection et conserver le moins bon résultat.



Espadon

(Récompense seulement)

La véritable épée à deux mains est une arme relativement rare forgée en Gondor pour trancher dans les armures les plus résistantes ainsi que les cuirs de troll les plus épais. Isildur était porteur d'une arme de ce type lors du Désastre des Champs d'Iris.

Un espadon ne peut pas être employé en combat par un cavalier. Il est généralement porté dans le dos ou en travers des épaules, voire même attaché à la selle d'une monture car sa lame est trop longue pour être portée à la hanche. Leurs utilisateurs privilégient souvent le recours à un fourreau ou un étui qui permettent de facilement s'en saisir dans leur dos.

Lance à ailettes

(Récompense seulement)

Deux « ailes » de métal recourbées prolongent la tête de cette arme afin de l'empêcher de pénétrer trop profondément dans les boucliers ou les corps des ennemis. Elles permettent aussi de contrer et de détourner les attaques portées contre l'utilisateur de l'arme. La lance à ailettes octroie un bonus de bouclier de +1 en mêlée seulement.

Coup précis

Usage identique à celui d'une lance, ex-

cepté sur un coup précis sanctionné par un échec critique, son utilisateur peut tenter immédiatement un test de compétence Lance pour éviter de perdre ses bonus découlant de ses Attributs, de ses vertus et de son équipement pour le round suivant (voir p. 161 de *L'Anneau unique*).

Note sur la portée des armes

La table suivante augmente la portée de la lance, de l'arc et du grand arc en comparaison de celles mentionnées dans le *Livre de l'aventurier*. Le Gardien des légendes peut faire le choix d'y recourir.

| Arme | Courte portée | Moyenne portée | Longue portée |
|-----------|------------------------|---------------------|------------------------|
| Lance | 5 + Corps | 10 + Corps | 20 + Corps |
| Arc | 10 + (Corps x 2) | 20 + (Corps x 2) | 30 + (Corps x 2) |
| Grand arc | 20 + (Corps x 3) | 30 + (Corps x 3) | 40 + (Corps x 3) |



Table des armes

| Arme | Dégâts | Taille | Blessure | Enc. | Groupe | Notes |
|---------------------|------------------|--------|-----------------------|------|----------|---|
| Massue | 4 | A | 10 | 1 | Tous | Facile à employer |
| Grand bâton | 5 | A | 10 | 2 | - | Arme à deux mains |
| Masse d'armes | 7 | A | 12 | 2 | Marteaux | - |
| Marteau de guerre | 6 | A | 14 | 2 | Marteaux | - |
| Étoile du matin | 5 | 10 | 14 | 1 | Marteaux | - |
| Bec de corbin | 10 | A | 16 | 4 | Marteaux | Arme à deux mains |
| Fléau d'armes | 7 | A | 14 | 3 | - | Pas de coup précis |
| Filet | 1 | 9 | - | 2 | - | Emmêle à la place de blesser ou sur un coup précis |
| Lance courte | 5 | 9 | 12 | 1 | Lances | Peut être lancée, meilleure initiative |
| Lance à sanglier | 5 | 9 | 12 | 2 | Lances | Ne peut pas être lancée, peut permettre d'éviter les effets d'un échec critique |
| Lance barbelée | 5 | 9 | 12 | 2 | Lances | Peut être lancée, s'accroche à la cible |
| Couteau de lancer | 2 | A | 10 | 0 | Dagues | Arme à distance |
| Hache de lancer | 5 | A | 14 | 1 | Haches | Peut être lancée |
| Javelot | 4 | 10 | 14 | 1 | Lances | Arme à distance |
| Fronde | 5** | 10 | 12 | 0 | - | Arme à distance |
| Lance à large lame* | 5 (1M) 7 (2M) | 9 | 14 (1M) 16/20 (2M) | 3 | Lances | Peut se manier à une ou deux mains, ne peut pas être lancée |
| Bardiche* | 10 | A | 18 | 4 | Haches | Arme à deux mains |
| Espadon* | 9 | 10 | 18 | 4 | Épées | Arme à deux mains |
| Lance à ailettes* | 5 | 9 | 14 | 3 | Lances | Peut être lancée, peut permettre d'éviter les effets d'un échec critique |

* Récompense seulement

** NdT : une valeur de Dégâts de 3 semblerait plus mesurée



Portées

| Arme | Courte portée | Moyenne portée | Longue portée |
|-------------------|-----------------|------------------|------------------|
| Lance courte | 5 + Corps | 10 + Corps | 20 + Corps |
| Lance barbelée | 4 + Corps | 8 + Corps | 16 + Corps |
| Lance à ailettes | 4 + Corps | 8 + Corps | 16 + Corps |
| Couteau de lancer | 3 + Corps | 6 + Corps | 12 + Corps |
| Hache de lancer | 3 + Corps | 6 + Corps | 12 + Corps |
| Javelot | 8 + (Corps x 2) | 16 + (Corps x 2) | 32 + (Corps x 2) |
| Fronde | 8 + (Corps x 2) | 16 + (Corps x 2) | 32 + (Corps x 2) |

Coup précis

| Groupe d'armes* | Effet |
|-----------------|---|
| Marteaux | La cible est considérée comme étant Épuisée jusqu'à sa prochaine action |
| Fléau d'armes | Pas d'effet additionnel |
| Filet | La cible est emmêlée, comme si elle avait commis une maladresse. Elle peut tenter de s'extraire du filet moyennant un test d'Athlétisme ou d'Artisanat, ou bien en sectionnant les mailles avec une dague |
| Grand bâton | La cible est déséquilibrée (pas de changement de position et doit passer le round suivant à retrouver ses appuis), comme si elle s'était laissée repousser (p. 160 de <i>L'Anneau unique</i>) |
| Fronde | La cible subit une pénalité de +2 au seuil de réussite de sa prochaine action |

* NdT : ces groupes d'armes impliquent l'apparition des nouvelles compétences correspondantes (Marteau, Fléau d'armes, Filet, Grand bâton et Fronde)



Table des jambières et canons d'avant-bras

| Armure | Enc. | Protection | Type | Notes |
|------------------------------|------|------------|-----------------|--|
| Jambières en cuir | 2 | + 1 | Armure de cuir | Portées sur la partie inférieure des jambes/tibias |
| Jambières en métal | 3 | + 2 | Armure de métal | Portées sur la partie inférieure des jambes/tibias |
| Canons d'avant-bras en cuir | 2 | + 1 | Armure de cuir | Portés sur les avant-bras |
| Canons d'avant-bras en métal | 3 | + 2 | Armure de métal | Portés sur les avant-bras |

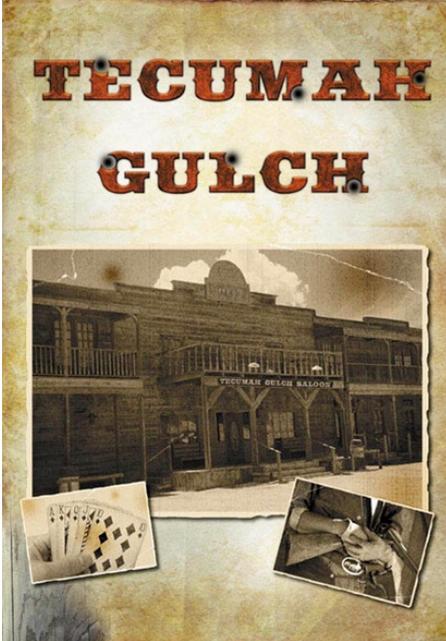
TRADUCTION : LAURENT SÉRÉ

CONSEILS AVISÉS : JÉRÔME MICHEL



Larga vida a la novia !

(Nouvelle pour
Tecumah Gulch)



Avec son mètre quatre-vingt douze, sa peau couleur de lait, son visage brûlé par le soleil et à moitié caché par des taches de rousseur, Karl Bailey, se sentait chez lui au milieu d'une trentaine de mexicains dansant la Raspa.

Il faut dire qu'avec un quart de sang indien, un quart français et une moitié irlandaise, quoi de plus normal qu'être devenu mexicain de cœur !

En plus, il est un des garçons d'honneur du marié, lui, le Grande Rojo, comme le surnomment affectueusement ses amis hispaniques. Bon, d'accord, l'orchestre n'est pas exceptionnel mais vu qu'il a été offert par Karl en cadeau de mariage, personne ne s'en plaint. Les quatre mariachi, costumés comme il se doit, mas-sacrent allègrement les principaux airs classiques mexicains. On a l'impression qu'il n'ont pas l'habitude de leurs instruments respectifs, ce qui est normal vu qu'ils ne sont pas musiciens, enfin ils ne l'étaient pas encore hier. Par contre, ce sont de solides combattants, des anciens de la guerre avec les gringos.

Anciens compagnons d'arme de Karl, engagé à l'époque parmi les San Patri-cios, les catholiques gringos se battant pour le Mexique, ils ont connu comme lui la défit et l'humiliation de la perte d'une grande partie du territoire national. Contrairement au Rojo, eux, n'ont pas du passer dans la clandestinité, le temps que les américains quittent le territoire national, pour éviter l'exécution sommaire réservé aux « traîtres », comme les américains appellent les San Patri-cios.

Après la guerre, Karl avait végété dans des petits boulots, le lopin de terre que lui avait remis le gouvernement mexicain suffisant à peine à sa survie. Mais le mal avait été fait. Le souvenir des corps pendus de ses camarades le harcelaient perpétuellement. Karl avait fini par tout



revendre pour repartir à l'aventure en louant ses services comme homme de main, garde du corps, voir suppléant de l'autorité légale.

De patrons en clients, il avait fini par traverser la frontière pour son métier. Ca lui avait fait un étrange effet de se retrouver en territoire américain là où quelques années plus tôt il était encore au Mexique, parmi les siens. Aujourd'hui, il devait y faire bien attention, ne pas dévoiler sa véritable identité, oublier son passé militaire.

Il avait finalement échoué comme convoyeur de bétail pour le compte du ranch Doublecrow, une immense propriété au Nouveau-Mexique, établie sur les restes de grandes latifundias abandonnées une fois la zone passée sous juridiction américaine. Il y avait découvert que le maître des lieux, le vieux colonel Briggs, avait fait sienne la philosophie des seigneurs du Moyen-Age. Avec une armée personnelle à ses ordres, il avait mis la région en coupe réglée.

Il y avait d'un côté les américains, et surtout la famille de Briggs, et de l'autre une manne de pauvres péons mexicains taillables et corvéables à merci.

Cette politique du maître du château était finalement montée à la tête du vieil homme et il avait décrété que non content d'avoir le droit de vie ou de mort sur ses ouvriers agricoles, dorénavant ils devraient se soumettre à ses lois. La première du lot était la mise en place d'un renouveau du droit de cuissage. Toute future mariée de la région devrait passer la première nuit dans le lit du maître, histoire qu'il s'assure de l'amélioration physique de l'espèce.

Ca avait été la goutte d'eau en trop dans le vase de la fierté de Karl déjà mise à mal par son boulot pour un yankee. Lorsque Karl et plusieurs hommes du colonel avaient surpris des paysans à voler de la nourriture, le San Patricios s'était opposé à leur lynchage et avait retourné ses armes contre les gringos. Les deux corps avaient fini cachés dans un trou au milieu de nulle part. Karl avait été accueilli en héros par les mexicains.

Devenu le symbole de la résistance aux méchants gringos, Karl avait été appelé à la rescousse car le fils aîné des Briggs allait venir prendre livraison d'une future mariée. Seul contre un groupe armé, il n'avait que peu de chances. Un rapide aller-retour de l'autre côté de la frontière avait rééquilibré les chances en ajoutant quatre camarades d'arme. Quand le fils



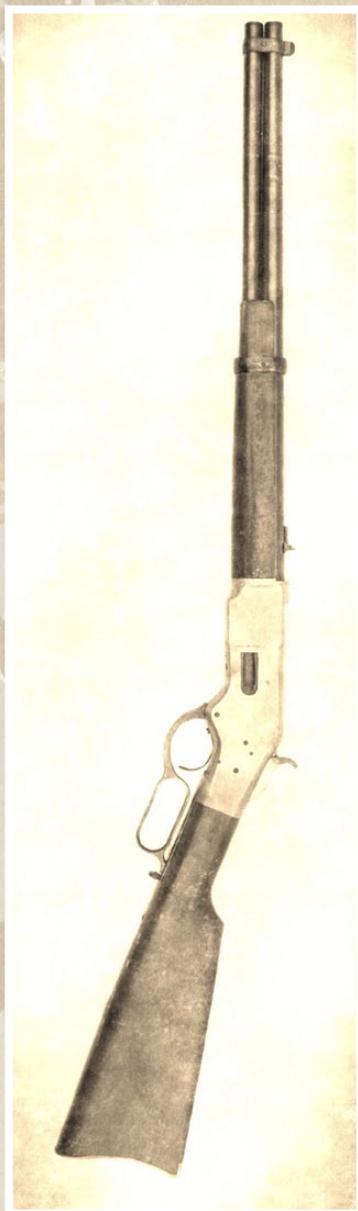
Briggs était arrivé, il avait été bien reçu. En quelques minutes, les corps des gringos avaient mordu la poussière de la place du village.

Etrangement, bien que persuadés que le colonel enverrait plus d'hommes pour découvrir pourquoi son fils ne rentrait pas avec sa livraison, les mexicains avaient décidé de fêter le mariage à la date prévue. C'est pour cela que, bien que partis dans des danses endiablées, les paysans gardaient leurs armes à portée de main et que, si les Mariachi jouaient mal, ils étaient parés à ce qui les attendait.

C'est donc sans surprise qu'un gamin posté en éclaireur arriva en hurlant que les gringos approchaient. En moins de deux minutes, la place du village se vida et Karl pris position avec ses hommes, les mexicains assurant la seconde ligne de défense.

Etrangement calme, le demi irlandais se sentait apaisé, il allait finalement avoir sa revanche même si elle signifiait qu'il faudrait faire traverser la frontière aux villageois une fois l'affaire réglée. D'un autre côté, cette terre ne leur appartenait plus depuis des années.

C'est sur cette pensée que Karl épaula son fusil, visant le colonel qui approchait à la tête de ses hommes ...



ROMUALD « RADEK » FINET



Darkmemories

(Nouvelle super héros)

Même l'alcool de noix ne parvenait plus à le reconforter. Cette vieille alliée qu'il avait consommée amoureusement depuis vingt années n'avait plus d'effet sur ses maux de tête et ses visions. Lui, le grand Darkmem, le maître des souvenirs obscurs, n'était plus qu'un vieil alcoolique accroché à son élixir. A sa grande époque, il avait régné sur les pensées des hommes et aujourd'hui, il n'était même plus sûr de se rappeler de son dernier repas. La vieillesse est bien cruelle, surtout pour un homme de moins de quarante ans.

Pourtant, le goût des noix lui rappelait toujours son enfance. Les arbres du verger de sa grand-mère où il avait passé beaucoup trop de temps, où il aimait se retrouver. Et ces odeurs ! Son ancêtre aimait accommoder tous ses plats avec ce fruit qu'elle vénérât littéralement, comme un don du ciel. C'était la belle époque, celle des vacances passées loin de tout et de tous, où le petit Karl passait ses journées en balades et ses soirées à entendre des histoires d'une époque qu'il n'avait jamais connue. Mais c'était avant, avant l'avènement du Père des destinées, des gardiens d'acier

et du terrible ordre noir. C'était une époque où les humains n'avaient pas été divisés en catégorie et traités selon leur ADN. C'était l'enfance sans le don, ou plutôt sans sa perception.

Un jour la grand-mère quitta le monde et le petit Karl redevint le fils d'un couple de cadres exécutifs, trop pris par leur travail pour lui consacrer plus de temps qu'il n'était nécessaire, voir plus de temps du tout. Avec les années, le jeune Karl était devenu un adolescent discret, retiré voir timide. Un solitaire sans attaches avait pris la place d'un gamin rêveur. Et puis, il y eut les rumeurs.

De partout venaient des légendes urbaines, des histoires extraordinaires, des cas inexplicables de personnes ayant réalisé des choses dépassant l'entendement.

Un jour comme les autres, alors que Karl s'apprêtait à subir les quolibets de ses camarades, il n'en fut rien. Au début, il n'y avait pas prêté plus d'attention. C'était comme ça, les têtes de turque passaient de mode. Puis, d'autres situations commencèrent à arriver. Un professeur qui s'apprêtait à le réprimander pour un retard avait suspendu sa phrase et était passé à autre chose. Un commerçant avait accepté qu'il ne paie qu'avec ce qu'il avait sur lui, lui vendant un jeu vidéo à la moitié de son prix réel et ainsi de suite.



Karl se rendit vite compte qu'il avait un petit quelque chose de changé. Les autres acceptaient son avis et ses idées, voir même ils laissaient tomber les leurs dès qu'il leur expliquait ses décisions. En quelques semaines, Karl était devenu un leader. Il avait même réussi à sortir avec la fille la plus convoitée de son lycée, simplement en lui expliquant que c'était ce qu'il voulait. Lorsque son petit ami du moment était venu lui demander des comptes, Karl lui avait conseillé d'aller se noyer dans la piscine olympique, ce qu'il avait fait immédiatement. A partir de ce jour, Karl pris peur. Même si leur altercation s'était déroulée sans témoin, ce suicide avait brisé le charme, plus personne ne semblait l'écouter, le charme était rompu.

Karl fit donc ce que font les jeunes dans ce cas là, il fugua. Pendant des

mois, il erra de villes en villes, volant et mendiant. Pendant ce temps, les cas de dons se multiplièrent et les premières exactions dues à des « choisis » furent rendues publiques. Un petit nombre de porteurs de pouvoir se mis en tête de devenir des sortes de justiciers, des super-héros de comics. Normal, s'il y avait des supers vilains, il devait aussi y avoir des supers-gentils.

Le monde devint le terrain de jeu de porteurs de capacités exceptionnelles. Les centres-villes vivaient dans la hantise de la prochaine confrontation entre pyromanciens, télépathes et autres aquamanciens. Les dégâts étaient à la hauteur des pouvoirs et les victimes civiles se comptaient par centaines, directement ciblées par des agresseurs ou tout simplement au mauvais moment et au mauvais endroit.

C'est dans ce chaos ambiant que le jeune Karl se découvrit une vocation. S'il était capable d'influencer les autres, il devait bien y arriver pour son propre intérêt. Le jeune homme reprit donc ses expérimentations, commençant doucement, par des petits larcins, des notes d'hôtels offertes, des petits boulots bien payés sans qu'il ait presté ses heures. Mais le goût du luxe aidant, les hôtels devinrent plus chics, les snacks furent remplacés par des restaurants étoilés



et les filles devinrent de plus en plus sophistiquées.

Plusieurs fois inquiété par la police, Karl ne laissait pas de traces exploitables. Mais le mal était fait et il se retrouva sous surveillance. Ne pouvant plus vivre dans la discrétion, Karl devint Darkmem, le super-vilain. Comme les autres criminels aux super pouvoirs, il se trouva un costume et se mit à réaliser des arnaques de grande envergure. Il dévalisa plusieurs banques en se faisant remettre la clé du coffre et aider par tous les employés, y compris les gardes de la sécurité.

Pendant que Darkmem menait la grande vie de criminel réputé, le professeur Lim Chung annonçait avoir découvert l'origine des pouvoirs qui se révélaient dans une minorité de la population. Son annonce passa inaperçue dans le cortège de déclaration fracassantes faites pour rassurer les populations qui n'en pouvaient plus des exactions incontrôlées pour lesquelles les super héros se montraient finalement pas à la hauteur.

C'est quand la première création de Chung fit son apparition que les « choisis » commencèrent à s'interroger. Un « choisis » sorti de nulle part, le premier né des laboratoires de Chung, était arrivé au milieu d'un règlement de compte entre super-héros et vilains. En quelques

minutes, il avait éliminés les deux partis avant d'emmener les rares survivants. Cette scène commença à se répéter. Quelques jours plus tard, le professeur annonçait qu'un groupe de gardiens avait été créé à partir de personnes sélectionnées par le gouvernement. Leur mission était de mettre fin aux dérives des « choisis » et d'assurer la sécurité de la population. En réaction, le véhicule du scientifique fut congelé sur place, devenant la tombe cryogénique du savant.

Au lieu de terrifier le gouvernement, il renforça son aile la plus virulente. Les gardiens furent produits à une vitesse ahurissante, surpassant les « choisis » par leur violence et leur nombre. Pour s'assurer d'un approvisionnement constant, le gouvernement mis en place une série de tests pour identifier les individus porteurs de pouvoirs latents. L'ordre noir venait d'être créé. Le cortège de voitures pouvait surgir à tout moment et emmener une personne sans que qui que ce soit ne s'y oppose. D'ailleurs, tout opposant était emmené en même temps. La présence de plusieurs gardiens, devenus le garde d'acier, assurait une relative tranquillité aux épurateurs du gouvernement.

Même si des actions d'éclat eurent lieu, comme l'attaque mentale de Darkmem contre une réunion de



dignitaires du régime qui finirent en farandole nue dans les rues de la capitale, rien n'arrêta le mouvement. Au bout de quelques mois, le responsable du projet des gardiens se déclara Maître des destinées et se fit remettre le pouvoir par les institutions démocratiques encore en place. La chasse pu réellement commencer. Il suffit de deux années d'une guerre totale pour que les derniers supers vilains survivants se retrouvent dans le rôle du gibier. Etrangement, les supers héros déclarés étaient tombés les premiers, comme si le Maître des destinées avait bien compris qu'entre deux maux la population allait choisir le moindre. Entre des monstres qui leur avaient apporté le malheur et des monstres qui leur apportaient un espoir de paix en échange de leur liberté, le choix fut vite fait.

C'est là que Darkmem redevint Karl l'anonyme. Les années se passèrent à éviter les tests aléatoires du nouveau régime et vivre dans le plus de discrétion possible. Cela convenait à Karl jusqu'à ce que la « résistance » au gouvernement ne lui mette la main dessus et lui propose de percer le cerveau d'un scientifique travaillant dans un des laboratoires de l'ordre noir.

Comme toujours, celle-ci avait implanté un système de sécurité dans l'esprit de son collaborateur, système

qui mettait hors d'accès toutes les connaissances liées à son projet tant qu'il n'était pas en contact avec un stimulus présent uniquement dans son laboratoire. Comment interroger quelqu'un à propos d'une chose dont il ignore l'existence ? Le plus simple est de prendre un télépathe de la puissance de Karl et de lui faire ouvrir l'esprit de l'homme de force.

Karl avait d'abord refusé, s'était défendu. Il savait ce qu'une telle intrusion allait faire. Il faudrait que le télépathe détruise des zones entières des souvenirs de sa victime pour accéder aux savoirs cachés. La « Résistance » avait alors usé de menaces. Karl aurait pu les broyer en quelques pensées mais avait finalement cédé lorsque les résistants lui avaient expliqué que l'homme travaillait sur une arme bactériologique génétique, destinée à « épurer » la population des groupes dont les « choisis » étaient issus. Une bombe capable de détruire une souche génétique complète, voilà la dernière idée du gouvernement. Si Karl ne portait pas les résistants et leurs méthodes dans son cœur, il ne pouvait accepter qu'un crime plus grand soi commis et il s'était mis au travail.

Il avait épluché les souvenirs de l'homme, Evrett, comme un oignon. Pendant des heures, il avait effacé des pans entiers de ses souvenirs à



la recherche du marqueur de sécurité posé par l'ordre noir, sans jamais le trouver. Il avait plusieurs fois failli abandonner quand il avait finalement mis la main dessus. Au prix de l'enfance d'Evrett, Karl avait réussi à percer le secret pour découvrir l'horrible vérité.

L'homme ne savait finalement rien du tout. Pire que cela, la sécurité mentale qui lui avait été implantée avait déclenché un système d'auto-destruction, broyant ce qui lui restait de maigres souvenirs une fois son esprit sondé. Il ne restait plus qu'un légume sans aucun souvenir, revenu au stade d'un bébé. En fait, Evrett était un leurre. Cela signifiait que l'ordre noir était sûrement au courant de son enlèvement et sur sa piste. Karl aurait du s'enfuir, loin des gardes d'aciers, des télépathes du pouvoir, des résistants aux méthodes barbares mais il était trop fatigué, trop las pour partir. Il avait alors penché pour l'alcool de noix, sans succès.

Il entendit soudain un concert de pensées, certaines bien déguisées, d'autres libres. Comme il l'avait prévu, les hommes de la garde avaient trouvé la trace des résistants et s'apprêtaient à lancer l'assaut. Il aurait pu avertir ses géôliers de la situation, mais à quoi bon. Il avait une bien meilleure idée.

Lorsque la porte de sa cellule fut

enfoncée, les gardes d'aciers découvrirent un corps évanoui. La personne fut identifiée comme Karl Stein, employé d'entretien. Il avait visiblement été soumis au même traitement qu'Evrett. Après interrogatoire, il se révéla qu'il n'avait aucun souvenir des 20 dernières années, sa mémoire ayant été effacée au-delà de toute récupération. Les scientifiques de l'ordre noir identifièrent un potentiel de pouvoir mais bien trop faible pour être exploité.

Karl fut donc relâché et remis au travail après un rapide résumé des dernières années. Il parait qu'il est bien noté par ses supérieurs et qu'il s'épanouit dans une fonction sans relief.

ROMUALD « RADEK » FINET



RETOUR À CALOGERO

Une mission pour les Légendes de la Garde

LES LÉGENDES DE LA GARDE LE JEU DE RÔLE



Cette mission a lieu au tout du début du printemps 1153. La patrouille est envoyée à Calogero régler la situation de l'avant poste abandonné précipitamment à l'automne. Sadie aura l'occasion de dire enfin adieu au membre de la garde qui se sacrifia pour elle : Conrad. Bien que cela ne soit pas indispensable pour mener et jouer cette aventure, il est conseillé d'avoir lu la première série des Légendes de la Garde (Automne 1152), et notamment le deuxième épisode, "Au cœur des ténèbres".

Les personnages utilisés sont les pré-tirés de la première la mission du livre de base des Légendes de la Garde, Trouver le Marchand de Grain : Kenzie, Saxon, Sadie et Lieam. Étant personnellement impliquée dans les événements, Sadie doit être obligatoirement jouée. Si vous n'avez que trois joueurs, ne proposez pas Lieam.

INTRODUCTION

La mission

L'hiver est enfin terminé, et depuis quelques jours le soleil printanier transforme la neige en grosses flaques boueuses. Après trois mois passés entre les murs de Lockhaven, les personnages sont impatients de reprendre les patrouilles. Rappelez aux joueurs les événements passés liés à Conrad (cf. Le Sacrifice), puis lisez au joueur de Sadie, ou paraphrasez, les informations suivantes :

Cela fait plusieurs semaines que tu supplies Gwendolyn de t'envoyer en mission à Calogero. D'une part pour inhumer les restes de Conrad, d'autre part afin de sécuriser cet avant poste de la garde. Ce dernier est en effet abandonné depuis ton passage à l'automne dernier. Qui sait ce qui s'y trouve actuellement... ? Mais Gwendolyn a jugé le voyage en hiver jusqu'à la rive nord bien



trop dangereux, et pour l'instant tu t'es toujours vue refuser de partir seule là-bas. En passant l'hiver à Lockhaven, tu as pu en revanche faire la connaissance de Saxon et Kenzie, deux des meilleurs éléments de la garde, ainsi que de Lieam, un jeune garde courageux.

Un beau matin, les personnages sont appelés auprès de Gwendolyn. Elle leur explique que les routes étant maintenant dégagées et le temps plus clément, elle accède à la requête de Sadie : retourner à Calogero et sécuriser l'endroit afin que la garde puisse s'en servir à nouveau. Saxon et Kenzie (et Lieam s'il est présent) devront l'escorter. Le printemps est la saison où les routes sont rouvertes : leur mission sera capitale pour la sécurité des Territoires pour l'année à venir !

Objectifs

Laissez les joueurs écrire leurs objectifs. Proposez l'objectif suivant au joueur de Sadie, tout en lui laissant la possibilité de le modifier s'il trouve quelque chose de plus intéressant : « *J'inhumerais la dépouille de Conrad et j'éliminerais toute menace pesant sur Calogero* ».

Le sacrifice

L'automne dernier, alors que Saxon, Kenzie et Liam traquaient le marchand de grain, Gwendolyn demanda à Sadie

de reprendre contact avec un membre de la garde, Conrad. Plus aucun message ne parvenait de Calogero, son poste habituel, sur la côte nord. En arrivant sur les lieux, un Conrad paranoïaque lui expliqua avoir découvert un complot visant à attaquer Lockhaven.

Au matin, alors qu'ils s'apprêtaient à partir pour Lockhaven, Calogero fut attaqué par une horde de crabes. Dans un combat héroïque, Conrad donna sa vie en affrontant les bêtes afin que Sadie puisse prévenir Gwendolyn de la menace imminente.

VERS LE RIVAGE (PREMIER TOUR DU MJ)

En route !

Sous un ciel clair, la route vers le Nord s'ouvre devant les personnages : un sentier boueux mal délimité que l'hiver a malmené. Si vos joueurs sont novices, n'hésitez pas à leur rappeler qu'ils peuvent effectuer un test de Guetteur d'orage Ob. 6 (le Printemps) afin de prédire le temps à venir. Ce test peut être utile afin de voir venir la complication climatique de l'averse glaciale (cf. ci-dessous).

Pour traverser les étendues sans encombre, la patrouille doit effectuer un Test de Trace-sentier Ob. 6 (un long



voyage sur une route abîmée par l'hiver). En cas d'échec, les personnages subissent un État ou le MJ déclenche une Complication.

Les naufragés

À la fin du premier jour de voyage, les souris longent une rivière qui va se jeter dans la mer pas très loin de Calogero. Ses flots sont grossis par la fonte des neiges. La patrouille entend alors un peu plus loin les cris de détresse de deux pauvres souris. Celles-ci se trouvent sur une grosse pierre qui fait office d'île en plein milieu du torrent : leur barque s'est retournée alors qu'ils remontaient la rivière et ils sont maintenant bloqués ! En fonction de la méthode de sauvetage élaborée par les joueurs, le MJ déterminera la nature et la difficulté du Test à effectuer. (En jetant un coup d'œil aux alentours, les personnages pourront d'ailleurs retrouver la barque d'écorce échouée sur leur côté de la rive, ce qui peut être utile.)

Ex. : si un garde décide de monter dans la barque afin de rejoindre les paysans sur l'îlot, il doit effectuer un test de Batelier Ob. 3. Si les autres personnages tentent ensuite de lui lancer une corde depuis la rive, ils feront un test de Vigueur Ob. 2.



Une fois sortis d'affaire, Dan et Toby se présentent : ce sont de simples agriculteurs qui vivent de la terre, leur ferme se trouve à une heure de marche d'ici. Ils disent revenir du rivage où ils vont parfois pêcher et ramasser des coquillages. Les gardes remarquent d'ailleurs que Toby porte dans son dos un gros paquet (le hameçon de Conrad, récupéré le matin même sur son cadavre). Ils seront réticents à raconter leur larcin, ce sera aux personnages de les persuader...

Les paysans insistent pour inviter la patrouille chez eux. C'est la moindre des choses pour les avoir sauvés, et la nuit va tomber rapidement.



Suggestions de Compli- cations climatiques

- **Averse glaciale de printemps** : comme à la page 158 du livre de règles : faites lancer le jet de Vigueur immédiatement, et n'oubliez pas le niveau d'Obstacle pour les actions à suivre !
- **Ecureuil terrestre** : il vient tout juste de sortir de son hibernation et il est affamé ! La patrouille l'aperçoit tout d'abord en train de fouiner dans le sous-bois. S'ils n'arrivent pas à l'éviter, le spermophile se fera un plaisir d'attaquer les souris (Caractéristiques p.238 des Légendes de la Garde — ne jouez pas un Conflit mais utilisez sa Nature pour faire des jets en opposition avec les personnages).
- **Fondrière** : la souris de tête est soudainement engloutie dans une fondrière dissimulée par des feuilles. Si la patrouille ne réussit pas à aider la victime à sortir de la boue, cette dernière subit l'État Fatigué.



PREMIER TOUR DES JOUEURS

Celui-ci commence une fois les personnages au chaud à la ferme de Dan et Toby, mais vous pouvez modifier cela en fonction de leurs actions (peut-être décident-ils de monter le camp dans la nature ?). Quelques suggestions d'actions possibles :

- **Se reposer** : le repas chaud servi par les femmes de Dan et Toby permet d'éliminer l'État Affamé/assoiffé. De plus, la nuit de repos offre +1D pour la récupération des États En Rogne et Fatigué (une seule condition par joueur bénéficie de ce bonus).
- **Discuter avec les paysans** : afin d'obtenir des informations, les gardes devront réussir un jet en opposition contre la Volonté des paysans (4). En fonction de la façon dont les joueurs approchent les paysans, choisissez l'une des 4 compétences sociales.

Dan et Toby leur apprendront qu'un «fantôme» rôde à Calogero, ils ont en effet aperçu une silhouette menaçante les observer depuis la bâtisse quand ils y sont allés la veille. Ils en ont maintenant une peur bleue et ne risquent pas d'y retourner de si tôt (sauf si un garde réussit à les convaincre !). Ils ont aussi vu des crabes au loin, l'endroit est donc encore dangereux. Les paysans confirment avoir récupéré le hameçon sur un squelette sur la plage. L'arme leur est précieuse



car ils vont pouvoir en faire un soc pour travailler la terre. Leur reprendre serait cruel, mais c'est à la patrouille de décider en son âme et conscience...

LA BATAILLE DE CALOGERO (DEUXIÈME TOUR DU MJ)

Le lendemain matin, la patrouille repart pour le rivage. Si les joueurs ont réussi à convaincre Dan et Toby de les accompagner, le voyage est sans encombre car les paysans connaissent bien la route. Sinon, demandez un test de Trace-sentier Ob. 3. Le voyage ne prend que trois heures.

Du sang sur le sable

Arrivés sur la plage, la tiédeur marine est agréable et le soleil brillant. La patrouille aperçoit enfin Calogero, une haute bâtisse sur trois niveaux où veillait autrefois Conrad, un vétéran de la garde. L'avant-poste n'est pas beau à voir (vitres brisées, volets battant au vent...) mais étrangement, il semble en moins mauvais état que ce que les personnages auraient pu supposer.

Devant Calogero se trouvent les carapaces vides des crabes héroïquement tués par Conrad. Au milieu, ses os blanchis par les intempéries. Dès que



la patrouille s'approche, un groupe de crabes émerge des dunes et attaque ! C'est le moment de jouer un Conflit : comptez un crabe par personnage et utilisez le profil fourni dans le livre de règles (Page 237). Si la patrouille est parvenue à convaincre les paysans de combattre à ses côtés, ceux-ci offrent +1D d'aide au total. Rappelez au groupe qu'en fonction de l'objectif du Conflit et du compromis final, les pauvres paysans peuvent aussi y laisser leur vie !

Le fantôme

Une vieille souris a pris possession de Calogero cet hiver : il s'agit de Tara, une herboriste qui habitait autrefois à Thistledown mais que la bigoterie populaire a chassé (les individus au grand savoir effraient toujours les gens communs, explique-t-elle). Dès que la patrouille s'approche de la porte de la bâtisse, Tara tente de les effrayer en hurlant des imprécations. Aux gardes de décider comment ils abordent cette rencontre. Mais



s'ils emploient la violence, l'herboriste ne leur fera pas profiter de ses potions ! A l'intérieur, les souris découvrent un atelier d'herboristerie, avec des centaines de bocaux aux contenus mystérieux et des bouquets d'herbes séchées pendant du plafond. Si les personnages restent pacifiques, Tara utilisera sa compétence de Guérisseur pour soigner la patrouille. Et s'ils ont été particulièrement respectueux envers elle, elle leur offrira deux doses de cataplasme (qui permet d'effacer l'État Fatigué).

Tara

Une vieille souris au pelage blanc, courbée par l'âge. Elle porte un grand chapeau de voyage noir. Son regard reste encore très vif, mais le fait d'avoir dû quitter son village l'a durement éprouvée (son aspect de vieille sorcière, qu'elle ne fait rien pour améliorer, n'a pas arrangé les choses).

L'herboriste pourra expliquer à la patrouille la raison de la présence des crabes : ils raffolent de la salicorne qui pousse autour de Calogero. Si tous les crabes ont été tués, ils devraient laisser l'endroit en paix quelque temps. Sinon, ils risquent de revenir à tout moment...

Pour ses caractéristiques, servez vous du profil de Guérisseur dans les règles page 224.

Suggestions de Complications

- **Les renforts arrivent** : Alertés par l'arrivée de la patrouille, deux nouveaux crabes rappliquent.
- **Un souriceau** : Keziah, le fils de Dan âgé de 8 ans, a suivi discrètement les personnages qu'il considère comme ses héros. Il se fera remarquer *forcément* au moment le plus inopportun (probablement pendant la bataille), mettant sa vie en danger immédiat.
- **Tempête de sable** : un vent violent se lève, créant une petite tempête de sable sur la plage. Toute activité en extérieur subit -1s.

DEUXIEME TOUR DES JOUEURS

Une fois que le Conflit est terminé et que les personnages ont fait connaissance avec la nouvelle habitante de Calogero, vous pouvez passer au tour des joueurs. Les souris voudront probablement dépenser leurs coches pour :

- **Donner une sépulture aux restes de Conrad** : Si Sadie réussit un test de Volonté, elle peut effacer En rogne ou Fatigué.
- **Négocier une solution avec Tara** : La vieille souris n'a aucune envie de quitter Calogero, qui est son ultime refuge. Si les personnages sont persuasifs, elle peut accepter de coopérer avec la garde,



par exemple en restant et en prenant soin de la bâtisse. Ils peuvent aussi tout simplement expulser la vieille souris — les personnages apprendront plus tard qu'on a retrouvé son chapeau et des touffes de ses poils sur un chemin, et qu'un renard rôde dans les environs...

- **Remettre en état Calogero** : Pour ce faire il faut réussir un test de Charpentier Ob. 5. Si les paysans sont favorables au groupe, ils peuvent participer à la rénovation et apportent +1s au jet.

- **Rentrer à Lockhaven** : Braver la météo pour retourner rendre compte à Gwendolyn nécessitera de dépenser une coche. C'est un test de Trace-sentier Ob. 5. Si le jet est raté, permettez au groupe d'arriver à destination mais infligez un État.

SCÉNARIO : FINGOLFIN

PLAYTESTERS : CHARLY

DEAN, AMARANTH & J.B.



Grégory Privat

BAMBO

Une production Sans-Détour 

LE JEU DONT VOUS ÊTES LA VEDETTE



LE BLOCKBUSTER DE L'ÉTÉ 2014 !

WWW.SANS-DETOUR.COM



À L'ABRI DANS LES BRUMES

AUTEUR : SÉBASTIEN MEGE

sebnariste@yahoo.fr

Ce scénario est générique ; à la suite de ce scénario vous trouverez une adaptation à l'*Appel de Cthulhu* et une adaptation complète et détaillée pour la 4^e édition du *Livre des Cinq Anneaux* (LSA).

Seuls des privilégiés, comme les PJ, ont été invités à une fastueuse fête pour la pendaison de crémaillère de Launa. Pas moins de deux cent personnes ont été conviées dans un manoir, toutes triées sur le volet et faisant partie des personnalités les plus en vogue du moment. C'est l'occasion pour les PJ de se faire mousser et de se faire un nom...

SYNOPSIS

Comme chaque année, Launa doit nourrir son maître dans le monde des rêves et des cauchemars. Son maître a toujours faim lorsqu'il se réveille, à chaque solstice d'été. Sa nourriture est constituée des rêves, contenus dans les cerveaux. Aussi lui faut-il beaucoup de cerveaux pour beaucoup de rêves, afin de rassasier son immense appétit.

Launa parcourt donc chaque année les rêves du monde normal, à la recherche des créatures offrant les songes au meilleur goût. Une fois trouvés, elle s'imisce dans les pensées du rêveur pour en extraire ses coordonnées et la manière la plus adéquate de trouver les mots, afin de l'inviter à une grande fête. Le carton d'invitation contient un enchantement puissant auquel l'invité ne peut se soustraire, étant donné que Launa a eu connaissance des faiblesses de sa victime à travers les rêves. Le carton prend prétexte de fêter en grande pompe la pendaison de crémaillère d'un manoir pour inviter la victime. La demeure est isolée de toute civilisation et est située en haut d'une falaise. C'est l'endroit idéal pour Launa. Depuis la nuit des temps, sa méthode a prouvé son efficacité.

Les invités viennent et s'endorment à cause des efforts conjoints d'une drogue versée au cours de la fête et de l'enchantement du carton. Ils sont en-



suite transférés par Launa, du monde normal à celui des rêves et des cauchemars, via un portail magique caché dans la cave du manoir. Une fois dans l'autre monde, elle arrache sauvagement les cerveaux remplis de rêves pour les donner à manger à son maître. L'an dernier, un invité du nom d'Imasi Golunel possédait une forte volonté. Cette dernière lui permit de résister à l'enchantement de Launa et il se réveilla dans le monde des rêves et des cauchemars. Il trouva le portail dans la cave du manoir et réussit à déchiffrer le secret des runes du passage, pour rentrer chez lui dans le monde normal. Malheureusement trop faible à ce moment-là, Imasi ne put lancer le rituel. Avec le temps, les gardiens du manoir le trouvèrent et le tuèrent. Son cerveau fut arraché par Launa et mis en attente d'être mangé par le maître, au prochain solstice d'été.

Mais un peu de la forte volonté d'Imasi resta dans son cerveau arraché et il fit en sorte, lorsque Launa envoya les cartons d'invitation pour le solstice d'été de la présente aventure, de joindre un enchantement protecteur sur certains. Ainsi, de rares invités, dont les PJ, ont bénéficié sans le savoir de cette protection.

Les PJ vont participer à la fête de la crémaillère, s'endormiront et seront transférés dans le monde des rêves et

des cauchemars, comme tous les autres invités.

Mais l'enchantement protecteur d'Imasi fera son office et les PJ se réveilleront. Au début, ils croiront que rien n'a changé. Bien qu'ils soient seuls dans le manoir et qu'un silence inquiétant emplisse les lieux, tout paraît normal. En explorant le manoir à la recherche d'indices passés et futurs, les PJ discerneront progressivement la situation. Ils rencontreront les gardiens, découvriront le portail grâce au carnet de voyage d'Imasi et sauront que pour rentrer chez eux, il leur faudra espérer qu'Imasi soit toujours en vie.

Au cours de leur enquête et des différents combats modulables, de l'eau salée submergera progressivement tout le manoir. Poussés vers le dernier étage à cause de la montée des eaux, les PJ seront fins prêts pour la grande scène finale.

La tempête fera rage dehors et le maître, kraken hideux aux tentaculaires monstrueux, vient pour se nourrir des rêves récoltés par Launa et mis à sa disposition à travers des cerveaux bien frais. Les PJ succomberont-ils à la folie ? Parviendront-ils à sortir vivants de toute cette horreur ? Ou seront-ils engloutis à tout jamais dans les abysses de l'Océan du Cauchemar ?



L'AVENTURE

Partie 1 : Tout allait si bien jusqu'à ce que...

Launa, serviteur fidèle et consciencieux

Launa est un monstre appartenant au monde des rêves et des cauchemars. Ce monde est différent de celui habité par les PJ, dit monde « normal ».

Launa a pour tâche de nourrir son maître dans le monde des rêves et des cauchemars. Dans ce monde, il existe un manoir quasiment identique à celui dans lequel va se dérouler la fête à la-

quelle sont invités les PJ. C'est un reflet d'ombres se basant sur le manoir du monde normal, d'où son appellation de manoir-reflet.

La nourriture du maître se constitue des rêves présents dans les cerveaux. Aussi faut-il apporter au maître des cerveaux bien juteux, frais et dégoulinants de mucus encéphalique, lorsque ceux-ci contiennent dans leur plus haute intensité, les rêves des rêveurs. Sinon le maître ne sera pas content...

Le maître se réveille chaque année, au moment du solstice d'été ; Cette date correspond au début du déclin du jour et de l'allongement de la nuit.

Or, la nuit est le terrain de prédilection des rêves... et donc de sa nourriture. Après un an de sommeil dans les abysses





Quel monstre est Launa ?

Launa est le nom que ce monstre se donne lorsqu'il se déguise en femme séduisante. Son véritable nom ou une quelconque désignation est inconnue.

Ce monstre est le fidèle serviteur de son maître (un kraken hideux des abysses de l'Océan du Cauchemar) chargé de le nourrir à chaque solstice d'été.

Quand les rêves atteignent leur plus haute intensité, Launa prélève violemment et sauvagement le cerveau du rêveur, pour conserver intact l'intensité du rêve à l'intérieur du cerveau, afin de le donner à son maître kraken.

Jusqu'à l'aube, Launa fera des allers retours entre la bibliothèque et le grenier du manoir-reflet, pour transporter délicatement et un par un les cerveaux. Il ne faudrait pas endommager cette si précieuse nourriture.

Le monstre peut prendre l'apparence de son choix. Au début, le monstre prend chaque année l'apparence d'une jeune femme séduisante et bourgeoise (Launa) afin d'accueillir et de rassurer la nourriture. Puis, au cours de la fête, il prend une autre apparence pour distribuer la drogue. L'an dernier c'était un serveur, cette année une petite fille toute mignonne et innocente, soi-disant la petite sœur de Launa.

Si vos PJ possèdent une capacité adéquate visant à identifier les créatures surnaturelles, ils verront la véritable apparence de la petite fille : un corps sinueux comme un serpent, doté de bras avec trois doigts au bout et dont la tête est un cône de forme triangulaire. Lorsque le cône s'ouvre, les muqueuses du haut dégoulinent de bave violette...

Dans le manoir-reflet, le monstre est le maître. Il commande aux gardiens qui se battent pour lui. Il parle la langue des PJ et est doué de télépathie sur toute créature pensante. Enfin, il n'est pas un monstre de type combattant et use de subtilité, comme traverser les murs, pour fuir ses assaillants.

de l'Océan du Cauchemar, le maître a faim ! Terriblement faim et Launa doit le nourrir.

Launa procède chaque année avec la méthodologie ci-dessous qui a depuis longtemps fait ses preuves :

- **Choisir ses victimes à cause de leurs rêves.** Pendant toute l'année, Launa

passé son temps à explorer les rêves capables de nourrir son maître. Ceux des PJ (et des deux cent autres PNJ de cette aventure) lui ont plu. Les raisons de cette adéquation sont laissées à votre appréciation.

- **L'invitation.** Connaissant leurs rêves et leurs pensées, Launa est capable d'en extraire les coordonnées des futures



victimes et les mots qui conviennent pour les convaincre de venir à une grande fête. De plus, en lisant le carton d'invitation, les victimes subissent sans s'en apercevoir, un enchantement qui les fera rêver très profondément un peu avant minuit, lors de la fête.

- **Rassembler la nourriture.** Toute la nourriture est ensuite invitée pour le jour du solstice d'été de l'année en cours (entre le 20 et 24 juin de chaque année), à fêter la soi-disant pendaison de crémaillère de Launa, dans son manoir situé au sommet d'une falaise. Au cours de la soirée, Launa distribue une drogue dans les bouteilles d'alcools et autres boissons. Cette drogue, associée à l'enchantement de l'invitation, endort toute la nourriture un peu avant minuit.

- **Minuit.** La plus longue journée est terminée et le règne de la nuit commence. La magie du solstice d'été opère pour le malheur des invités à la fête. Launa ouvre le portail dans la cave du manoir, donnant accès au monde des rêves et des cauchemars. Le portail est un cercle de runes ésotériques, gravé sur un mur. Son secret de fabrication est oublié depuis la nuit des temps. Son activation est extrêmement difficile à déchiffrer.

- **Faire transiter les invités endormis.** Tandis que tous les invités rêvent très profondément, suite aux effets conjoints de la drogue et de l'enchantement de l'invitation, Launa les transporte du manoir du monde normal vers le manoir-

reflet du monde des rêves et des cauchemars. Une fois le portail traversé, il faut connaître le secret de ses runes pour revenir dans le monde normal. Comme personne ne connaît le secret de ces runes, remontant depuis la nuit des temps, personne ne peut revenir dans le monde normal.

- **Donner à manger au maître.** Jusqu'à l'aube, Launa extrait les cerveaux des invités. Quand les rêves atteignent leur plus haute intensité, un peu avant les premiers rayons de soleil du monde normal, le maître arrive pour se nourrir et se délecter goulument de tous ces cerveaux bien frais emplis de rêves.

- **Les premiers rayons de soleil.** La nuit s'achève et « la fête » aussi. Le portail se referme jusqu'au prochain solstice d'été dans un an. Le maître a bien mangé. Il est parti se rendormir dans les abysses de l'Océan du Cauchemar. Launa repart en quête de nourriture pour l'année prochaine.

Tout va bien.

Et faites de beaux rêves...





Imasi Golunel, un fou qui crie à l'aide

Il y a deux ans, Launa repéra les rêves d'Imasi Golunel. Elle lui envoya donc l'invitation à la fête, correspondant au précédent solstice d'été. Imasi Golunel s'y rendit et comme tous les autres, fut drogué et transporté dans le monde Des rêves et des cauchemars.

Mais son esprit résista à la drogue et Imasi se réveilla dans le manoir du monde des rêves et des cauchemars. Il vit, sans se faire remarquer, les gardiens du manoir (des créatures cauchemardesques) et, terrorisé, voulu quitter cet endroit.

Qui était Imasi Golunel ?

En fonction du jeu auquel vous jouez, Imasi Golunel était de son vivant un équivalent de mage puissant, versé dans le mental et le surnaturel. Il a lui-même forgé son arme du nom de Balandril.

Si aucune magie n'existe dans le jeu, faites d'Imasi Golunel un célèbre écrivain, rêvant sans cesse d'histoires fabuleuses. Sa profession l'obligeant à avoir une forte propension à la créativité, il en résultera une puissante volonté, pour tenir les délais des éditeurs et de l'impatience de son lectorat à connaître la suite de ses histoires.

Comme le feront normalement les PJ, Imasi explora le manoir. Il trouva la cave, le portail avec les runes autour et parvint même à les déchiffrer. Malheureusement trop faible, il ne put lancer le rituel pour rentrer chez lui.

Quand le maître arriva, Imasi réussit à échapper à la montée des eaux et prit quelques notes dans son carnet de voyage.

Mais il fut repéré par Launa et tué par les gardiens. Launa arracha ensuite sauvagement le cerveau d'Imasi et le suspendit à un crochet... en attente du prochain solstice d'été et repas de son maître. Le corps d'Imasi fut dévoré par les gardiens.

Sauf qu'Imasi n'était pas tout à fait mort. Sa force de volonté était toujours encore un peu active dans son cerveau. Quand Launa repéra les rêves des PJ et autres PNJ de la fête de cette année (la présente aventure), Imasi modifia l'enchantement usuel du carton d'invitation.

C'est ainsi que de rares cartons d'invitation continrent une protection contre la drogue, dont ceux des PJ et de la survivante PNJ Morwenna. Voilà pourquoi ces derniers se réveilleront dans le monde des rêves et des cauchemars, alors qu'ils n'auraient pas du.

Si vos PJ sont perspicaces, ils verront que sur leurs cartons d'invitation, outre le fait d'être différents des autres, le mot « Protection » est formé avec la première lettre de chaque ligne.



Partie 2 : D'un monde À l'autre

La fête

L'invitation

Les PJ reçoivent l'invitation privilégiée de Launa pour fêter en grande pompe sa pendaison de crémaillère dans son manoir. Donnez à vos PJ l'invitation présentée en Annexes.

Le manoir

Le manoir est situé au sommet d'une falaise et à des lieues à la ronde du premier voisin. On y accède par une route étroite et sinueuse. La bâtisse est immense, à l'architecture soignée, aux moulures esthétiques et aux sculptures admirables. On voit que tout a été refait à neuf. Faire la fête dans un endroit pareil, c'est le rêve... et pas accor-

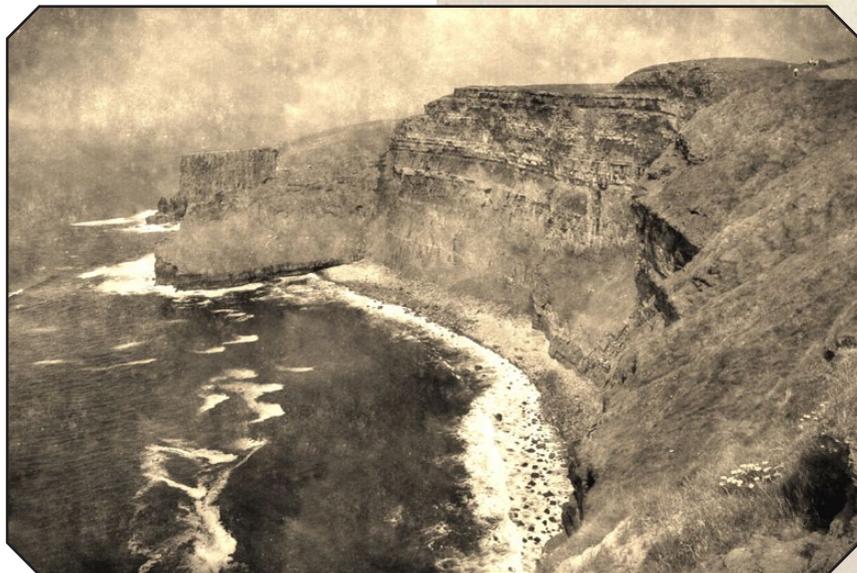
dé à n'importe qui !

À l'intérieur, la porte de la cave menant au portail est fermée à clef et la clef est cachée. De toute façon, la porte est dans un endroit assez inaccessible. Vous pouvez aussi très bien partir du principe que Launa a usé d'un charme pour effacer visuellement la porte de la cave.

Enfin, orientez vos PJ à faire la fête, pas à fouiller de fond en comble le manoir. Un invité n'est pas un fouineur.

Accueillis par Launa

Quand vos PJ arrivent, ils sont accueillis par Launa. Vêtue d'une robe rouge et échancrée, elle est ravie que vous ayez pu venir. C'est formidable ! Elle fait la bise à chacun et leur indique où les PJ peuvent déposer leurs affaires. Mettez-vous à l'aise et profitez bien de la fête ! Le manoir étant immense, les PJ peuvent avoir rien





que pour eux une petite pièce pour y déposer leurs affaires. Launa leur donnera la clef de cette pièce.

Launa répondra selon votre choix aux questions des PJ, notamment :

• **Pourquoi, eux, ont-ils été invités ?**

Les échos de vos précédents exploits me sont parvenus. Il me paraissait tout à fait naturel d'inviter de si valeureux héros. Vous verrez, vous ne serez pas dépayés ici. Il n'y a que du beau monde.

• **Quel est ce si beau manoir ? Il appartenait à un de mes aïeux. Comme personne n'en voulait dans la famille à cause des réparations et de l'entretien, je l'ai racheté et l'ai remis à neuf** (Launa ressort ce mensonge depuis la nuit des temps. Le discours est parfaitement rôdé. Aussi, tout jet pour déceler le mensonge sera voué à l'échec).

Puis, Launa les mettra ensuite en relation avec une à deux personnes de votre choix et s'en ira accueillir d'autres invités. **Elle disparaîtra de la vue des PJ et ils ne la reverront plus. Le monstre se transformera plus tard en petite fille distribuant des bouteilles, remplies de drogue de sommeil.**

Au total, pas moins de deux cent personnes rempliront le manoir. Il y a des musiciens, des jongleurs, des artistes, des magistrats, des écrivains, des professions de toutes sortes et toute personne de votre choix. La plupart sont les personnes en vogue du moment... qui ont

plein de rêves en tête. L'alcool coule à flot ! Rajoutez même une piscine centrale, un jacuzzi, un saut à l'élastique depuis le toit du manoir et autres activités superficielles et excentriques de riches, selon le jeu auquel vous jouez.

Un traiteur et des serveurs sont là pour gérer les différents plats et buffets, répartis au rez-de-chaussée et premier étage du manoir : dans la grande salle de bal, le fumoir, autour de la piscine ou encore la terrasse du premier étage.

Tout doit être propice à la fête, aux rencontres et à l'amusement !

Rencontres

Deux cent invités se côtoient dans cette fête. Entre deux verres d'alcools et un plongeon dans la piscine, voici quelques personnalités aux conversations diverses et variées.

• **Martusa, fille aux cheveux mauves.**

De l'âge d'un des PJ, elle commande un verre au même moment que le PJ. Leurs regards se croisent et la conversation s'engage. Martusa est une véritable fêtarde, réussissant à être invitée partout où il y a une fête de ce type. En tant que telle, elle se devait d'être présente pour la pendaison de la crémaillère. Les premières fois ne se refusent jamais...

• **Mirt, jongleur d'images.**

Le bout des doigts colorés par de la peinture, Mirt est un homme dans la quarantaine. Contemplatif des couleurs et des



formes, il admire en terrasse l'océan s'étalant au pied de la falaise. Un pinceau en main, une toile devant lui, il demande au PJ s'il veut bien poser *pendant que l'éclairage le permet encore*. Il en résultera un tableau aux couleurs criardes et aux traits saccadés mais où finalement l'ensemble, vu de loin, est d'une vision artistique exceptionnelle.

• **Castigo di Loria, poète fantastique.** Castigo ne s'exprime qu'en vers. Il trouve cette forme plus élégante et plus huppée que la prose. Entouré d'une bonne dizaine de personnes dans la bibliothèque, il se lance dans une joute verbale homérique avec l'un de vos PJ. Toujours en quête d'inspiration, il est enfin très heureux d'être présent à cette pendaison de crémaillère ; lors du lancement de son nouveau recueil de poèmes il y a quatre ans, un de ses clients lui avait dit être invité à cette fête et qu'il s'y rendait. Depuis, Castigo voulait en être. À force de se renseigner (et d'en rêver !), il a enfin reçu son carton d'invitation. Il dira en rigolant que *l'excentricité de Launa l'a poussé à fêter pour la quatrième fois sa pendaison de crémaillère ! Une femme admirable qui ne manque pas d'humour.*

• **Maké Tangari, impresario.** Son leitmotiv est : « Je ferai de toi une vedette ! Tu as le sourire, l'élégance que tous recherchent. Viens par-là, on va en discuter ! » Clairement, Maké n'est intéressé que par les filles « physiquement intelligentes ». Le reste compte bien sûr. On a

besoin des autres pour se moquer d'eux et se valoriser... À part cette détestable facette, Maké a du talent pour découvrir les nouvelles vedettes de demain. Il produit actuellement la pièce de théâtre renommée : « Les amoureux des quais ».

La petite sœur de Launa

Entre 23h00 et minuit, les PJ voient une petite fille qui distribue des boissons. **Il s'agit de Launa, déguisée en petite fille.** Cette mignonne petite fille blonde est habillée d'une robe blanche et coiffée de couettes. Elle est très timide et parle peu.

Si les PJ l'accostent, la petite fille prétendra être la petite sœur de Launa et leur présentera à boire. Dans chaque bouteille de son plateau est mélangée la drogue de sommeil.

Note : Comme pour le mensonge de l'aïeul, la distribution de la drogue est rôdée depuis la nuit des temps. La drogue est donc indétectable à tous jets ou capacités des PJ.

Minuit

Les PJ et tous les autres invités PNJ ont succombé à la drogue versée par la petite fille. Tous sont en train de dormir profondément. **À ce moment-là, les PJ sont endormis au rez-de-chaussée.**

Quand minuit sonne à la grosse horloge du manoir, Launa ouvre le portail et fait



transiter les invités endormis, du monde normal à celui des rêves et des cauchemars.

Réveil des PJ

Le réveil des PJ marque leur entrée dans le monde des rêves et des cauchemars. La petite fille a placé les PJ et PNJ, dans le manoir-reflet, au même endroit où ils étaient dans le manoir du monde réel. A priori, ça perturberait moins leurs sommeils suite au déplacement à travers le portail.

Puis, progressivement, les corps sont déplacés à nouveau dans la bibliothèque afin d'intensifier les rêves.

Les PJ se réveillent les uns après les autres dans leurs pièces au rez-de-chaussée. Ils peuvent indifféremment être tous ensemble ou partiellement séparés.



Bien que vos PJ soient dans le manoir-reflet du monde des rêves et des cauchemars, vos PJ doivent croire (pour l'instant) qu'ils sont toujours dans le manoir du monde normal.

Des reflets différents

La topographie des lieux du manoir-reflet comporte quelques différences notoires avec le manoir du monde normal que les PJ découvriront au cours de l'aventure. Il y a notamment le fait que la falaise du manoir-reflet est devenue un îlot vertical et rocheux, séparé de la terre ferme et entouré par les vagues déchainées de l'Océan du Cauchemar. La route sinueuse du début, par laquelle les PJ sont venus, n'existe donc plus.

Pour l'instant, quand les PJ se réveilleront, décrivez-leur le manoir de la même manière que vous avez fait jusque-là. Puis, progressivement, placer les différences de votre choix.

L'aventure vous en propose déjà quelques-unes pour son bon déroulement ... et plaisir de tous !

Informez chacun de vos PJ des points ci-dessous :

- **Excès d'alcool.** *Tu as un sérieux mal de crâne, comme lorsque l'on se réveille après avoir trop bu et que les toilettes ont été notre meilleure amie pendant toute la nuit. Ta bouche est pâteuse, tes mouvements*



sont lents et ta vue est légèrement brouillée. L'ensemble de tes capacités est amoindri du fait d'un excès d'alcool. Tu n'aurais pas du boire autant, mais c'est vrai que la fête invitait à la levée de coude. Ça va passer... L'excès d'alcool n'est qu'un prétexte pour masquer la réelle raison de l'état groggy de vos PJ. Car en réalité, outre l'alcool qu'ils ont pu consommer durant la soirée, c'est surtout la drogue de la petite fille qui les a rendus dans cet état. Pour l'instant, n'en dites rien à vos joueurs et laissez-les croire qu'il ne s'agit que d'un excès d'alcool. Ça va passer...

• **Un inquiétant silence.** *Tu n'entends plus rien. Ni musique, ni conversations. La fête doit être terminée ou alors tous sont endormis et sont en train de cuver quelque part dans cet immense manoir. À travers les fenêtres, une brume épaisse s'est levée et est d'aspect blanc avec des reflets grisâtres et violets. Il fait toujours nuit.*

• **Un décor de fête finie.** *Les bouteilles, coussins et autres papiers par terre trahissent ici et là l'ambiance joyeuse et délurée de la fête. Toi-même eus un peu de mal à retrouver toutes tes affaires. Si vous aviez tout mis dans la pièce prêtée par Launa, vous les retrouvez toutes.*

Quand tous vos PJ sont réveillés, réunissez-les rapidement dans la grande salle à manger. **Ne leur donnez pas pour l'instant le loisir d'explorer le manoir.**

Temps et vocabulaire

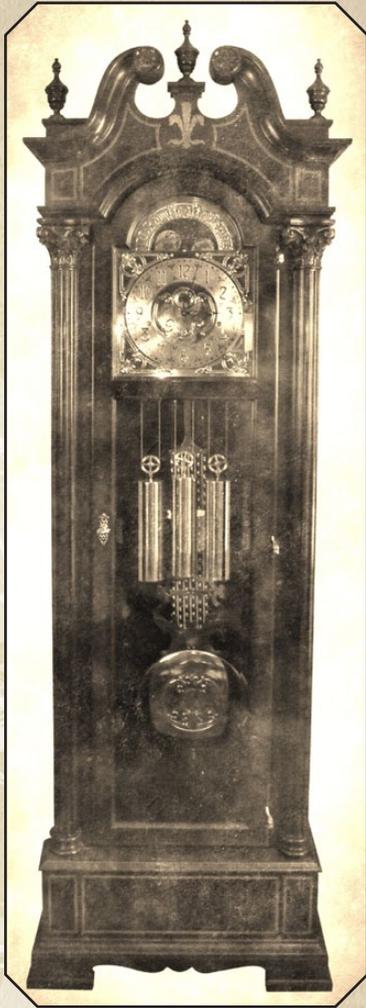
L'écoulement du temps entre celui du monde normal et celui du monde des rêves et des cauchemars est de votre choix. Pour la présente aventure, deux rendez-vous de temps sont importants : le premier avec les trois gros BONG ! (réveil des PJ) et le second à la fin, avec les six gros BONG ! (lever du soleil dans le monde normal et avec, la fermeture du portail).

Par souci de fluidité de lecture, le mot rêve a été employé à la fois pour désigner un rêve (émotions positives) ou un cauchemar (émotions négatives).

Au besoin, ils peuvent pénétrer dans quelques pièces du rez-de-chaussée. Personne ne sera présent dans ces pièces. Ainsi, lors des retrouvailles, tous vos PJ aboutiront à la même conclusion : Sommes-nous seuls dans le manoir ? Que s'est-il passé ?

Laissez vos PJ faire état de leurs souvenirs sur cette soirée.

Puis, quand vos PJ ont fini leur conversation, prononcez trois gros BONG ! La grosse horloge vient de sonner 03h00 du matin.



Partie 3 : Explorer le manoir

L'état groggy de vos PJ commence à se dissiper partiellement et vos PJ peuvent dorénavant explorer le manoir. Ils sont même maintenant capables de repérer des indices qui leur avait échappé

jusque là, du fait de leur état. (Voir plus bas)

À partir de maintenant, il n'y a pas de déroulement chronologique type à respecter. L'exploration du manoir se faisant au gré des choix des PJ.

Néanmoins, l'ordre de rédaction des scènes suivantes propose une des chronologies possibles, tout en faisant monter crescendo l'ambiance d'étrange et d'horreur de l'aventure. Par ailleurs, pour ne pas que l'aventure se termine brusquement et fatalement pour vos PJ, il serait bien que ces derniers ne se rendent pas directement au grenier. (Voir l'encart Partie 4).

Pas d'exploration

Et si les PJ ne partent pas en exploration ? Autant dire que vos PJ ratent toute l'aventure et que celle-ci est quasiment terminée pour eux... de la fin la plus terrible qui soit.

La petite fille a fini de déposer tous les cerveaux dans le grenier. L'eau a inondé la cave avec le portail et recouvre déjà les premiers centimètres du rez-de-chaussée. Le jour va bientôt se lever dans le monde réel et avec, le portail va se refermer.

La petite fille termine son inspection. Elle trouve, avec les gardiens, les PJ éveillés.

Le combat s'engage et vu le nombre de gardiens, il signe l'endormissement des PJ. La petite fille incise leurs têtes pour récupérer leurs cerveaux et les donner à manger à son maître. Mort des PJ.

Fin de la partie.



Sortir, pour quoi faire ?

Le manoir ressemble quasiment en tous points à celui dans lequel vos PJ faisaient précédemment la fête. Pourtant, certaines différences commencent à se faire sentir.

Rappel : Launa a presque tout pouvoir dans le manoir-reflet. Néanmoins, elle est trop occupée à arracher les cerveaux pour les planter sur des crochets au grenier-phare. Elle enverra donc des gardiens pour l'informer en cas de besoin.

• **Fenêtres fermées.** Peut-être y avait-il quelques fenêtres d'ouvertes avant le réveil de vos PJ ? En tous cas, maintenant, elles sont fermées. On a sans doute voulu conserver la chaleur du manoir, face à la froideur de la nuit...

Si vos PJ essaient d'ouvrir les fenêtres, ils n'y arriveront pas. Il n'y a aucune serrure sur les fenêtres.

• **Porte d'entrée.** La porte est fermée à clef et la clef est posée sur une table à l'entrée. Utiliser la clef, crocheter la serrure ou user de violence contre la porte, ne sert à rien. La porte ne s'ouvrira pas.

• **Briser une fenêtre ou la porte.** Dans les deux cas, c'est une mauvaise idée. Quelle que soit la violence du coup porté dans la vitre de la fenêtre ou de la porte, celles-ci ne se briseront pas. Le coup sera même accompagné d'un effet étrange : de petites vagues d'ondulations s'arrondissant depuis le coup porté, comme lorsqu'un caillou tombe dans de l'eau calme.

Les vagues d'ondulations avertissent





immédiatement la petite fille de la présence d'êtres éveillés dans la maison. Elle enverra des gardiens en éclaireurs.

• **Se rendre à la terrasse.** Le manoir du monde normal possédait une terrasse au premier étage. Peut-être même qu'un PJ est devenu le modèle du peintre Mirt le temps d'un dessin. Mais dans le manoir-reflet, la terrasse a disparu et un mur remplace la double porte fenêtre y donnant précédemment accès.

Sortir pour revenir

Si vous souhaitez que vos PJ sortent du manoir, deux options s'offrent à vous :

- Vos PJ se perdent inexorablement dans la brume et reviennent devant le manoir. Ce petit jeu dure jusqu'à ce que les PJ se décident enfin à explorer le manoir ou jusqu'à ce que les créatures du monde environnant viennent les attaquer... Dans ce cas, les PJ vont au-devant d'une mort certaine. Fin de la partie.
- Vos PJ sortent dans la brume et se rendent compte du changement de topographie des lieux. La falaise sur laquelle a été construit le manoir est séparée du continent. Ils sont sur un petit îlot vertical et rocheux, entourés d'une mer déchaînée et n'ont aucun moyen de regagner la terre ferme à pied. Des bruits horribles se font entendre dans la brume. Il vaudrait mieux regagner la (relative) sécurité du manoir...

Au final, quoique tentent vos PJ pour sortir du manoir, votre réponse sera toujours la même : *Tu as réussi ton action et ça aurait du fonctionner. Mais c'est en réalité un échec.*

Vos PJ devraient maintenant se douter que ce manoir est « étrange », « pas tout à fait le même », et qu'ils n'ont a priori aucun moyen de sortir d'ici. Il ne leur reste pas d'autre choix que d'explorer les pièces pour essayer de comprendre ce qui se passe.

Des indices

La fête battait son plein dans tout le manoir avant le réveil des PJ. Le silence et l'absence de présence autre que les PJ, devraient les inciter à explorer le manoir. Au cours de leur exploration, ils vont découvrir des indices sur ce qui s'est passé mais aussi sur ce qui se déroule actuellement.

Voici une liste non exhaustive d'indices à placer dans les mains de vos PJ :

• **Verres et bouteilles d'alcools.** Ils jonchent le sol ou sont empilés sur les tables basses ou le rebord de la cheminée. Il y en a partout et dans toutes les pièces (sauf le grenier), signe édifiant de la fête à laquelle était conviés les PJ.

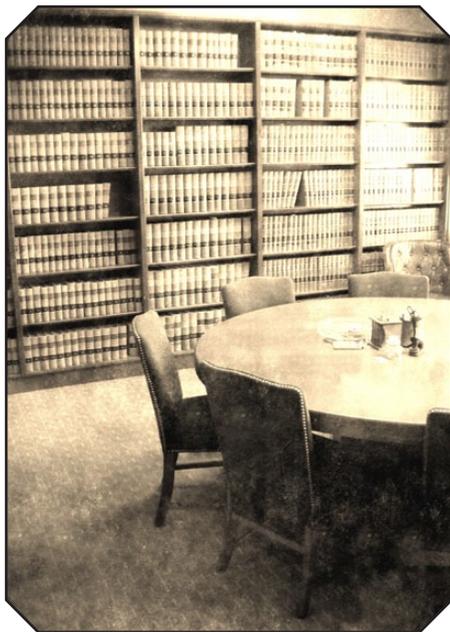
Si un PJ analyse le contenu des verres ou bouteilles, il trouvera des traces d'un puissant somnifère. De plus, ce puissant narcotique a été versé dans toutes les



bouteilles d'alcools (à cause des propriétés uniques du somnifère, celui-ci est indétectable lors de son utilisation mais l'est au bout de quelques heures après emploi).

- **Des cheveux mauves.** Sur le sol du couloir, les PJ trouvent des cheveux mauves, identiques à ceux de la coiffure de Martusa.

- **Des traces de pas nus.** Enfoncée dans de la moquette épaisse ou un tapis épais, vos PJ trouvent la trace très récente de petits pas nus (ceux de la petite fille). Ces pas sont dans toutes les pièces et tous convergent vers l'escalier montant aux étages. Au premier étage, les traces de pas se prolongent dans la bibliothèque, dont la porte est fermée mais pas à clef.



- **La brume et les couleurs.** Le monde des rêves et des cauchemars possède ses propres lois, différentes de celui du monde normal. Une brume épaisse entoure constamment le manoir. On n'y voit pas au travers ou très difficilement. La brume fait partie intégrante du monde des rêves et des cauchemars. À partir d'elle, les créatures rêvées prennent forme pour, à terme, devenir des créatures à part entière. Pour la présente aventure, les couleurs grisâtres et violettes sont aussi une représentation mal définie des rêves, dispersés dans l'air ou dans le phare, lors de la grande scène finale. Mais à ceux qui savent lire ces couleurs, ils peuvent lire les rêves et tout un langage leur apparaît.

Bibliothèque ou garde-manger ?

« J'ouvre la porte »

Tu ouvres la porte de la bibliothèque et immédiatement une odeur nauséabonde agresse tes narines. Des yeux, tu en comprends la cause : des cadavres humains jonchent le sol de la bibliothèque par dizaines. Ils ont le crâne ouvert, vidé de l'intérieur et tous orientés vers la porte. Des lambeaux de chair mortes pendent mollement sur les joues ou sont éparpillés dans toute la pièce. Le sang sillonne entre et sur les cadavres. C'est une scène horrible qui te donne envie de vomir.



Examiner la pièce

En examinant de plus près les cadavres, tu te rends compte qu'il n'y a pas que des cadavres mais deux types de corps dans toute la bibliothèque.

- **Les cadavres au crâne explosé.** Pour ces corps, le retrait sauvage de leurs cerveaux a causé leur mort. Une analyse toxicologique révélera que le sang des cadavres contenait la même drogue que celle présente dans les bouteilles d'alcools et dont ont été victimes les PJ. Il n'y aucune trace de lutte ou de défense de la part du cadavre. Le retrait du cerveau est très récent : moins de trois heures.

- **Les corps drogués (en attente d'avoir le crâne explosé).** Même si les PJ les secouent fortement, ils ne se réveilleront pas car la drogue les a fait sombrer dans un rêve sans fin, duquel ils ne peuvent se réveiller. La seule possibilité de sauver ces personnes serait de les faire revenir dans le monde normal en les faisant passer par le portail de la cave. A priori, les PJ devraient laisser les corps endormis tels quels. Transporter ces corps est plus un problème qu'autre chose...

- **Quelle logique ?** Tous les corps ont la tête ou ce qui reste de leur tête, tournés vers la porte. La petite fille les a disposés ainsi, car il lui est plus pratique et rapide, lors du retrait des cerveaux, de gagner la porte pour se rendre au grenier. À part ce trait visuel très identifiable, il faudrait être une des créatures des rêves et des

cauchemars pour comprendre pourquoi tel ou tel corps a eu son cerveau extrait. La raison en est toute simple : le rêve avait atteint sa plus haute intensité et pour être conservé intact dans le cerveau, ce dernier a été retiré. Le cerveau a ensuite été suspendu à un crochet dans le grenier-phare afin que le maître s'en nourrisse. C'est pourquoi, il n'y a pas d'ordre logique apparent entre les corps encore endormis et les cadavres sans cerveaux.

- **Aucune affaire.** À part les vêtements qu'ils ont sur eux, aucun des corps ne possède d'autres d'affaires (Toutes ont été enlevées par la petite fille et entreposées dans une pièce spécialement prévue à cet effet).

Une taille anormale

La bibliothèque a été choisie comme entrepôt car les livres qu'elle contient sont propices à alimenter l'imaginaire des rêveurs... paraît-il. Ces rêves imaginaires sont palpables par les créatures de ce monde, qui s'en délectent avec délice (comme la petite fille).

L'ensemble de tous ces rêves, cumulé aux spécificités propres du monde des rêves et des cauchemars font que cette bibliothèque s'agrandit ou se rétrécit selon le nombre de corps qu'elle contient à chaque solstice d'été.

Pour la présente aventure, indiquez à vos joueurs que la bibliothèque est beaucoup plus grande par rapport à celle



qu'ils ont vue précédemment (celle du manoir du monde normal). Cette information devrait leur faire supposer (ou confirmer) qu'ils ne sont pas dans le même manoir qu'ils ont connu ...

La petite fille

Une fois que vos PJ ont eu le loisir ou l'horreur de fouiller la bibliothèque, jouez la scène suivante :

Vous venez de terminer la fouille de cette bibliothèque cauchemardesque et vous vous apprêtez à en sortir, lorsque vous apercevez une petite fille d'environ dix ans. Elle est pieds nus, porte une robe blanche et a de mignonnes petites couettes blondes. C'est la même petite fille que vous aviez aperçu durant la fête. Sa tête s'incline de côté et elle fait un pas en arrière. Elle fait ensuite un lent pas sur le côté et disparaît de votre champ de vision.

Si vos PJ décident de poursuivre la petite fille, précisez-leur qu'à l'angle du couloir, ils ne voient plus que le pan de sa robe blanche. Qu'ils se précipitent ou non, quand ils tournent à l'angle du couloir, la petite fille a disparu ! **Vos PJ peuvent savoir que les traces de pas laissées correspondent à celles précédemment vues dans les épais tapis.**

Dans une pièce non-loin d'ici, les PJ entendent un léger bruit.

Les PJ en état de choc

La véritable apparence de la petite fille peut parfaitement être identifiée dès la première rencontre.

Néanmoins, pour garder un temps le mystère, partez du principe que vos PJ sont en état de choc après avoir vu (et surtout fouillé) la bibliothèque avec tous ces cadavres répugnants aux crânes explosés. Ils n'ont pas les idées claires et ratent leurs jets d'identification. Certains ont d'ailleurs peut-être encore les derniers relents d'alcool ou de drogue dans le cerveau.

Plus tard, lorsqu'ils retomberont devant la petite fille, avec les révélations de Morwenna et s'habituant à l'ambiance du manoir, laissez vos PJ lancer leurs jets normalement.

Note : En réalité, la petite fille a attendu les PJ avant de tourner à l'angle du couloir. Elle veut les conduire dans un piège car il n'est pas dans son rôle (ni ses capacités) de combattre. Elle a bien compris que les PJ étaient des intrus (puisqu'éveillés) et avaient résisté à sa drogue et à son enchantement. Elle veut diriger les PJ dans une autre pièce de l'étage, où se situent les gardiens en train de dévorer d'autres cadavres sans cerveaux, afin que les gardiens tuent les PJ. En effet, quand la petite fille a retiré le cerveau des PNJ, elle a pris deux ou trois cadavres avec elle, pour les donner en nourriture aux gardiens du manoir.



Ceux-ci sont en train de se repaître du résidu des cauchemars encore contenu dans la chair de poule des cadavres. Les gardiens n'ont aucun problème à se battre face à des créatures éveillées, comme les PJ. Ils sont là pour ça.

Ça mange

Que vos PJ aient été attirés par la petite fille dans son piège ou qu'ils poursuivent l'exploration du manoir, à un moment donné ils entendent que quelqu'un mange bruyamment.

S'ils ne vont pas voir, quelques instants après, les gardiens sortent de la pièce, ayant terminé leur repas. Ils tombent face aux PJ et la faim les reprend...

Initiative !

Les gardiens ont l'aspect terrifiant de votre choix. Il est clair qu'ils ne sont en rien des créatures naturelles. Quelques inspirations : yeux rouges, une mince colonne de fumée en guise de pieds, des griffes et un visage tout lisse et sans traits sauf une grande bouche munie de dents pointues.

Quand les gardiens meurent, ils s'évaporent sous forme de brume de même nature que celle épaisse du dehors : blanche avec des reflets grisâtres et violets. Les gardiens rejoignent la brume... avant de se reconstituer par l'énergie du monde des rêves et des cauchemars, plusieurs semaines plus tard.





Si vos PJ sont ou vont dans la pièce où se trouvaient les gardiens, ils verront :

- Partout du sang (humain), qui a giclé sur les murs et le sol.
- Des vêtements typiquement humains. Ils sont déchirés et noyés dans de la bave violette (Les gardiens ont dévoré les chairs et recraché les vêtements).
- Au besoin, les gardiens sont en train d'engloutir les cadavres et de régurgiter les vêtements... Splortch !

Des affaires utiles... ou pas

Une pièce fourre-tout

La suite de l'exploration, ou vouloir retrouver la petite fille, conduit vos PJ dans une pièce où a été entreposé l'ensemble des affaires des personnes ayant fait la fête à ce solstice d'été, mais également de toutes les personnes ayant été capturées par la petite fille depuis la nuit des temps à chaque solstice d'été. La pièce a donc des dimensions encore plus immenses que celle de la bibliothèque, voir des dimensions infinies. Réussir à faire l'inventaire de tous ces objets tient du rêve...

Entre autres affaires de votre choix à récupérer par les PJ, il y a :

- Une arme typique pour combattre spécialement les créatures de ce monde et passer outre tout ou partiellement leurs réductions et autres capacités. Il s'agit de l'arme d'Imasi Golunel, Balan-

dril. Au besoin, son nom peut être gravé sur la poignée ou la lame de l'arme pour l'identifier

- Un peu d'objets spécialement conçus pour vos PJ et les besoins de cette aventure.
- Une grossière carte des environs mais pas le plan détaillé du manoir.
- Les cartons d'invitations présentés en Annexes. N'oubliez pas de les découper et au besoin de rajouter l'année. Les PJ peuvent alors se rendre compte de la différence avec leur propre carton d'invitation, tant dans la forme que dans la date.
- Les pinceaux colorés de Mirt, le jongleur d'images. Son tableau n'a pas passé le portail.
- Des fioles en verre contenant la brume du dehors : blanche aux reflets grisâtres et violets. À vous de voir son utilisation et s'il serait possible de l'analyser. Par défaut, il n'est pas possible de mettre la brume du monde des rêves et des cauchemars dans une fiole. Celle-ci est donc très précieuse. La délicate opération de récupération de la brume a sûrement été réalisée par un mage puissant (mort ?) et oublié depuis longtemps. Ouvrir la fiole sans précaution fera-t-il s'évaporer la brume ?
- Le carnet de voyage d'Imasi Golunel. Donnez à vos PJ les 2 pages suivantes.



Le carnet de voyage d'Imasi Golunel

Je me suis réveillé dans le manoir. Tout était calme. Pas âme qui vive... jusqu'à ce que je découvrais d'horribles créatures aux yeux rouges avec une mince colonne de fumée en guise de pieds. J'ai eu beau voir des choses étranges dans ma vie, je n'avais jamais rien vu de tel. Comme si ces choses ou créatures étaient tout droit sorties des pires cauchemars...

Où étais-je et quel était donc ce manoir si étrangement familier à celui dans lequel je me rendis à une grande et très festive soirée ? Où étaient donc tous les gens et ce serveur aimable aux cocktails des plus délicieux ? Mais où étaient donc les autres ? Tous les autres !

La tête me tournait douloureusement et je serais bien incapable de dire pourquoi ou comment je me rendis à la cave. Toujours est-il que j'y fus et que j'y vis, gravé sur un mur, un cercle de runes ésotériques. Là, je compris. Ce cercle était en réalité un portail pour un autre monde. Un monde que je ne connaissais pas et dont, je crois, avoir précédemment rencontré les autochtones...

Je ne sais combien de temps je restai à déchiffrer les runes tout en les regardant par intermittence d'un œil torve, mais je crois bien avoir réussi à percer un peu de leurs mystères. Entre autres, le plus important pour moi, la clef pour ouvrir à nouveau le portail, afin de retourner d'où je viens, chez moi, dans mon monde à moi.

Ce portail ne s'ouvre qu'une fois par an, à chaque solstice d'été, quand la nuit commence à recouvrir le jour. En y repensant, c'est d'ailleurs durant cette nuit-là qu'eut lieu la fête à laquelle je me rendis. J'ai dus y abuser de ces délicieux cocktails, car mes forces me manquèrent pour lancer le rituel. Je vais essayer de trouver un endroit calme et sécuritaire pour la nuit. Demain, ça ira mieux...



Il y en a de partout ! Chaque pièce, chaque couloir, chaque étage de cet immense manoir est infesté de ces monstres. Ils sont les gardiens de ce lieu, veillant à ce que personne n'en réchappe vivant ! Je ne suis en sécurité nulle part car ils traversent même les murs ! Seule Balandril semble les affecter et même avec, j'ai grand peine à les repousser !

Le toit du manoir a volé en éclat. D'énormes lianes noires fouettent l'air au-dessus de ma tête. Combien de temps vais-je encore tenir ? N'y-a-t-il donc personne pour m'aider dans cet endroit maudit ? À l'aide !

J'ai revu le serveur. Il va bien. Mais j'ai l'impression qu'il n'a pas vraiment conscience de ce qui se passe car son calme me fait froid dans le dos. J'ai aussi l'impression qu'il m'a pris pour un fou quand je lui ai raconté ce que j'ai vu, ce que j'ai vécu et ce que j'ai combattu. À vrai dire, je crois bien l'être devenu. C'est cet endroit qui veut ça ! C'est ce monde horrible et cauchemardesque !

Je me suis rendu à la cave avec le serveur. Il n'y avait aucun cercle de runes. On a même fouillé tout le manoir. Tout ! Pas un seul monstre, pas une seule liane noire au-dessus de ma tête et le toit n'avait pas été détruit. Par qui ou quoi d'ailleurs, l'aurait-il été ? Nous ne sommes que tous les deux ici.



Se rendre à la cave

À la suite de la lecture du carnet de voyage d'Imasi Golunel, vos PJ voudront probablement se rendre à la cave. S'ils veulent aller au grenier (mauvaise idée), voir l'encart « Le dernier étage », partie 4. Mais, même si les PJ constatent à la cave, gravé sur un mur, la présence du cercle de runes ésotériques, ils n'en connaissent pas le rituel nécessaire pour l'activer et rentrer chez eux. En effet, Imasi Golunel n'a rien précisé de tel dans son carnet de voyages. Juste a-t-il écrit que d'après lui, il avait réussi à en percer le secret. Le retrouver est donc la seule solution pour que les PJ obtiennent le secret des runes (vos PJ rencontreront Imasi Golunel lors de la grande scène finale, mais pas forcément sous la forme et les dispositions qu'ils espèrent...).

Pour l'instant, laissez vos PJ essayer de décrypter et d'analyser ce portail. Quoiqu'ils fassent ou tentent, la puissance et le secret de ce portail restent inatteignables pour eux. Ils devront, probablement le cœur frustré, poursuivre l'exploration du manoir dans l'espoir d'obtenir plus tard le secret des runes.

À suivre...

Cercle de runes ou pas ?

Imasi fait d'abord mention dans son carnet de voyage d'un cercle de runes pour ensuite écrire que celui-ci n'existe pas. Où est donc la vérité ? La réponse est simple : c'est comme vous le souhaitez. Car le monde des rêves et des cauchemars possède des lois et des pouvoirs bien différents de ceux du monde « normal ». De plus, Lanna est le maître du manoir, quelques idées :

Le cercle disparaît de lui-même après le solstice d'été.

La petite-fille a fait exprès de faire disparaître le cercle.

Imasi, commençant à devenir fou, s'est trompé de mur ou de logique de tournure de phrase.

Une survivante

En plein milieu d'un couloir, devant les marches de l'escalier ou recroquevillée sous une table, les PJ font la rencontre de Morwenna, une humaine adulte. Cette personne est en pleurs, tremblante de peur et en état de choc. Ses vêtements ne sont pas déchirés et sont typés pour une fête. Pour augmenter le mystère et la suspicion de vos PJ, aucun d'eux ne connaît cette personne ou ne l'a rencontré lors de la fête. Il y avait tant de monde ! Pourtant, cette personne était bien présente. Elle a également reçu un carton d'invitation enchanté par Imasi.



D'autres survivants ?

Il est tout à fait possible d'avoir d'autres survivants que Morwenna.

Néanmoins, ceux-ci devraient être rares car d'une part la drogue est très puissante et efficace, et d'autre part, faute de plus de force, l'enchantement d'Imasi n'a pu se faire que dans de rares cartons d'invitation.

De plus, augmenter le nombre de survivants, c'est à la fois augmenter la difficulté pour vos joueurs (que va-t-on faire de toutes ces personnes ?) et également, affaiblir l'ambiance de solitude et d'angoisse de l'aventure.

Vous avez aussi comme choix de faire croire à vos PJ qu'ils rencontrent d'autres survivants, alors que ce sont des gardiens... recouverts de peau humaine.

Morwenna a vu des choses et les PJ feraient mieux de la calmer et de lui inspirer confiance s'ils veulent en savoir un peu plus. Voici ce qu'elle pourra leur dire :

Je m'appelle Morwenna. Je me suis réveillée dans la chambre où je m'étais assoupie. Je n'ai vu personne autour de moi et voulant prendre un verre d'eau, je me suis dirigée vers la cuisine. Mais je ne l'ai pas trouvé (une différence de plus avec le manoir du monde réel). J'ai entendu du bruit dans une pièce. Comme la porte était ouverte j'ai vu à l'intérieur... des choses horribles (décrivez les gardiens). C'était quoi ça ? J'ai voulu m'enfuir par une fenêtre mais je n'ai même pas réussi à l'ouvrir ! Les fenêtres sont toutes fermées ! La porte d'entrée aussi !

Je crois avoir entraperçu une petite fille avec





un ballon rouge dans ses mains. J'ai voulu lui parler mais elle s'est enfuie en montant l'escalier. Je ne sais pas où elle est. J'ai peur pour elle... et pour moi aussi. Mais qu'est-ce qu'il se passe donc ici ? Où sont les musiciens... et les autres ?

Rappel : Quand les PJ ont rencontré la petite fille, celle-ci n'avait pas de ballon rouge entre ses mains.

Morwenna est une victime au même titre que les PJ. Elle est terrorisée et ne voudra pas abandonner leur compagnie. Elle peut vous servir comme bon vous semble pour le déroulement de cette aventure.

Retour à la bibliothèque

Vous vous retrouvez devant la bibliothèque... et devant la petite fille. Celle-ci vient tout juste de sortir de la bibliothèque et porte entre ses mains un ballon rouge, posé sur son ventre. Elle tourne la tête vers vous et l'incline sur le côté. Puis, elle regarde l'escalier et en monte déjà les premières marches. Que faites-vous ?

Combat optionnel

Si vos PJ ne réussissent pas à identifier la petite fille comme un monstre, n'oubliez pas que d'autres gardiens rôdent dans le manoir pour qu'aucun être ne soit éveillé en ce lieu.

Quand les PJ s'approchent de la petite fille, des gardiens descendent de l'escalier.

Initiative !

Quand les gardiens attaquent les PJ, ils croisent la petite fille et ne lui font aucun mal, ni ne la touche dans leurs mouvements. Pourtant, l'escalier n'est pas si large que ça... surtout pour des gardiens aussi gros !

Laissez donc planer l'étrangeté de la situation. La petite fille est-elle réelle ? Est-elle alliée aux gardiens ? Les gardiens peuvent-ils la voir ?

Ce combat est aussi l'occasion de se débarrasser de Morwenna si elle vous encombre de trop ou au contraire, permet à un PJ de remplir son rôle de protecteur des veuves et des orphelins. Enfin, faites surtout attention à la santé physique de vos PJ (car celle mentale doit être déjà bien atteinte) étant donné que le combat final n'a pas encore eut lieu.

Informez vos PJ

Entre autres informations, voici celles à communiquer à vos joueurs. Contrairement au début, vos PJ sont dorénavant en pleine possession de leurs moyens.

- **Ce n'est pas une petite fille.** Votre PJ réussit son jet d'identification de ce monstre et découvre avec horreur la vé-



ritable apparence de la petite fille.

- **Ce n'est pas un ballon rouge.** Votre PJ réussit son jet d'identification de ce monstre et découvre avec horreur la véritable apparence du ballon rouge. Il s'agit d'un cerveau dégoulinant de mucus et fraîchement arraché à un des cadavres (sans doute le dernier). En fonction de la réussite du jet, dites à votre PJ que le cerveau dégage des ondes grisâtres et violettes. Ces ondes représentent la très forte intensité d'un rêve, contenu dans le cerveau.

Comportement de la petite fille

- Sa priorité est de monter au grenier. Elle doit apporter la nourriture (le rêve dans le cerveau) à son maître.
- Si les PJ engagent le combat, la petite fille appellera automatiquement par télépathie les gardiens pour lui venir en aide. Puis, elle disparaîtra en rentrant dans un mur. C'est d'ailleurs par ce moyen qu'elle sema les PJ, quand elle les a attirés dans le piège, lors de leur première rencontre.

De l'eau monte

Qu'il y ait eu combat ou pas, les PJ constatent que l'eau a monté jusqu'au premier étage. Le bas de leurs chaussures baigne déjà dans l'eau. Si un PJ goûte l'eau, il l'identifiera comme de l'eau salée.

Rappel : le manoir est sur îlot vertical rocheux entouré d'une mer déchaînée.

Rejoindre la cave et le cercle de runes s'avèrent de plus en plus difficile. Sur-tout que vos PJ ne savent toujours pas comment activer le cercle runique...

Pour essayer de s'en sortir, il ne leur reste plus qu'à monter l'escalier.



Partie 4 : À table !

Au dernier étage du manoir, vos PJ trouvent une échelle menant à une trappe ouverte.

Au moment où ils la passent, prononcez six gros BONG ! La grosse horloge du rez-de-chaussée vient de sonner 06h00 du matin et résonne dans tout le manoir (autre bizarrerie de ce manoir, puisque la grosse horloge est noyée dans l'eau salée. L'eau salée propagerait-elle le son même dans ces circonstances ou est-ce le lieu qui veut ça ?).

Dans le monde réel, 06h00 du matin



veut dire que le jour va bientôt se lever et avec, que le portail va bientôt se refermer.

Le dernier étage

- **Directement au grenier.** Si vos PJ s'y rendent en début ou milieu d'aventure, ils en signent également sa fin. La petite fille n'appréciera pas du tout d'être dérangée dans son travail d'amener les cerveaux pour son maître. Elle demandera à tous les gardiens de venir s'occuper des PJ. Mort des PJ. Fin de la partie.
- **Reprendre la piste.** Le dernier étage du manoir du monde réel est celui des chambres. Les couloirs et les pièces sont décorés de tapis et les PJ peuvent reconnaître, enfoncées dedans, les mêmes traces de pieds nus déjà trouvées précédemment. Les traces vont directement de l'escalier à l'échelle menant à la trappe.

Après vos six BONG ! et probablement quelques regards échangés et inquiets entre vos PJ, ces derniers passent la trappe et arrivent dans le grenier.

Le décor

Au lieu de découvrir un grenier avec des poutres et un toit triangulaire, vous vous retrouvez dans une salle cylindrique d'une hauteur immense, telle l'architecture d'un phare.

Un autre manoir

La structure du phare sur le manoir est liée au monde des rêves et des cauchemars.

Si jamais vos PJ n'étaient toujours pas convaincus de ne pas être dans le même manoir que celui de la fête, ce phare improbable en tant que grenier devrait (doit ?) définitivement les convaincre.

Comment le poids d'une telle structure peut-il tenir sur le manoir ? Comment se fait-il qu'une véritable tour aussi immense soit le « dernier étage » ? Toutes ces questions n'auront peut-être jamais leur réponse et appartiennent à des connaissances ou des logiques qui vous échappent.

En revanche, vous avez bien conscience d'avoir légèrement froid dans ce phare à l'odeur fortement iodé. Des ouvertures en fentes verticales éclairent l'intérieur du phare et vous apportent l'instant de lumière des éclairs et du grondement constant de la tempête, faisant rage au dehors. Entre deux éclairs, un son de métal entrechoqué vous parvient.

En levant les yeux vous en comprenez la source. D'innombrables chaînes à crochets pendent depuis le plafond et se balancent au gré des vifs courants d'airs, qui passent d'une fente à l'autre.

Quand un éclair illumine un instant la scène, votre sang ne fait qu'un tour. Au bout de chaque crochet est piqué un cerveau gluant et dégoulinant de mucus. Vous



ne remarquez qu'alors que vos pieds sont englués dans une espèce de bave collante.

Au-dessus de vous, s'élève de chaque cerveau de légères ondes fluorescentes de couleur violettes, s'entremêlant les unes aux autres et s'élevant jusqu'en haut du phare...

Faire les liens

Laissez vos PJ réfléchir entre eux avant de passer à la scène suivante. A priori, ils devraient :

- Sentir leur fin.
- Angoisser comme il se doit.
- Faire l'association entre les cerveaux piqués aux crochets et les cadavres sans cerveaux de la bibliothèque.
- Avoir la confirmation que des rêves sont contenus dans leur plus haute intensité dans les cerveaux, puisque de ceux-ci s'élèvent des ondulations violettes.

Le cerveau d'Imasi Golunel

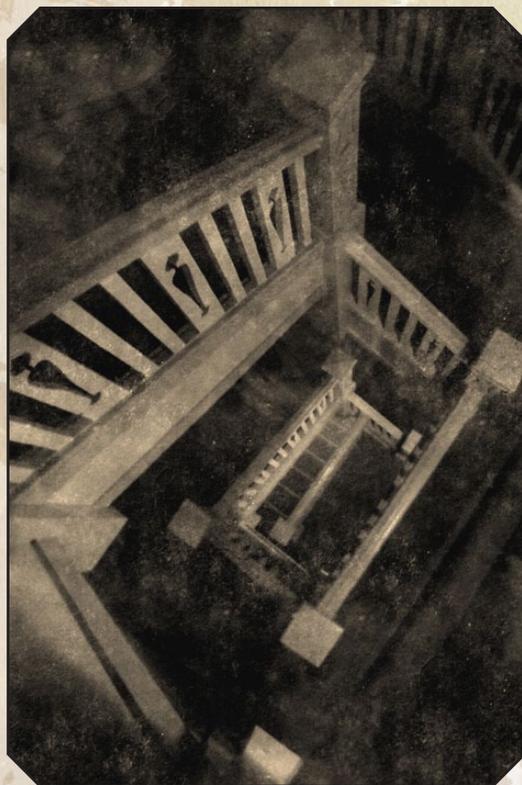
Une voix lointaine et éthérée résonne dans la tête des PJ :

Ah ! Vous êtes venus... C'est vous que j'attendais ! Merci d'avoir accepté mon invitation. Venez me soigner et je vous ferai sortir de cet endroit maudit ! Approchez, approchez...

Le lieu, la voix... tout cela n'inspire pas confiance. Pourtant, vos PJ de-

vraient. La voix qu'ils entendent est celle d'Imasi Golunel. Sauf qu'Imasi Golunel n'a pas conscience de n'être plus qu'un cerveau, donné en future pâture au maître de la petite fille. Il a juste « un peu mal à la tête, comme si un nerf me tirait fortement en arrière, après avoir mangé du wasabi. C'est très désagréable. »

Pour Imasi la situation est simple : soigner ce nerf qui depuis un an lui tiraille le cerveau et retourner chez lui dans le monde normal via le portail. **Il ne donnera pas facilement le secret des runes du portail aux PJ, ayant trop**





peur d'un piège et de rester bloqué ici.

Mais pour les PJ la situation est compliquée : la volonté d'Imasi n'est plus et il va bientôt mourir (naturellement ou à cause du maître). **Les PJ ont donc peu de temps pour convaincre Imasi de leur livrer le secret des runes du portail et espérer pouvoir rentrer chez eux.**

Combat final

Après la scène avec Imasi Golunel (ou ce qu'il en reste), il est temps de rappeler à vos PJ qu'ils ne sont (hélas !) toujours pas seuls dans ce manoir.

Voici au choix les éléments à moduler.

- **Les gardiens.** Les derniers « disponibles » pour la présente aventure et autant que vous en voulez ! Étant dans leur environnement, les gardiens sont parfaitement à l'aise dans le phare. Ils n'ont aucun malus. Vous pouvez même leur accorder des bonus de circonstances étant donné qu'ils protègent l'ultime garde-manger du maître.

- **La petite fille.** Les possibilités sont multiples. Entre autres :

- Jouer encore sur l'aspect ignorance des PJ pour mieux se moquer d'eux et vraiment leur donner envie de tuer cette si mignonne petite fille.

- Dévoiler la véritable apparence du monstre, étant donné que là, les PJ ont pénétré le garde-manger de son

maître. Ici, la petite fille bénéficie de bonus qui la transforme en assez bonne combattante.

- La petite fille use d'une faculté utilisable en ce seul lieu, endormant un PJ pour mieux lui arracher son cerveau, pendant que les gardiens s'occupent des autres PJ.

- **Le terrain.** Les mucus de centaines de cerveaux dégoulinent des chaînes et forment une bave collante au sol. Pour les PJ (et Morwenna ?), les déplacements et acrobaties deviennent plus difficiles.

- **La luminosité.** La vive et courte lumière des éclairs, associées à la fluorescence violette des ondulations, font mal aux yeux. Les PJ voient moins bien, sont dans une pénombre, voire subissent un éblouissement ou aveuglement passager.

- **La montée de l'eau.** Plus le temps passe, plus l'eau monte. La trappe par laquelle les PJ sont venus va bientôt déborder d'eau salée. Les PJ vont-ils mourir noyés dans le phare ?

- **Un seul BONG !** La grosse horloge fait résonner 06h30 du matin dans le manoir (inclus le phare). Dans quelques minutes, les premiers rayons de soleil vont se lever dans le monde réel, refermant définitivement le portail avant le prochain solstice d'été. Vu la situation, si les PJ restent ici, ils mourront avant.



Le maître vient se nourrir

C'est la grande scène finale ! L'apothéose de l'horreur et la dernière révélation de l'aventure ! Le véritable monstre se dévoile enfin... au grand dam des PJ ! Le maître, hideux kraken des abysses, vient chercher sa nourriture encéphalique au moment où le portail se referme. Un an vient de se passer depuis son dernier repas et il a faim ! Le temps est écoulé pour son serviteur petite fille, qui a intérêt à ce que la nourriture récoltée soit bonne et en grande quantité !

La fermeture du portail rend difficile le maintien du reflet du manoir du monde réel dans celui des rêves et des cauchemars. Aussi, celui des rêves et des cauchemars commence-t-il à s'effriter et à se fissurer de toutes parts. Les murs du phare sont entaillés par de larges lézardes, des blocs de pierre tombent au hasard (sur les PJ, les monstres ou les deux), tandis que les chaînes et les cerveaux virevoltent au-dessus des PJ dans une inquiétante danse métallique. À l'intérieur des murs du phare se cachaient quatre immenses potences supportant le poids et l'intégralité des chaînes. Les murs n'étaient qu'un reflet. Les potences, non.

Les PJ sont donc sur le toit complètement ouvert du manoir, au milieu des potences et sous les cerveaux accrochés, à la merci du climat cauchemardesque et des futurs tentacules du kraken.

Le combat prend une toute autre tournure. Les gardiens et même la petite fille rompent l'affrontement pour se reculer avec empressement à l'autre extrémité de l'îlot rocheux. Ils ont peur de ce qui approche.

La mer a monté jusqu'aux genoux des PJ et devant eux se dresse une énorme vague noire. Celle-ci est en réalité constituée des multiples et impressionnants tentacules du kraken. Les tentacules vont s'enrouler autour des chaînes sans considération pour les PJ, PNJ, créatures ou décor. Ce qui les intéresse, c'est de récupérer les cerveaux bien frais, pour les mener à la bouche du kraken... à des dizaines de mètres sous l'eau.

Gérer la grande scène finale

Le climat, l'arrivée du kraken, la fermeture du portail, la disparition tout ou partielle du manoir sont autant d'éléments dramatiques qui vous permettent de moduler l'intensité de la grande scène finale !

Ci-dessous quelques options possibles...

- **Nager vers le portail.** De loin, la meilleure des idées si les PJ ont réussi à connaître le secret des runes, avant que le cerveau d'Imasi Golunel ne meure. Mais c'est également une idée à la réalisation très dangereuse. Le portail se situe dans la cave du manoir, qui est totalement submergée par les eaux glaciales de l'Océan du Cauchemar. De plus, la dématérialisation du manoir peut faire disparaître des murs ou des planchers. Ce qui, au lieu de



faciliter l'accès direct à la cave, le rend plus difficile encore, car les PJ n'étant plus que partiellement à l'intérieur du manoir, subiront la force des courants de la tempête ou seront bousculés par de terrifiants poissons, fuyant devant le kraken. Enfin, dans tous les cas, il faudra que vos PJ nagent longtemps sous l'eau pour regagner la cave. Retenir sa respiration, nager sans subir les courants, se protéger des monstres marins en fuite et enfin réaliser le rituel est loin d'être gagné...

- **Affronter le kraken.** De loin, la pire de toutes les idées. Le kraken est tout simplement au-delà de la puissance des PJ. Même si vos PJ endommagent les tentacules, ils ne parviendront jamais à tuer le kraken. Au mieux, ils réussiront à l'énerver et seront balayés au loin du toit du manoir, par un grand coup de tentacule.

- **Reculer à l'autre extrémité de l'îlot.** C'est une idée à la fois sécuritaire et dangereuse. Sécuritaire car les PJ seront loin des tentacules frénétiques du kraken du fait de la distance. Dangereuse car les gardiens et Launa sont déjà normalement présents à cet endroit. Le combat reprendra-t-il, pour que les créatures regagnent la faveur de leur maître ? Ont-elles déjà fui ? Ou ont-elles été rejointes par d'innombrables créatures cauchemardesques, assistant au repas du maître comme un rituel annuel ?

- **Détruire les cerveaux.** C'est une idée aussi mauvaise que de vouloir affronter le

kraken. La perte des rêves sera ressenti immédiatement par le kraken et celui-ci, ivre de colère d'être privé de sa nourriture, tuera atrocement les PJ.

- **Rejoindre les forces du cauchemar.** Que ce soit parce que son personnage s'y prête, parce qu'il a compris que rien ne pouvait anéantir les forces du cauchemar, parce qu'il a subi un sortilège ou encore pour une toute autre raison, un PJ souhaite être enrôlé dans les forces du cauchemar. Face au kraken et avec un discours adéquat son vœu sera exaucé. Le PJ sera transformé en gardien... pour l'instant.

Si vous donnez une suite à cette aventure, il vous faudra composer avec ce choix, surtout s'il est individuel. Car vraisemblablement, ce choix éclatera votre table en deux, voir forcera votre joueur à recréer un PJ.

- **Gagner le continent à la nage.** Le continent peut être proche ou loin de l'îlot rocheux. Mais même proche, la distance à franchir demande des efforts considérables du fait de la tempête. L'hypothermie et la catatonie glaciale représentent le moindre des dangers. Car les violents courants, les monstres aquatiques, les rochers et tentacules submergés représentent les dangers les plus terribles. A priori, sauter dans l'Océan du Cauchemar, même lorsqu'il redeviendra calme après le repas du maître, conduira vos PJ vers une mort certaine. La question est juste : Comment souhaitez-vous mourir ?



Partie 5 : La suite ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **Retour à la réalité.** Les PJ ont réussi à revenir dans le monde normal. Qui contacter par rapport à ce genre de choses ? Existe-il d'autres personnes comme Imasi Golunel qui pourraient aider les PJ ? Ou au contraire, les PJ seraient-ils dorénavant les gardiens de ce manoir, veillant à ce que plus aucune fête n'ait lieu lors du solstice d'été ? Vivront-ils cette situation comme une malédiction, comme un devoir envers la population innocente qu'ils se doivent de protéger, ou en profiteront-ils pour monter une agence de loisirs aux tarifs exorbitants et au slogan accrocheur : « Un voyage duquel vous ne reviendrez pas » ?

- **Explorateurs.** Les PJ ont échappé à leur triste sort sur l'îlot rocheux. Les voilà dorénavant devenus des explorateurs d'un monde inconnu, aux dangers multiples, aux rencontres improbables et avec la petite fille et les gardiens à leurs trousses, étant donné que leurs cerveaux n'ont pu être dévorés par le maître kraken. Existe-t-il un autre portail pour rentrer chez eux ou les PJ sont-ils déjà condamnés à errer dans le monde des rêves et des cauchemars. En attendant

le prochain solstice d'été pour retourner au manoir du monde du réel. En un an, ils auront le temps de se transformer progressivement en gardien...

- **Enfermés dans le manoir-reflet.** Le manoir-reflet n'est pas entièrement le reflet de celui du monde réel. Le portail s'est refermé, la mer s'est abaissée et est redevenue calme, mais les PJ sont toujours emprisonnés à l'intérieur. Ils ont quelques semaines devant eux, avant que les gardiens ne se reconstituent et réattaquent en bande. Comment les PJ organiseront-ils leur temps d'ici là ? L'immense pièce d'entrepôt des affaires peut être source d'inspiration et d'idées...

ANNEXES

Les invitations

Il y a deux types d'invitations :

- Celui donné aux PJ et au PNJ Morwen-na. Ce carton d'invitation contient l'enchantement protecteur d'Imasi Golunel contre la drogue de la petite fille (déguisée au début de la fête en femme séduisante). Les premières lettres de l'invitation forment le mot Protection.
- Celui donné à tous les autres PNJ.



Invitation pour les PJ

Pour fêter la pendaison de ma crémaillère

Rendez-vous ce 24 juin dans la soirée.

Où ? À mon manoir, route de la falaise

Tu ne peux pas le manquer, le manoir est visible depuis les champs et la route.

Et comme tu te demandes qui sera là, sache qu'il n'y aura que du beau monde !

Comédiens, artistes, philosophes, jongleurs, musi-

ciens, écrivains et bien d'autres encore !

Tous plus débridés les uns que les autres et prêts à faire la fête jusqu'à l'aube !

Imagine-toi au pays des cocktails et des sensations

Où bonne humeur et entente s'accordent avec les petits fours et les conversations.

Ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons de soleil.

Ton hôte de soirée, Launa.

Invitation pour les PNJ

 Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

dans la soirée du 20 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc.

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons du soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.

 Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

dans la soirée du 21 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc.

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons du soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.



Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

**La pendaison de ma crémaillère
dans la soirée du 23 juin**

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc.

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons du soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.

Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

**La pendaison de ma crémaillère
dans la soirée du 24 juin**

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc.

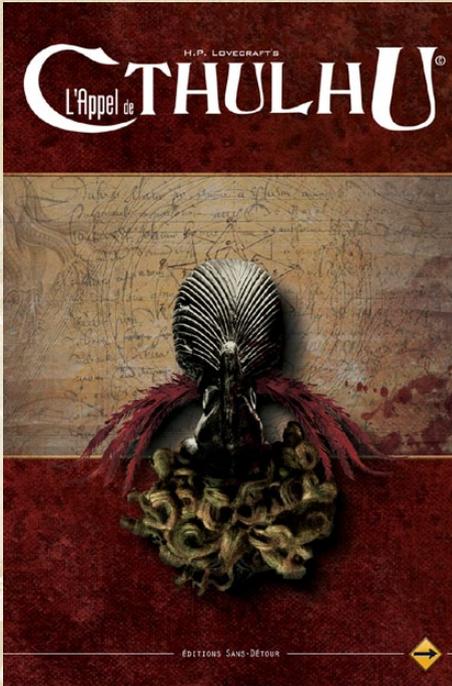
En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons du soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.



L'Appel de Cthulhu, éditions Sans-Détour



L'adaptation à l'Appel de Cthulhu ne devrait pas poser trop de problèmes, en fonction de l'époque choisie. Voici un guide à considérer comme un recueil de conseils et la galerie adaptée des PNJs.

L'intrigue

Le maître est un sorcier de la Renaissance, Gaudio Mordani, qui a passé une bonne partie de son existence à tenter de percer les mystères des Contrées du

Rêve. Il a réussi à consulter de nombreux ouvrages contenus dans les Grands Halls de Céléano et a appris quantité de choses interdites qui ont définitivement condamné son âme. Il a consacré les dernières années de sa vie à parcourir les terres oniriques, ne quittant plus physiquement le phare dans lequel il s'était enfermé sur un petit piton rocheux au large de l'Ecosse, se rendant notamment dans l'Est interdit des Contrées où son corps astral fut attaqué et absorbé par une entité indicible aux immenses pouvoirs qui s'est ensuite servie de ce lien avec le monde réel pour se nourrir des rêves des mortels...

Le plan de l'entité, appelée le Kraken, est simple et correspond à celui de Launa dans le scénario : attirer des rêveurs dans un endroit clos afin de leur arracher le cerveau au point culminant de leur voyage onirique et de l'absorber dans un gargantuesque festin morbide. Pour cela, il a fait appel à un serviteur antédiluvien : Launa. Le monstre qui prend apparence humaine est au service du Kraken depuis des temps immémoriaux et rabattait déjà diverses créatures jusque dans l'ancre de son maître dans les Contrées du Rêve. Il n'y aura pratiquement aucun moyen de le savoir, mais l'apparence choisie par le serviteur est celle de la véritable Launa, la fille du sorcier qui veilla sur son corps pendant les dernières années de sa vie.



Pour le Kraken, dévorer les cerveaux des rêveurs est la seule façon qu'il a trouvée de projeter son esprit tortueux dans un monde réel une année de plus. Mais à chaque visite, il semble pouvoir étendre d'avantage son emprise : les invités sont plus nombreux, les pouvoirs de Launa également – elle perçoit les rêves de plus en plus loin et avec de plus en plus de netteté. Qui sait combien de nuits sanglantes seront encore nécessaires avant que le Kraken puisse apparaître pour de bon dans les eaux du nord de l'Europe ? Peut-être même cette nuit d'effroi sera-t-elle la dernière ?

Le manoir

La côte crénelée et escarpée correspond parfaitement à l'Écosse, ainsi que l'isolement du manoir et le climat brumeux et humide qui convient à ce scénario. C'est pourquoi il vous est proposé d'implanter le manoir de Launa quelque part au nord de l'Écosse. Le nom de Calridge Manor n'est qu'une idée qui sonne bien... On y accède par une route sinueuse qui serpente entre les highlands et traverse de nombreux champs ceinturés de murs de pierre. Les habitations se font de plus en plus rares alors qu'on approche de la côte, car les petits ports de pêche ont préféré les plages accessibles aux hautes falaises qui dominent

la région. Les indigènes savent pour la plupart qu'une jeune femme de grande beauté et à l'immense fortune vit dans le manoir, mais ils se contenteront de dire « *qu'elle n'est pas d'ici* ». Ils savent aussi qu'elle reçoit chaque année des gens qui roulent dans de belles voitures et qui sont bien habillés « *comme à Londres* ».

Différentes époques

- Époque victorienne, années 20 : en raison de la relative difficulté des voyages, vous veillerez à ce que vos personnages soient originaires de Grande Bretagne. Peut-être de la société universitaire d'Édimbourg ou de Londres.
- Contemporain : on peut imaginer qu'à Édimbourg se soit tenu une conférence scientifique sur la mécanique onirique, le rêve disséqué ou quelque chose de cet ordre. L'occasion pour des spécialistes multidisciplinaires et internationaux de se réunir pour évoquer leur sujet de prédilection. On peut imaginer des psychologues, des écrivains créatifs, des artistes new age et bien d'autres profils encore. Des gens qui analysent le rêve ou qui ont pour vocation de faire rêver autrui... Cela expliquerait sans doute que les investigateurs se connaissent ou se soient rencontrés à l'occasion de ce symposium.



Les Contrées du Rêve... Ou pas

Bien qu'issu des terres à l'est des Contrées du Rêve, territoire interdit et méconnu, le Kraken ne dispose pas encore d'assez de pouvoir pour se projeter tout à fait dans le monde réel, ni pour amener son « piège onirique » sur ses terres. L'espace onirique dans lequel les invités sont emmenés est donc un lieu intermédiaire entre les Contrées du Rêve et notre monde. Le manoir demeure le même à quelques exceptions près – il se mélange au phare qui a accueilli les dernières années du sorcier - mais la falaise sur laquelle il est juché devient un îlot rocheux séparé des côtes et plongé dans une brume hantée d'ombres lugubres. Les règles des Contrées du Rêves (AdC p300) ne s'adaptent donc pas nécessairement. Sauf si vous le souhaitez.

Galerie des PNJs

Launa : serviteur du Kraken dans les Contrées du Rêve, ce monstre sans nom peut prendre, dans le monde réel, l'apparence de n'importe quelle créature vivante. Par défaut, il a puisé dans la mémoire de Gaudio Mordani l'image de la personne qui lui était le plus cher : sa fille Launa, telle qu'elle était au moment où elle s'occupait de lui, vers la fin de sa vie. La petite fille qui distribuera

la drogue durant la soirée est en réalité Launa plus jeune, identique au souvenir des jours heureux où il vivait, à Venise, en compagnie de son épouse Bianca. Le style vestimentaire des deux visions de la même Launa sera suranné mais ce n'est guère inhabituel au sein d'une certaine frange de la bourgeoisie ou de la noblesse – en particulier pour ce genre de soirée.

FOR 11

CON 16

TAI 12

INT 16

POU 18

DEX 13

Mouv 6

PV : 14

Impact : 0

Armes : Couteau 45% (1D4+Impact).

Armure : aucune armure naturelle.

Sorts : dans le monde réel, aucun sort du serviteur ne fonctionne. Mais dans le manoir onirique, elle dispose des sorts Appâter les humains (AdC p254), Cercle de Nausée (AdC p259) et Chant des Sirènes (AdC p259). Elle dispose en outre de la faculté de percevoir les rêves des humains de la planète sur une distance de plus en plus grande ainsi que de localiser les rêveurs les plus efficaces. Elle connaît aussi le secret de fabrication de la drogue utilisée pour endormir les invités et les pousser à rêver.

Compétences : Athlétisme 35%, Discré-



tion 50%, Ecouter 35%, Se cacher 50%, Sentir 50%, Trouver Objet Caché 50%, tout compétence sociale 65%.

Perte de SAN : vu sous sa vraie forme, le serviteur entraîne la perte de 1 à 1D6 points de Santé Mentale.

Serviteurs du manoir : ce sont des hommes normaux, tombés sous le charme de Launa et dépourvus de tout libre arbitre. Ils ont été corrompus par le monde onirique du Kraken. Ils connaissent leur rôle à la perfection et savent à qui va leur allégeance. Une fois basculés dans le manoir onirique, les serviteurs revêtent une apparence monstrueuse liée à leur emprise. Leurs visages sont dépourvus d'yeux, leur gueule est hérissée de crocs et leurs bras ont été remplacés par de hideux tentacules recouverts de ventouses. Ils portent par contre toujours la livrée de serviteurs qui permet de les identifier et, curieusement, leurs cheveux, humides et parfois recouverts d'algues marines. Ils ne répondent bien entendu qu'aux ordres de Launa.

FOR 15
CON 17
TAI 15
INT 11
POU 11
DEX 12
Mouv 6
PV : 16

Impact : +1D4

Armes : Tentacules (utilisés comme fouets) 65%, dégâts 1D4+Impact, morsure 65%, dégâts 1D4+Impact.

Armure : aucune armure naturelle.

Sorts : aucun sort.

Compétences : Athlétisme 55%, Discrétion 35%, Ecouter 35%, Se cacher 25%, Sentir 25%, Trouver Objet Caché 35%.

Perte de SAN : vu sous sa forme onirique, un serviteur entraîne la perte de 1 à 1D6 points de Santé Mentale.

Imasi Golunel : sorcier d'origine hindoue, Imasi a longuement arpenté les Contrées du Rêve, lui aussi. Il a été mis au courant du piège tendu par le Kraken dans son propre monde dans une taverne de Celephaïs et a tenté de mettre en œuvre un plan pour déjouer celui du monstre dévoreur de cerveaux. Las, bien que préparé à ce qui allait arriver, il n'a pas pu éviter de compter au nombre des victimes. Mais son esprit aguerris a survécu à l'horrible opération et son cerveau continue de projeter un semblant de vie entre les deux mondes. C'est depuis cet espace intermédiaire qu'il va tenter d'aider les investigateurs.

Balandril, épée enchantée : l'arme de Balandril a été forgée par ses soins grâce à des conseils et des techniques magiques apprises à Celephaïs. Cette lame recouverte de symboles ésotériques porte son nom gravé en toutes



lettres sur sa garde – Golunel adorait les histoires de chevaliers qui donnaient un nom à leurs épées. Dans le monde réel, c'est une arme lourde, mal équilibrée, qui entraîne un malus de 15% sur tout jet d'attaque ou de parade. Par contre, dans le monde du rêve ou dans l'espace intermédiaire créé par le Kraken, l'épée semble animée d'une vie propre et guide presque les bras de qui la porte, offrant un bonus de 15% sur tout jet d'attaque ou de parade. De plus, les dégâts occasionnés sur des créatures issues des Contrées du Rêve (ce qui est le cas, peu ou prou, du Kraken, de Launa et de ses serviteurs) sont doublés. Balandril dégage une impression douloureuse pour

ces créatures qui n'osent s'en approcher (sauf si elles sont déterminées à s'attaquer à son porteur).

ADAPTATION PAR GENSERIC DELPÂTURE





Carnet de voyage d'Imasi Golunel

Je me suis réveillé dans le manoir. Tout était calme. Pas âme qui vive... jusqu'à ce que je découvre d'horribles créatures sans yeux et dotées de tentacules en guise de bras. Il m'a été donné de voir bien des choses que peu de mortels soupçonnent, mais on ne s'habitue pas à certaines visions...

Ainsi étais-je moi-même tombé dans le piège que je m'étais juré de défaire... Je figurais au nombre des pauvres hères, rêveurs invétérés, qui figureraient au menu de cette abomination venue des Plaines de l'Est Interdit !

La tête me fait mal et j'ai du mal à rassembler mes idées. Je savais que je devais me rendre à la cave pour y trouver quelque chose. Mais ce n'est qu'en le voyant ainsi gravé sur le mur que j'ai pu me rappeler de l'existence du Portail. Il était grossier et bien loin des escaliers célestes empruntés pour me rendre dans la merveilleuse cité de Celephaïs.

Je ne sais combien de temps je suis resté à déchiffrer les runes tout en les regardant par intermittence d'un œil torve, mais je crois bien avoir réussi à percer un peu de leurs mystères. Entre autres, le plus important pour moi, la clef pour ouvrir à nouveau le portail, afin de retourner d'où je viens, chez moi, dans mon monde si fragile et si terne, mais si rassurant à la fois.

Ce portail ne s'ouvre qu'une fois par an, à chaque solstice d'été, quand la nuit commence à recouvrir le jour. J'ai dû y abuser de ces délicieux cocktails, car mes forces me manquent pour lancer le rituel. Je vais essayer de trouver un endroit calme et sûr pour la nuit.

Demain, ça ira mieux...



Il y en a de partout ! Chaque pièce, chaque couloir, chaque étage de cet immense manoir est infesté de ces monstres. Ils sont les gardiens de ce lieu, veillant à ce que personne n'en réchappe vivant ! Je ne suis en sécurité nulle part car ils traversent même les murs ! Seule Balandril semble les affecter et même avec, j'ai grand peine à les repousser !

Le toit du manoir a volé en éclat. D'énormes lianes noires fouettent l'air au-dessus de ma tête. Combien de temps vais-je encore tenir ? N'y-a-t-il donc personne pour m'aider dans cet endroit maudit ? À l'aide !

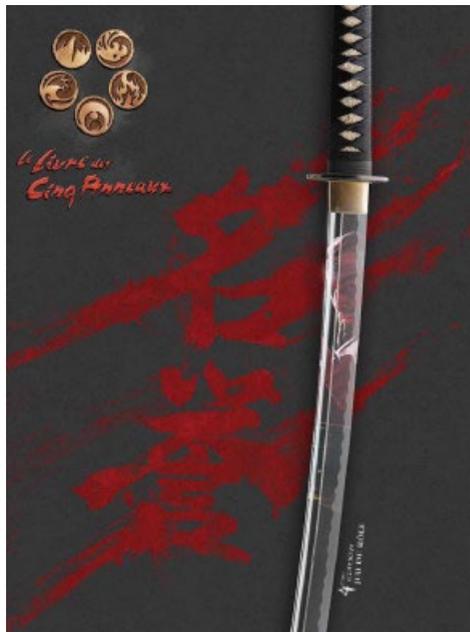
J'ai revu le serveur. Il va bien. Mais j'ai l'impression qu'il n'a pas vraiment conscience de ce qui se passe car son calme me fait froid dans le dos. J'ai aussi l'impression qu'il m'a pris pour un fou quand je lui ai raconté ce que j'ai vu, ce que j'ai vécu et ce que j'ai combattu. À vrai dire, je crois bien l'être devenu. C'est cet endroit qui veut ça ! C'est ce monde horrible et cauchemardesque !

Je me suis rendu à la cave avec le serveur. Il n'y avait aucun cercle de runes. On a même fouillé tout le manoir. Tout ! Pas un seul monstre, pas une seule liane noire au-dessus de ma tête et le toit n'avait pas été détruit. Par qui ou quoi d'ailleurs, l'aurait-il été ?

Nous ne sommes que tous les deux ici.



Livre des Cinq Anneaux



Pour une maîtrise immédiate, des aspects techniques et des pré-tirés ont été conçus pour le jeu de rôle du *Livre des Cinq Anneaux* (LSA), 4^e édition.

LSA, 4^e éd.

Vocabulaire

Le manoir sera le palais d'été *Le criquet souriant*, en bord de littoral. La côte du sud du Clan de la Grue s'y prête bien. Le climat en été est tempéré, la vue magnifique et il n'y a personne à des lieues à la ronde.

Le jacuzzi sera des thermes chauds (onsen) en extérieur. Pour ajouter une touche d'excentricité dans cette fête fastueuse, faites-les mixtes... et chastes.

La piscine centrale sera un immense bassin zen, rempli d'ikebana (création florale). À la tombée de la nuit, des bougies flottantes seront allumées. Un Sculpteur de Feu Asahina (Voir Book of Fire) pourrait même faire une démonstration de ses talents pyrotechniques exceptionnels. Il enflammera toutes les fleurs et créera dans les volutes de fumée, des images époustouflantes, devant la foule subjuguée par tant de ravissement.

Le champagne. Le meilleur saké de l'Empire sera servi avec d'autres alcools forts. Rajoutez des liqueurs exotiques du Clan de la Mante et même des créations de chocolats !

Le monde des rêves et des cauchemars sera le Royaume Spirituel de Yume-do, le monde des rêves.

Nom des PNJ. Changer les noms des portraits de PNJ selon votre choix, pour qu'ils s'inscrivent dans l'univers de LSA. Sinon, leur noms résonnera pour tous comme gaïjin, ce qui est incohérent par rapport au fait « qu'il n'y a que du beau monde ».



Présentation des PJ

Lisez à vos joueurs les paragraphes suivants, sans révéler les noms de famille et aspects techniques, afin qu'ils puissent choisir leur personnage d'après leur personnalité.

Toritaka « chasseur »

Être sur le qui-vive. Toujours. Qui sonnerait l'alerte ? Il y a des monstres qui ne doivent pas sortir de la forêt. Jamais. Car je les connais bien ces monstres. Je sais de quoi ils sont capables ! Il ne vaut mieux pas que tu saches. Je t'en ai déjà trop dit. Dors, je veille.

Toritaka « ambassadeur téméraire »

Mais même face à trente, je les aurai abattu ces monstres ! Je n'en aurais fait qu'une formalité. Je connais aussi bien le champ de bataille en plein air que celui de la cour. La semaine dernière encore, j'ai ridiculisé deux courtisans Doji. Une formalité je vous dis ! Ais-je mentionné que j'étais également un excellent sportif ? En fait, mon seul défaut à moi, c'est de n'en avoir aucun.

Isawa

Un esprit sain dans un corps sain. Il est bon de contempler comment les Kami s'amuse à la cascade tout aussi bien qu'étudient à la bibliothèque. Alternier entre repos du corps et de l'esprit permet de prendre soin des deux et d'en approfondir les mystères. Un jour, j'en ai malheureusement négligé un et depuis j'en porte la trace indélébile. Qu'importe ! Tout cela

était écrit et fera partie de ma légende !

Kuni

Comment ? Tu ne pensais pas que je pourrais te donner un coup de tetsubo ? Bah, maintenant, tu sais. Mais attention hein, moi je suis un pacifiste et un gentil... par rapport à mes cousins Hida. Tu as eu de la chance de tomber sur moi, tu sais. Parce que mes cousins, ils envoient du gros, eux. Bon allez, je te laisse. Je vais retourner méditer sur les Kami...

Asako

Formé pour évoluer dans les cours diplomatiques, j'utilise ce que d'autres ne savent pas, afin d'apaiser les tensions et d'être toujours agréable pour mes interlocuteurs. Je partage ainsi volontiers ma grande culture générale avec ceux qui n'en n'ont pas autant. De plus, étant attaché à la vertu du Courage, je relève les défis de ceux qui me provoquent. Je ne cherche pas le conflit mais sais y faire face quand il survient.

Togashi

Je n'apprécie guère les cours diplomatiques où sarcasmes et insultes déguisés recouvrent de leurs poisons la caste des samouraïs. Je ne m'y rends que pour converser avec les shugenja. Échanger avec eux sur l'Ordre Céleste permet de mieux comprendre notre place et m'aide à soutenir les autres à trouver la leur. Bien que la mienne ne soit pas en première ligne, je ne fais jamais autant preuve de courage que lorsque la situation le demande.



Invitation

Pour honorer la mémoire de mon ancêtre
Ranimons les somptueuses fêtes
Où je convie tous les Clans Majeurs et
Toutes les personnes en vue du moment.
En haut de la Falaise des Mille Parfums, mon
palais d'été *Le criquet souriant* vous accueillera.
Chacun pourra se sentir à son aise car
Tout a été prévu dans le respect des traditions
et des Fortunes,
Inari aura même une place d'honneur.
Omoidisu et artistes
Nous divertirons jusqu'à l'aube et votre présence
me ravira.

Asahina Launa, héritière du palais d'été *Le criquet souriant*.

Pnj

Launa (Rang 3)

Terre 2

Air 2 (Intuition 4)

Eau 2

Feu 2 (Intelligence 3)

ND d'armure : 20

Initiative : 2g2

Attaque : 2g2 (Morsure. Complexe)

Dégâts : 2g1

Blessures : 10 (+5), 25 (+15), 39+ (mort)

Calligraphie 3, Sincérité 3, Étiquette 3,
Conn (Ningen-do) 2, Conn (Royaumes

Spirituels) 2.

Souillure : 6

Peur : 3 (sous sa véritable forme)

Parcourir les rêves. Launa parcourt les rêves pour connaître l'identité, les points faibles et le meilleur moyen de contacter les rêveurs. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Conn. (Ningen-do) ou Conn. (Royaumes Spirituels) / Intuition, en fonction du lieu d'origine du rêveur, contre un ND de 5 + 5 x Volonté du rêveur.

Arrachage de cerveaux. Launa sait quand le rêve atteint sa plus haute intensité dans le cerveau. La victime doit obligatoirement être endormie pour utiliser cette capacité. Par une action complexe, Launa rentre ses trois doigts autour du cerveau et l'arrache sauvagement, intact.

Déguisement. Launa est capable de prendre n'importe quelle apparence. Si une créature réussit un jet en Connaissance (Royaumes Spirituels), ND de 5 + 5 x Intuition de Launa, elle découvre la véritable apparence du monstre. Ce jet doit être « actif » et demandé par les PJ.

Drogue. Launa fabrique une drogue à partir de la brume de Yume-do. Cette drogue endort profondément la victime pendant 8h, à tel point que même secouée violemment, elle ne se réveillera pas. Il faudrait une énorme douleur pour la réveiller, comme un membre tranché. Résister à la drogue demande un jet de Constitution ND30. Si Launa



a réussi son jet avec sa capacité de « Parcourir les rêves », les victimes subissent un malus de $-XgX$ où X représente le Rang de Launa en Conn (Royaumes Spirituels). La drogue est si puissante que même si le jet est réussi, la victime ne se réveillera qu'au bout de 2h. Launa n'a aucun moyen de savoir si la victime a réussi son jet ou pas. Le monstre part toujours du principe que non.

“ ” **Se mêler à la brume.** Launa est capable de traverser sans encombre les reflets de brumes « solides » de Yume-do (comme le manoir-reflet), un nombre de fois par nuit égal à son score en Air.

Communication. Launa connaît le rokugani et use de télépathie (dans les 18m) pour communiquer avec toute créature originaire de Yume-do.

Style de combat. Ce monstre n'est pas un combattant. Il fuira le combat et fera appel aux gardiens pour être protégé.

Esprit.

Les gardiens (Rang 2,5)

Terre 3

Air 2

Eau 2

Feu 2 (Agilité 3)

ND d'armure : 15

Initiative : 3g2

Attaque : 6g3 (Morsure. Complexe).

Dégâts : 5g2

Blessures : 58+ (mort)

Discretion (embuscade) 2, Jujutsu 3,

Défense 2, Enquête 2, Chasse (Pistage) 2.

Réduction : 3

Souillure : 2

Peur : 2

Style de combat. Les gardiens emploient Jujutsu / Agilité pour leur jet d'attaque. La VD de leur morsure est de 3g2 + Force au lancer.

“ ” **Sommeil.** Au premier tour de combat, le gardien devrait d'abord endormir une victime. Mais bien souvent, il apprécie trop le combat et « oublie » ce pouvoir. S'il l'utilise (une fois par nuit maximum), par une action complexe, il choisit une créature dans les 9m pour l'endormir (sommeil normal) pendant 8h. La victime doit réussir un jet de Volonté ND 15 pour y résister. Si elle s'endort, il faudra la secouer pendant une action complexe pour la réveiller. Même si une victime dort 8h à cause de ce sommeil, les effets bénéfiques dû à un repos de 8h ne s'appliquent pas car elle a cauchemardé durant ces 8h.

Brume régénératrice. Fait de brume solidifiée, le gardien ne ressent pas la douleur et n'a donc pas de rang de Blessures. Quand il arrive à son seuil de mort, il se transforme en brume de Yume-do et se fond en elle. Il se reconstituera quelques semaines plus tard. Pour le tuer définitivement, il faut le tuer en une seule attaque.

Esprit.



Des réponses sur des jets

En fonction des actions de vos PJ, vous trouverez ci-dessous les jets à leur demander, avec les éléments d'informations à leur communiquer. Même si mettre des augmentations rend le jet plus difficile (+5 par rapport au jet de base), vos PJ auront davantage d'éléments.

Les ND ont été prévus pour des PJ de Rang 1 nouvellement créés et prennent en compte les spécificités de *LSA*. L'une d'elle concerne les difficultés que les rokugani ont à connaître les Royaumes Spirituels, d'où des ND difficiles ou héroïques.





La magie de Yume-do et la magie des Kami

Le scénario se déroule dans le Royaume Spirituel Yume-do, celui des rêves et des cauchemars. Quelle magie à appliquer ? Je vous propose deux pistes, parfaitement modulable.

Magie de Yume-do. Considérée comme hérétique car non affiliée aux Kamis, la magie de Yume-do est puissante et est liée à l'Élément de l'Eau. Tous les sorts d'Eau bénéficient d'une Aug. gratuite, tandis que les sorts de Feu doivent être lancés avec une Aug sans effet additionnel. Si un shugenja puise dans la magie de Yume-do, il perdra de l'Honneur à la fin de la partie.

Magie des Kami. Certes, les Kami sont partout. Mais en fonction de leurs affinités respectives sont-ils tous partout ? Augmentez le ND d'Incantation de +5 si vous considérez que tel ou tel Kami est un peu moins présent en Yume-do. Si le personnage fait appel au Kami du Feu dans un Royaume Spirituel de l'Eau (Yume-do), vous devriez lui interdire de lancer des sorts de Feu, de la même manière qu'il est impossible d'allumer une bougie sous l'eau. Accordez-lui en retour un +5 sur son jet d'Incantation pour les sorts d'Eau. Ces règles ne devraient pas s'appliquer au Kami du Vide (et sorts affiliés), qui lui, est vraiment partout et omniprésent.

La brume

Connaissance (Royaumes Spirituels)
ND25.

De base : Cette brume n'est pas naturelle. Elle est inoffensive et ne se lèvera jamais. Elle est une partie intégrante de l'endroit dans lequel vous êtes. D'une densité fine à opaque, elle est omniprésente. Les couleurs de la brume l'identifient clairement. Vous êtes physiquement présent dans le royaume spirituel Yume-do, celui des rêves et des cauchemars. Utiliser la magie de Yume-do est considérée comme un acte hérétique envers l'Empereur.

+1 Aug. : Le violet et le grisâtre sont la représentation des rêves ou cauchemars alimentant et formant ce royaume. Il y a actuellement plus de cauchemars que de rêves dans la brume. La puissante magie de Yume-do est liée à l'Élément de l'Eau.

+2 Aug. : Certaines créatures cauchemardesques de ce monde se nourrissent des rêves, contenus dans les cerveaux. Vous êtes entourés d'énormément de nourriture.

+3 Aug. : Il est dit que certaines créatures contemplatives parviendraient à lire les rêves. Elles n'auraient rien d'humain et veilleraient sur les leurs, à la frontière de Rokugan et de l'Outremonde. On rapporte même qu'à la place du nez, elles auraient un museau de rat...



Les indices

Chasse (Pistage) ND10.

De base : Tu trouves des traces de pas nus dans des tapis épais. Ils sont petits, de la taille d'un enfant, très récents et dans de nombreux endroits du manoir, excepté ceux dans lesquels vous étiez. Tu retrouves également des cheveux arrachés un peu partout, dont des mauves, identiques à la teinture de Martusa.

+1 Aug. : Les traces de pas font des allers retours entre le rez-de-chaussée et la bibliothèque au premier étage. La porte de la bibliothèque est fermée, mais pas à clef. La poignée de la bibliothèque dégouline d'un mucus épais. Les plus vieilles traces remontent à environ trois heures.

+2 Aug. : En deux ou trois endroits, les traces disparaissent pile devant un mur, comme si l'enfant avait subitement disparu. De plus, tout le parquet, le mobilier et l'ensemble du décor est neuf. À part vos propres traces de pas et celles de l'enfant, il n'y en a aucune autre.

+3 Aug. : Une autre série d'allers retours t'apparaît. Elle part de la bibliothèque et emprunte l'escalier d'en face montant à l'étage supérieur.

La bibliothèque

Enquête (Fouille) / Calligraphie / Art (haiku) ND10.

De base : Des ouvrages innombrables

remplissent les vitrines et comblent les étagères de la bibliothèque. Ils datent de toutes les époques et de tous les auteurs. Le seul point commun entre ces ouvrages est leur thème : l'imaginaire.

+1 Aug. : Certains ouvrages sont ouverts sur des passages traitant des bienfaits du sommeil. Sur un rouleau déplié a été calligraphié un poème : « Si un être dort, un autre s'éveille. Les rêves valent de l'or, jusqu'à mon réveil. »

+2 Aug. : Les livres ou rouleaux sont neufs. Personne n'y a jamais touché, ni n'a même posé les mains ou les doigts sur les meubles.

+3 Aug. : Une fine brume part des livres et rouleaux (ouverts ou non) pour envelopper et pénétrer la tête des corps endormis.

Médecine / Connaissance (Anatomie) NDS.

De base : Il y a deux types de corps, ceux au crâne explosé et ceux qui ne le sont pas encore. Pour les premiers, le retrait sauvage de leurs cerveaux a causé leur perte. Tu distingues parmi les bouts de chairs mortes, que trois trous, chacun de la taille d'un doigt, ont été faits de chaque côté de la tête. Le plus vieil arrachage de cerveau remonte à environ trois heures. Pour les seconds corps, ils sont encore en vie mais endormis très profondément. Même en leur mettant des claques, tu n'arrives pas à les réveiller.



+1 Aug. : Tous les corps ont été drogués dans les quatre à cinq heures précédentes. A priori, la drogue a pour effet d'endormir très profondément ses victimes et elle le fait très bien ! Seule une énorme douleur, comme trancher un membre, permettrait de réveiller la victime.

+2 Aug. : Tu ne connais absolument pas cette drogue et tu es incapable de dire de quoi elle est constituée. Même le Clan du Scorpion est incapable d'en fabriquer une pareille.

+3 Aug. : Le sommeil de ceux encore en vie est bizarre. Le rythme cardiaque est beaucoup trop lent, même avec les effets de la drogue. Il y a une magie inconnue à l'œuvre dans ces personnes.

Les gardiens

*Connaissance (Royaumes Spirituels)
ND20.*

De base : Ces créatures n'ont rien de naturel. Ce sont des esprits et elles sont au service de leur maître, une créature plus puissante qu'elles. Elles ont d'abord pour rôle d'endormir les personnes éveillées, et si elles n'y arrivent pas, les tuent. Bien souvent, elles « oublient » ce pouvoir, car elles préfèrent l'affrontement brutal.

+1 Aug. : Elles appartiennent au royaume spirituel de Yume-do, celui des rêves et des cauchemars. Elles se nourrissent des rêves mais doivent bien souvent se contenter des résidus de rêves dans les cadavres que leur laisse leur maître.



+2 Aug. : Il est quasiment impossible de les tuer définitivement. En effet, dès qu'elles devraient mourir, ces créatures s'évaporent pour rejoindre la brume de Yume-do. Elles se reconstitueront quelques semaines plus tard. Personne ne peut tuer les rêves ou les cauchemars... à moins de les tuer en un coup.

+3 Aug. : Elles étaient autrefois des créatures bien pensantes. Mais un jour, elles décidèrent d'abandonner leur nature pour plonger dans la brume. Dès lors, elles devinrent les gardiens de ce lieu, évoluant avec le temps...

Balandril

Art de la magie / Artisanat correspondant à Balandril / Connaissance (Clan auquel appartient Imasi) / Connaissance (Histoire) ND15.

De base : Balandril est une arme (de préférence une lance) forgée par Imasi Golunel. La rumeur raconte qu'elle a été forgée en une nuit dans les Montagnes du Crépuscule. À ce moment-là, Imasi était poursuivi par une bande de Gaki-do, car il avait pénétré sans le savoir sur leur territoire. Ayant grand besoin d'une arme, il demanda aux Kami du Feu de brûler sa robe de soie pendant une nuit entière. Dans son bol, il fit fondre des feuilles de thé et son symbole de ying-yang. Le tout forma une pâte qu'Imasi allongea pour forger la future arme Balandril. Grâce à Balandril, Imasi affronta avec succès les Gaki-do.

+1 Aug. : L'arme possède des capacités pour mieux venir à bout des créatures du type Esprit. Balandril est considérée comme une arme en jade contre les





créatures du type Esprit.

+2 Aug. : Si le porteur a au moins 3 en Vide et qu'il se retrouve seul devant au moins une créature de type Esprit, il peut dépenser un point de Vide pour obtenir +1g1 aux dégâts contre les créatures de type Esprit (Si Balandril est un katana, l'arme inflige +2g2 aux dégâts au lieu du +1g1 habituel).

+3 Aug. : Réparer cette arme ne se fait pas avec du métal mais avec des feuilles de thé. En recouvrant complètement Balandril de feuilles de thé et en les faisant brûler doucement, celles-ci se fondent dans l'arme et la resolidifie. Utiliser d'autres matières brisera à coup sûr Balandril et la rendra inutilisable et sans pouvoirs.

Imasi Golunel

Toute compétence correspondant à Imasi. ND au choix. Pour un Rang 1 : ND15.

De base : Imasi Golunel était un shugenja de l'école Tamori. Légèrement raillé à cause de son nom gaijin, il l'était nettement moins quand on abordait ses capacités méditatives et son maniement de la lance. Il s'était fait un devoir de protéger le Labyrinthe Tortueux contre les hordes barbares Yobanjin et autres civilisations impropres, à pénétrer depuis le nord, dans le majestueux Empire d'Émeraude.

Le portail

Art de la magie / Connaissance (Royaumes Spirituels) ND40.

De base : Des runes vieilles comme l'Empire d'Émeraude forment un cercle gravé dans le mur de la cave. Il s'agit d'un portail menant au royaume spirituel Yume-do, celui des rêves et des cauchemars. Il a été activé il y a quelques heures (correspondant à minuit en Ningen-do).

+1 Aug. : Il n'est possible d'activer ce portail qu'une fois par an, à minuit lors du solstice d'été. Passé cette date, le portail ne peut plus s'activer avant le prochain solstice d'été.

+2 Aug. : Le mot de commande pour ouvrir le portail est « Kasituna ».

Ouvrir le portail

En plus du mot de commande, vous pouvez demander aux shugenja de votre table de dépenser un point de Vide ou d'Eau (rappel : l'Eau correspond au voyage et à Yume-do) pour ouvrir le portail.

Cet aspect technique (tout à fait optionnel et modulable) peut également être un prétexte pour bloquer vos PJ en Yume-do, si vos PJ veulent y rester un peu (les fous !).



La petite fille

Connaissance (Royaumes Spirituels) ND25.

De base : Cette petite fille n'en est pas une ! Tu perces le secret de son déguisement et vois la véritable apparence de cette créature : un corps sinueux comme un serpent, doté de bras avec trois doigts au bout et dont la tête est un cône de forme triangulaire. Lorsque le cône s'ouvre, les muqueuses du haut dégoulinent de bave violette...

Selon la circonstance dites également à vos joueurs : le ballon n'en est pas un non plus. Il s'agit en réalité d'un cerveau bien frais et dégoulinant de mucus, embrumé de rêves violets et grisâtres.

+1 Aug. : Ce monstre est capable de communiquer télépathiquement. De plus, il n'est pas du type combattant et fuira s'il doit combattre. Les gardiens le servent mais la petite-fille elle-même sert un autre maître.

+2 Aug. : Ce monstre a la faculté de lire et de parcourir les rêves. Il peut alors connaître toutes faiblesses des rêveurs. Si on lui inflige suffisamment de dégâts, il mourra et ne se reconstituera pas dans la brume.

+3 Aug. : Son maître réside dans les abysses de l'Océan du Cauchemar de Yume-do. Il ressemble à un hideux kraken tentaculaire. Le maître a la force de mille ancêtres, la détermination de la Ki-Rin, l'agilité de toutes les vagues et la puissance de Mangeur... ou quelque chose à peu près comme ça.



Les tentacules du maître

Connaissance (Royaumes Spirituels) ND30.

De base : Les tentacules sont longs, très longs même. Il ne s'agit pas d'une simple pieuvre mais d'un kraken ! Toucher un de ces tentacules, c'est entrer en contact avec la folie du monstre. Qui sait dans quel état d'aliénation en ressortiras-tu ?

+1 Aug. : Ce kraken ne se nourrit de rêves qu'une fois par an au moment du solstice d'été. Vu la taille des tentacules, le monstre est aussi énorme qu'une forteresse Crabe. La petite fille le sert fidèlement et doit lui donner à manger quand il arrive. Ensuite, le kraken retourne dans les abysses de l'Océan du Cauchemar, là où aucune créature n'est assez folle d'aller... même la petite fille ne s'y est jamais rendue. Pourquoi ? Comment ? Que se passe-t-il durant un an dans les abysses ? Il y a des questions à ne jamais poser... ni même à rêver.



Pêle-mêle pour la scène finale

Athlétisme (Natation, Escalade, Équilibre). Pour nager sous l'eau jusqu'au portail, rester debout face aux vents violents, se raccrocher in extremis à une pierre de l'îlot rocheux après avoir été bousculé par un tentacule pour ne pas être jeté à l'eau, ou encore, essayer de se mettre debout sur un tentacule frénétique pour le trancher !

Art (haïku) / Spectacle / Calligraphie / Comédie. Les créatures de Yume-do sont par nature attirées par l'imaginaire. Si un personnage use de cette compétence en déclamant, par exemple, un poème au thème imaginaire, les créatures de Yume-do se rassembleront autour de lui pour l'écouter sans l'attaquer... jusqu'à ce qu'il termine son poème.

Accordez une Augmentation gratuite à votre PJ, s'il compose lui-même son haïku.

Jouer les désavantages

Pour vous aider à mieux faire sentir à vos joueurs les forces et faiblesses de leurs personnages, vous trouverez ci-dessous la liste où les désavantages des pré-tirés vont se révéler... et poser quelques problèmes à vos PJ.

Toritaka « chasseur » - Phobie (Eau). Dès la montée des eaux le PJ subira le malus de son désavantage. Malheureusement, étant sur un îlot rocheux entouré

de l'Océan du Cauchemar en pris en pleine tempête, le PJ n'est pas prêt de calmer sa phobie.

Kuni - Chagrin d'amour (Les éclairs). Quand le PJ arrivera dans le phare, il repensera à sa bienaimée, à cause de la vive lumière des éclairs. Les éclairs sont visibles à travers les entailles verticales du phare.

Toritaka « ambassadeur téméraire » - Présomptueux. Ce désavantage peut le desservir lors des phases de combat contre les gardiens, mais pas contre la petite fille, étant donné que sous cette forme, elle a un aspect inoffensif. Enfin, dans le phare, devant les gardiens et la petite fille, et après, devant le kraken, le PJ ferait mieux de réussir son jet de Volonté s'il ne veut pas aller au-devant de mortelles désillusions en jouant les héros tueurs de monstres.

Asako - Contrariant. Le désavantage Contrariant sera très gênant parmi les deux cent invités, puisque dans le lot, il y en aura forcément un, qui n'aura pas le même point de vue que le PJ. Par la suite, dès que les PJ pénétreront en Yume-do, ce désavantage aura sans doute moins de pénibilité pour le PJ. Profitez donc bien de la fête pour faire jouer à ce PJ son désavantage et qu'il s'attire ainsi défaveurs, faveurs, contacts, alliés, ennemis, etc. Si un jour il revient en Ningen-do, vous avez là une accroche de choix pour une suite de cette aventure.

Nom : Toritaka

Clan : Crabe « Chasseur » Daimyo :
 Ecole : Bushi Toriaka
 Rang de Maîtrise : 1 Réputation : 1 (/)



Honneur : 5,5 Gloire : 1 Statut : 1
 Souillure : Infamie :
 Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /

Initiative (Réf+Réputation / Réf) : 3g2



| ND d'armure | | 15 |
|------------------------------|----|------|
| • De base (5 + 5 x Réflexes) | | 15 |
| • Armure. Bonus au ND : | | |
| Type | RD | Prix |

| Vitesse de déplacement par action (p.85) | | | |
|--|-------------------|----------|----------------|
| Gratuite (1,5m x Eau) | Simple (3m x Eau) | Complexe | Max (6m x Eau) |
| 4,5 | 9 | X | 18 |

Combat de masse (p.240) : 1d10+3
 1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques
 (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.)

| Compétence | Rang | Trait | Jet | Spécialisation et capacité de maîtrise |
|---------------------------|------|-------|-----|--|
| Chasse | 2 | Per | 6g3 | |
| Conn. (Royaume Spirituel) | 3 | Int | 5g2 | |
| Défense | 2 | Réf | 4g2 | |
| Elevage | 1 | Int° | 3g2 | Faucon |
| Enquête | 3 | Per | 7g3 | |
| Kenjutsu | 3 | Agi | 6g3 | |
| Lances | 3 | Agi | 6g3 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| Arme | Katana | Lance (Yari) |
|---------------|-----------------------------------|---|
| Dégâts totaux | 7g2 | 5g2 |
| VD de l'arme | 3g2 | 2g2 |
| Mots-clefs | Moyenne, Samourai | Grande |
| Prix | - | 5 koku |
| Notes | +1gl dégâts avec un point de Vide | Maniement à deux mains. Portée 9m. VD 1g2 |

| Blessures | Rang | Actuel |
|---|-------|--------|
| Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2 | | |
| Indemne (+0) | 00-15 | |
| Egratigné (+0) | 16-21 | |
| Légrmt blessé (+2) | 22-27 | |
| Blessé (+7) | 28-33 | |
| Gravmt blessé (+12) | 34-39 | |
| Impotent (+17) <small>(action mvmt 1 cran + dur)</small> | 40-45 | |
| Épuisé (+37) <small>(1 pt de Vide pour agir)</small> | 46-51 | |
| Hors de combat <small>(ne peut plus agir)</small> | 52-57 | |
| Mort | 58+ | |

| | |
|---------------|---|
| Ecole | Moine tatoué de l'Ordre de Togashi |
| Sensei | |
| Dojo | |

Activer un tatouage : doit être visible, action libre, un seul actif à la fois, dure un nombre de rounds égal à mon double de rang de maîtrise.

Rang 1 : Sang des Kami

Le sang du Kami Togashi coule dans mes veines à travers mes tatouages mystiques.

- **Mante.** La mante est farouche et bagarreuse. De fait, je n'ai jamais peur ! Tatouage actif en permanence et ne m'empêche pas de recourir à d'autres tatouages.
- **Equilibre.** Tatouage en forme de ying et de yang. Quand le tatouage est actif : +/-7 au ND des jets d'Incantation des sorts dont je suis la cible.

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

| | | | |
|--|----|------|--------|
| Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni) | | | |
| Koku | Bâ | Zéni | Gaijin |
| - | | | |

Equipement

- Robe sobre, bâton
- Aiguilles de tatoueur, encres
- Extraits du Tao de Shinsei
- Invitation de Launa

KJHO : Jusqu'au dernier souffle

Activer un Kiho : 1 point de Vide + Méditation / Vide ND 15 (action complexe) ou ND 30 (action simple)

Anneau / Maîtrise : Vide / 3. **Type** : Karmique

Effet : En expirant profondément je disperse mon énergie autour de moi pour la faire partager.

Un individu au choix dans les 6m gagne 1 point de Vide à son Tour suivant. Un même individu ne peut bénéficier plus de deux fois par jour de ce Kiho.

Avantages

Ami de la Confrérie (-4) : Parce j'ai des amis dans la Confrérie de Shinsei, j'ai appris auprès d'eux la technique d'un Kiho. Mon Kiho est : Jusqu'au dernier souffle (Voir ci-dessus).

Désavantages

Ascète (+3) : les choses matérielles ne m'intéressent pas. Lors de gains de Statut, je n'en reçois que le quart.

Notes

Nom : Jsawa

Clan : Phénix

Daimyo :

Ecole : Shugenja Jsawa (Eau)

Rang de Maîtrise : 1

Réputation : 1 (/)

Honneur : 4,5

Gloire : 1

Statut : 1

Souillure :

Infamie :

Points d'exp. 40+gagnés / à dépenser : /



| | |
|-------------------------------------|-----|
| Initiative (Réf+Réputation / Réf) : | 3g2 |
|-------------------------------------|-----|

| | | |
|------------------------------|----|------|
| ND d'armure | | 15 |
| • De base (5 + 5 x Réflexes) | | 15 |
| • Armure. Bonus au ND : | | |
| Type | RD | Prix |

| | | | |
|--|-------------------|----------|----------------|
| Vitesse de déplacement par action (p.85) | | | |
| Gratuite (1,5m x Eau) | Simple (3m x Eau) | Complexe | Max (6m x Eau) |
| 3 | 6 | X | 12 |

| | |
|--|--------|
| Combat de masse (p.240) : | 1d10+2 |
| 1-Déclaration (+ jet ?). 2-Evolution. 3-Occ. héroïques (1 : Art g. (combat m.) / Per. 2 : 1d10 + Eau + Art g.) | |

| Compétence | Rang | Trait | Jet | Spécialisation et capacité de maîtrise |
|------------------|------|-------|-----|--|
| Art de la magie | 3 | Int | 6g3 | |
| Athlétisme | 3 | For | 5g2 | Natation |
| Calligraphie | 2 | Int | 5g3 | Code secret |
| Conn (Bushido) | 2 | Int | 5g3 | |
| Conn (Théologie) | 2 | Int | 5g3 | |
| Etiquette | 3 | Int° | 5g2 | Conversation |
| Médecine | 1 | Int | 4g3 | |
| Méditation | 2 | Vide | 5g3 | |
| Sincérité | 2 | Int° | 4g2 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | |
|---------------|---|--|--|
| Arme | Wakizashi | | |
| Dégâts totaux | 4g2 | | |
| VD de l'arme | 2g2 | | |
| Mots-clefs | Moyenne, Samouraï | | |
| Prix | 25 koku | | |
| Notes | Portée : 6m. Utilise la compétence Athlétisme (Lancer). | | |

| Blessures | Rang | Actuel |
|--|-------|--------|
| Indemne : Terre x 5. Rang suivant : Terre x2 | | |
| Indemne (+0) | X | X |
| Egratigné (+3) | 00-04 | |
| Léger blessé (+5) | 05-08 | |
| Blessé (+10) | 09-12 | |
| Gravement blessé (+15) | 13-16 | |
| Impotent (+20) (action myst 1 cran + dur) | 17-20 | |
| Epuisé (+40) (1 pt de Vide pour agir) | 21-24 | |
| Hors de combat (ne peut plus agir) | 25-28 | |
| Mort | 29+ | |

| | | | |
|---------------|---|--|--|
| <i>Ecole</i> | Maître du savoir Asako (Courtisan) | | |
| <i>Sensei</i> | | | |
| <i>Dojo</i> | | | |

Rang 1 : Temple de l'âme

Les Asako, historiens et érudits, font des études nettement plus longues que celles des autres familles de l'Empire. Ils s'enorgueillissent de leurs connaissances en de nombreux domaines. Ils partagent aussi le dévouement du Clan du Phénix en matière de paix et de courtoisie. Ils affectent donc de la distinction pour régler les problèmes.

- +1 Aug. gratuite en Connaissance.
- + Quand j'utilise 1 point de Vide en Etiquette, je bénéficie de +3g1 au lieu du +1g1 habituel

Rang 2 :

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 :

Argent (1 koku = 5 bâ = 50 zéni / 1 bâ = 10 zéni)

| | | | |
|------|----|------|--------|
| Koku | Bâ | Zéni | Caïjin |
| 5 | | | |

Equipement

Vêtements de cour

Wakizashi

Nécessaire de calligraphie, Eventail, Petit miroir, petit carnet et accessoire de thé.

Invitation de Launa

Avantages

Parangon (Courage) (-7). La vertu du Courage dans le Code du Bushido me tient particulièrement à cœur. +1g1 pour résister à Intimidation ou contre les effets de Peur.

Désavantages

Contrariant (+4). Parce que je sais tellement de choses (ou crois les savoir), quand j'entends des points de vue trop différents du mien, je me dois d'intervenir pour participer au débat, que j'y ai été invité ou non. J'interviens alors soit physiquement, soit verbalement. Le ND en Volonté pour résister à mon envie de faire part de mon point de vue est de 5 à 25, selon le MJ.

Notes

SORTS D'JSAWA



Sorts d'eau

Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : Instantanée
Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort.

Revers de fortune

Anneau / Maîtrise : Eau 1
Portée : 3m
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : 3 Rounds
Augmentations : Durée (+1 Round), Portée (+1,5m)

Grâce à la polyvalence de l'Eau vous pouvez relancer un jet de dé par Round. Il doit être fait immédiatement après le premier jet de dé, et vous choisissez le résultat à garder.

Résister aux vagues d'assaut

Anneau / Maîtrise : Eau 2 (Art de la guerre)
Portée : 3m
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : Instantanée
Augmentations : Portée (+3m par tranche de 3 Aug.)

La cible de ce sort bénéficie d'une Action simple durant l'étape de Réactions du Tour de combat actuel. Cette action ne peut être utilisée que pour porter une attaque. Si la cible ne peut effectuer une attaque au moyen d'une Action simple, ce sort lui confère une Action complexe à la place. Ce ne peut pas donner à un shugenja la capacité de lancer un second sort lors du même Tour.



Sorts d'Air

Héritage de Kaze-no-Kami

Anneau / Maîtrise : Air 1 (Artisanat)
Portée : Rang de maîtrise x 16km
Zone d'effet : 1 individu connu dans la limite du sort
Durée : Spécial
Augmentations : Zone d'effet (+1 individu), Portée (+16 km)

Un oiseau d'apparence ordinaire est créée à partir des Kami du vent. Il murmure un message oral au choix d'une minute maximum sur la ou les personnes désignées. S'il subit des dégâts, il se dissipe, ce qui met un terme au sort.

Une fois le message murmuré (perceptible par autrui mais au prix de grands efforts), l'oiseau disparaît. S'il se

trouve dans l'incapacité de délivrer son message, il l'attend pendant une semaine le destinataire du mieux qu'il peut, avant de disparaître. Si la personne spécifiée par le sort ne se trouve pas dans son rayon d'action, l'oiseau s'envole aléatoirement et disparaît dès qu'il n'est plus à portée de vue.



Sort de Terre

Armure de la Terre

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre, Défense)
Portée : Personnel
Zone d'effet : Le shugenja
Durée : 10 Tours
Augmentations : Durée (+2 Augmentations)

Ce sort imprègne le corps du shugenja de la force de la Terre, réduisant l'impact de toute attaque physique ou magique qui l'atteint. Pendant toute la durée du sort, vous gagnez une Réduction d'une valeur égale à votre Anneau de Terre + votre Rang de maîtrise. Toutefois, ce lien avec la Terre ralentit vos mouvements : on considère votre Anneau d'Eau réduit de 1 dans le cadre du calcul de vos mouvements lorsque vous vous trouvez sous l'effet de ce sort.

Courage des Sept Tonnerres

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Art de la guerre)
Portée : 9m
Zone d'effet : Nb de cibles inférieur ou égal au ang de Maîtrise du shugenja
Durée : 10 minutes
Augmentations : Durée (+1 cible), Cible (+1)

Ce sort confère aux cibles (dont le lanceur de sort peut faire partie) un courage inébranlable renforcé par la puissance éternelle de la Terre. Pendant la durée du sort, les cibles bénéficient de +5g0 pour résister à tous les effets de Peur, magiques ou naturels. Les samouaïs non-issus des sept Clans Majeurs ne bénéficient que de +3g0. Ceux qui ont au moins 1 Rang de Souillure ne bénéficient pas du sort et leur Souillure n'est pas révélée. Plusieurs shugenja connaissant ce sort peuvent s'associer. Le nombre de cibles est alors égal à la somme de leurs Rangs de Maîtrise + l'Anneau de Terre le plus élevé d'entre eux.



Sorts de Feu

Fureur d'Osano-Wo

Anneau / Maîtrise : Feu 1
Portée : 90m
Zone d'effet : 1 cible
Durée : Instantanée
Augmentations : Dégâts (+1g0/2 Aug.)

On ne peut lancer ce sort qu'en extérieur. Un éclair frappe la cible pour 5g2 dégâts. Quiconque se trouve à -3m de l'impact doit réussir un jet de Constitution ND15 ou être assourdi pour 2 Rounds. Dans un orage ordinaire, le sort occasionne 6g2 de dégâts et dans un orage déchaîné, 6g3.

SORTS DE KUNJ



Sorts d'Eau

Voie vers la paix intérieure

Anneau / Maîtrise : Eau 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : Instantanée
Augmentations : Aucune

Les Kami de l'Eau peuvent influencer le flux de l'eau dans le corps, accélérant de façon spectaculaire le processus de guérison. Vous pouvez utiliser ce sort pour guérir les Blessures subies par autrui. Ce sort restaure chez la cible un nombre de Blessures égal à la différence entre le résultat du Jet d'Incantation et le ND du sort (Ajout : Minimum Anneau d'Eau).



Sorts de Terre

Frappe de jade

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Jade, Tonnerre)
Portée : 30m
Zone d'effet : 1 cible
Durée : Instantanée
Augmentations : Dégâts (+1g0), Portée (+3m), Cible (+1 cible) pour un maximum de 5 cibles)

Ce sort invoque les plus purs Kami de la Terre, ceux du jade, sous la forme d'une rafale d'énergie vert iridescente. La décharge jaillit et frappe infailliblement la cible choisie : elle ne peut être ni interceptée, ni déviée, mais la Résistance magique et les autres formes de défenses magiques peuvent la déjouer. Si la cible dispose d'au moins 1 Rang de Souillure, la Frappe de jade possède une VD de 3g3 : elle brûle et noircit la chair souillée. Toutefois, les cibles n'ayant pas au moins 1 Rang complet de Souillure ne subissent aucun dégât de la part de ce sort. Lancer Frappe de jade sur une cible non souillée apparaît généralement comme une grave insulte, sauf peut-être parmi les plus paranoïaques des membres de la famille Kuni qui ne voient là qu'une précaution tout à fait légitime.

Tetsubo de la terre

Anneau / Maîtrise : Terre 1 (Artisanat, Jade)
Portée : Personnel ou 6m
Zone d'effet : 1 arme créée
Durée : 5 minutes
Augmentations : Dégâts (+1g0), Durée (5 min), Portée (+1,5m), Fome (voir description)

Vous invoquez un tetsubo de terre pure incrusté de toutes sortes de pierres. Avec une Aug. le sort crée n'importe quelle arme lourde de votre choix. Le tetsubo a une VD de 2g2. Quand vous maniez cette arme, vous pouvez au choix utiliser votre Rang de Maîtrise à la place de votre Compétence

Armes lourdes. Si vous disposez de la Compétence Armes lourdes, le tetsubo vous confère une Aug. gratuite pour la Manœuvre Renversement (ce bonus ne s'applique pas si vous créez le tetsubo pour quelqu'un d'autre). Le tetsubo disparaît si vous le lâchez. Au lieu d'invoquer l'arme pour vous vous pouvez la faire apparaître entre les mains d'un allié situé dans un rayon de 6m. On considère cet allié comme le lanceur de sort en tout point de vue, excepté l'Aug. gratuite ci-dessus.

La Terre devient le ciel

Anneau / Maîtrise : Terre 2 (Jade, Tonnerre)
Portée : 30m
Zone d'effet : 1 créature ciblée
Durée : Instantanée
Augmentations : Dégâts (+1g0), Cible (+1 cible), Spécial (2 Aug. pour des rochers imprégnés du pouvoir de jade).

Ce sort invoque plusieurs énormes rochers qui surgissent de terre pour être projetés dans les airs et frapper infailliblement une ou plusieurs créatures ciblées. La victime subit des dégâts dont la VD égale l'Anneau de Terre du lanceur de sort. Si celui-ci frappe plusieurs cibles, la VD est réduite de 1g1 pour chaque cible supplémentaire, pour un minimum de 1g1 Blessures par cible. Ces roches, composées de pierre ordinaire ne peuvent donc pas outrepasser la Réduction ou l'Invulnérabilité, mais un puissant lanceur de sort peut les imprégner du pouvoir de jade au prix de 2 Aug.



Sorts de Feu

Jamais Seul

Anneau / Maîtrise : Feu 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 cible
Durée : 5 Tours (voir ci-dessous)
Augmentations : Cible (+1)

Ce sort invoque l'aspect intellectuel du Feu, renforçant l'âme de l'un de vos alliés en lui permettant d'ouvrir les yeux et de réaliser l'étendue du courage de ses ancêtres. La cible de ce sort bénéficie d'un bonus égal à votre Anneau de Feu, lequel s'ajoute au résultat de ses jets d'attaque, de compétence et de traits. Cet effet s'arrête quand le sort s'achève, quand la cible rate un jet d'attaque ou de compétence, ou quand elle subit n'importe quelle Blessure.

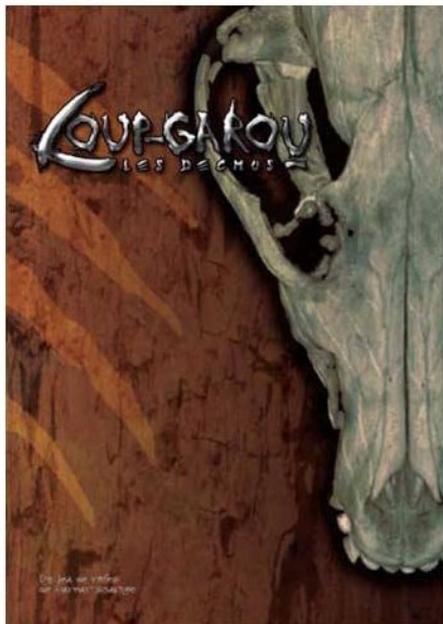
Lame acérée

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (Artisanat)
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 arme dotée d'une lame
Durée : 1 minute
Augmentations : Durée (+1 minute)

Les esprits du Feu peuvent transmettre toute leur fureur au métal et rendre une lame tranchante comme le plus acéré des rasoirs. Ce sort n'augmente les dégâts que sur des armes à lame d'acier (sabres, couteaux, naginata...). De plus, Lame acérée ne peut pas affecter les nemuranai et les armes déjà améliorées par des effets magiques. La VD de l'arme augmente de +1g1 pendant la durée du sort.



PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS



RENAUD « OBIWAN » GUEZENEC

Chapitre 1 Introduction

1.1 Le scénario en quelques mots

Les personnages vivent dans un petit village tranquille du Canada. Leur territoire est assez calme mais les esprits

locaux sont très méfiants à leur égard. Dans le but de prouver leur bonne foi, ils doivent réussir une épreuve. Malheureusement pour eux, l'épreuve va être interrompue par l'arrivée d'un très puissant esprit de peur. Cet esprit est attiré par la peur que ressentent les enfants. Les joueurs devront comprendre l'ensemble des causes qui provoquent cette peur et y mettre fin. Au cours de leur enquête, ils découvriront l'histoire de leur territoire. En effet, il y a de cela 10 ans environ ce territoire appartenait à une meute. L'alpha de cette meute (**Black Eclipse**) perdit le contrôle d'elle-même en apprenant l'enlèvement de son fils. Sous la rage, elle tua (totalement) l'esprit totem de sa meute dont le rôle était de protéger son fils pendant une opération de la meute. Après cet épisode, les esprits du territoire n'ont plus voulu communiquer avec la meute qui avait trahi son totem. La meute s'est exilée plus à l'ouest immédiatement après ces événements, laissant le territoire libre. Depuis quelques jours, Black Eclipse est revenue dans le village car elle a eu des visions du retour de son fils. Elle inspecte les chambres des enfants pour retrouver son fils. Sa présence est l'une des causes majeures de peur car elle se montre aux enfants sous une forme surnaturelle. L'enlèvement fut l'œuvre de **Winter Mist**, un ancien membre de la meute de Black Eclipse. Il souhaite



se venger d'elle. La majorité des événements constitue l'étape numéro deux de son plan de vengeance. Il n'a pas tué le fils de Black Eclipse mais l'a élevé et l'a intégré dans sa meute. Tout récemment, Thomas (le fils) a subi un rituel très douloureux, destiné à lui faire perdre le contrôle. Une fois le rituel terminé, il fut lâché dans l'ancien territoire de sa mère. Winter Mist s'arrangea pour que sa mère soit informée de son retour. Son but est de la faire revenir dans la zone. Il attendra avec sa meute le meilleur moment pour passer à l'attaque et utilisera (peut-être) les joueurs comme alliés dans sa vengeance. La peur des enfants est aussi alimentée par une jeune éducatrice manipulée, une grosse tempête et une meute de loups cherchant de la nourriture aux abords du village. En outre, l'esprit de la ville de Chicago veut se venger de Peter (un PJ), et cela va également apporter son lot de confusion et de danger par l'intermédiaire du maire du village. Enfin, si les joueurs ont bien fait leur travail, ils seront récompensés par un totem (esprit protecteur de meute).

1.2 Cadre du scénario

Ce scénario a été écrit pour la 71^e Nuit Tenebrae dont le thème était **l'enfance**. Il a été joué dans divers événements.

- 71^e Nuit Tenebrae, le 18/02/2012 :

[lien](#), cinq joueurs

- Eclipse, Convention de JdR de La Lune Rousse de Rennes : [lien](#), deux parties, onze joueurs
- RRX, Convention de JdR de Polytechnique 2012, deux parties, dix joueurs
- Les Joutes Du Téméraires (2012), convention de JdR de Nancy, cinq joueurs
- Octogones, convention de JdR à Lyon, deux parties, dix Joueurs
- Session privée, cinq joueurs, août 2012.
- Session privée, cinq joueurs, février 2013.
- Les Alchimistes, Strasbourg, 4 joueurs, février 2014.
- Ludesco, La Chaux-de-Fond, Suisse, trois joueurs, mars 2014.

Total de joueurs : cinquante-huit.

1.2.1 Que faire quand vous n'avez pas cinq joueurs

L'idéal est de jouer ce scénario avec cinq joueurs, mais l'idéal ce n'est pas toujours possible. Il est envisageable de jouer ce scénario avec 3 ou 4 joueurs. Les personnages de **Étoile Rouge**, **Sagesse Tenace** et **Sombre Bois** sont les plus importants. En supprimant le personnage de Peter (**Hurle Mort**), les intrigues qui gravitent autour de lui disparaîtront. Le scénario sera plus court mais reste jouable.



J'ai déjà fait joué cette partie avec 6 joueurs. Le sixième personnage était un ithaeur vagabond qui a payé son droit de passage par l'exécution du rite de la Chasse sacrée.

1.3 L'univers de *Loup-Garou* : *les Déchus*

Les loups-garous sont mi-humains mi-esprits loups. Il y a très longtemps, à une époque que certains nomment la Pangée, Père Loup faisait régner l'ordre et l'équilibre entre le monde physique et le monde des esprits. Conquis par son courage, Mère Lune tomba amoureuse de lui et prit forme humaine pour le séduire. Elle donna naissance à neuf enfants (les Premiers-Nés). De leur mère ils reçurent la faculté de changer de forme et de leur père la force et l'instinct du chasseur. Le passage des siècles vit la naissance de plusieurs générations de loups-garous, dans lesquelles le pouvoir de Père Loup se dilua. Une partie de sa meute réalisa qu'il était trop faible pour les guider et lui proposa son aide, mais il la refusa. Alors ses enfants assassinèrent Père-Loup car il refusait de partager son fardeau avec le fruit de sa chair. Lorsqu'il reçut le coup mortel, son cri fut si puissant qu'il déchira le monde. Depuis lors, Hisile, le monde des esprits, s'est éloigné du monde physique.

Les esprits en veulent aux loups-garous (urathas) car ils ont anéanti leur paradis et sont parvenus à tuer Père Loup alors qu'eux n'y étaient jamais arrivés. Mère Lune maudit ses propres enfants pour les punir de leur crime et les rendit vulnérables à l'argent, le métal le plus précieux à ses yeux. Au fil des siècles, elle allégea la malédiction de ceux de ses enfants qui reprirent la tâche de son bien-aimé. Ces loups-garous là sont les gardiens de l'équilibre entre le monde des esprits et le monde physique.

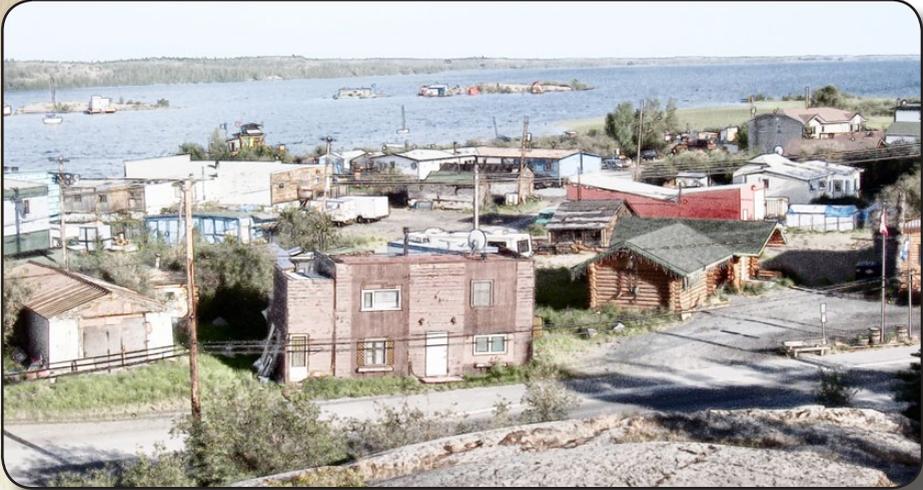
1.3.1 L'hisile

Une nuit éternelle règne sur le monde des esprits. À l'exception des humains, dont les émotions l'alimentent, chaque élément du monde physique y trouve son reflet. Les esprits peuvent être des concepts comme la violence, la jalousie ou l'appétit, ou bien être le reflet d'objets ou d'animaux, comme une porte ou un renard. Les loups-garous sont les seuls êtres autorisés à passer d'un monde à l'autre.

1.3.2 Les atouts d'un loup-garou

Quand je fais jouer ce scénario à des débutants, je précise les avantages d'être loup-garou (voir les règles du jeu).

- Les 5 formes : humaine, presque humaine, loup-garou, presque loup, loup.



- Locus : portail pour passer du monde physique au monde des esprits, c'est le cœur d'un territoire loup-garou et également la source de leur énergie magique (l'essence).
- Régénération : le corps des loups-garous est plus résistant qu'un humain, les blessures se soignent bien plus vite.
- Tribu : un groupe de loups-garous qui partage une même philosophie de vie. Il en existe cinq.

1.3.3 Les ennemis

- Les esprits : leur but est de grandir le plus possible, pour cela ils sont prêts à tout.
- Les purs : loups-garous qui refusèrent de prendre part à la mort de Père Loup et qui refusent de maintenir l'équilibre.
- Humains : ils ignorent l'existence des loups-garous. S'ils la découvrent, ils auront des intentions hostiles.

1.3.4 Serment de la Lune

- Un loup-garou déchu a prêté ce serment. C'est un ensemble de règles (libre d'interprétation) à respecter par vos joueurs.
- Les loups doivent chasser.
- Le peuple ne tue pas le peuple.
- Le faible honore le fort, le fort respecte le faible.
- Respecte ta proie.
- Le peuple doit vivre parmi les humains.
- Ne mange pas de chair humaine ou de loup.
- Le troupeau ne doit pas savoir.





1.4 Les meutes du scénario

1.4.1 La meute PJ : Night Howlers

Étoile Rouge : Lynn Ethwings, institutrice (Cahalithe, Griffes de Sang)

Hurle Mort : Peter Torhes, sherif (Elodoth, Seigneur des Tempêtes)

Cendre Griffes : Luke Hereford, agriculteur (Rahu, Maître du Fer)

Sombre Bois : Leonard J. Andrews, garde-chasse (Irraka, Chasseur des Ténèbres)

Sagesse Tenace : Jessica Ethwings, vétérinaire (Ithaeur, Os de l'Ombre)

1.4.2 La meute sympa mais pas trop : Sadness Knives

Black Eclipse : Floria Centerfold (Alpha, Rahu, Chasseur des Ténèbres)

Red Fangs : David McClurgan (Irraka, Chasseur des Ténèbres)

Vicious Pain : Helen Hallister (Cahalithe, Griffes de Sang)

Fair Wolf : Marshall Hereford (Elodoth, Seigneur des Tempêtes.)

Pointed Mind : Morris Kenneth (Ithaeur, Os de l'Ombre)

1.4.3 La meute méchante mais polie : Hidden Claws

Winter Mist : Paul Debian (Alpha, ancien membre de la meute des Sadness Knives, Ithaeur, Os de

l'Ombre, Bale Hounds/Cerbère)

Forest's Wrath : Clara Haltway (Rahu, Griffes de Sang)

Unwise Wolf : Casey Jones (Irraka, Griffes de Sang, blessé à la main)

Running Nightmare : Garry Oakman (Elodoth, Seigneur des Tempêtes)

Chapitre 2 Les personnages

2.1 Cahalithe

Nom : Lynn Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Cahalithe

Tribu : Griffes de Sang

Profession : Institutrice

Nom de guerre : Étoile Rouge

Âge : 24 ans

Histoire : Tu es une jeune femme plutôt timide issue d'une famille riche. Tu as fait des études d'art et de lettres qui t'ont permis de voyager en Europe, aux États-Unis et en Asie. Tu t'es installée à New York après tes études, pour débiter une carrière de peintre. Tes œuvres ont rapidement été remarquées. Elles décrivaient souvent un lieu sombre et des formes étranges. Une atmosphère angoissante suintait de ton travail.



C'est à peu près à ce moment que ta sœur aînée a pété un câble ; elle disparut et ne répondit plus à tes appels. Une semaine avant le vernissage d'une exposition dans une galerie de la ville, elle vint te voir pour te demander d'arrêter de peindre tes rêves, car tu révélais des choses qui ne pouvaient pas être dévoilées au public. Tu ne compris pas et l'envoya valser. La veille de l'ouverture de l'exposition, tu l'as surprise en train de détruire tes toiles. Tu te souviens que cela te plongea dans un état de fureur. Tu te réveillais le lendemain, dans ton appartement, dont ta sœur avait vidé le frigo. Avec un large sourire, elle t'expliqua que tu étais devenue une louve-garou et vous partîtes à la recherche de semblables. Tu as ainsi démontré un talent certain pour localiser des individus proches du Premier changement, aidant ta sœur à fonder sa meute. En fin de compte, vous avez élu domicile dans un petit village perdu dans la campagne canadienne, où tu es devenue institutrice. Ces derniers temps, tes rêves mettent en scène des pluies torrentielles, des loups massacrés ou une chouette qui appelle à l'aide. Le plus étrange, ce sont tes absences. Ce samedi matin, tu t'es réveillée dans ta salle de classe. Tu n'as pas compris ce que tu faisais là et tu ne te souviens plus du tout des événements de la nuit

d'hier. Ces trous de mémoire sont de plus en plus longs et inquiétants.

Avis :

Hurle Mort : Un filou assez sympathique mais qui traîne de grosses valises, un jour cela vous pétera à la gueule.

Cendre Griffé : Un type simple qui incarne la force brute de la meute. Il est intéressant mais son manque de culture est parfois lourd.

Sombre Bois : Son côté solitaire pourrait coûter cher à la meute. Il est efficace dans son métier et dans la meute.

Sagesse Tenace : Ta sœur, elle est la clé de voûte de cette meute, son âme. Tu regrettes un peu de n'être pas comme elle.

Fiche de perso :

<http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/14>

Dons

Les bons mots

(Réflexe) - +2 en social, passif pour encourager ou apaiser.

- **Jet** : aucun
- **Coût** : aucun
- **Page** : 117

Cri de ralliement

(Instantané) - Redonne un point de volonté à ses alliés pendant la bataille.

- **Jet** : Manipulation + Expression + Gloire
- **Coût** : 1 volonté
- **Page** : 119



Canaliser la rage

(Réflexe) - Chaque succès permet de sacrifier un tour passé en forme gauru pour obtenir +1 en force ou en dextérité.

- **Jet** : Vigueur + Survie + Pureté
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : 142

2.2 Rahu

Nom : Luke Hereford

Origine : Canada

Auspice : Rahu/Guerrier

Tribu : Maître du fer

Profession : Garagiste / Agriculteur

Nom de guerre : Cendre Griffé

Âge : 22 ans

Histoire : Fils de mère célibataire, tu as toujours vécu avec peu de moyens. Ta mère enchaînait les petits boulots : serveuse, femme de ménage, etc. Ton père a quitté ta mère, bien avant ta naissance. Il est probablement mort depuis. Quand tu avais aux alentours de quinze ans, ta mère a eu une leucémie. Avec vos ressources limitées, elle ne pouvait pas se soigner correctement. Tu as commencé à faire des petits boulots pour l'aider à payer ses soins mais cela suffisait à peine pour la nourriture et le loyer. Elle est morte après seulement une année. Tu t'es enfoncé dans l'alcool et le travail. Un beau jour, tu as reçu un courrier d'un notaire. Le message parlait de succession. Tu héritas des biens de ton grand-père paternel. Il avait

une vieille baraque dans un village canadien nommé Springfield, un peu d'argent et des terres agricoles. Tu y es allé ravi de recevoir un tel cadeau. Ta mère t'avait toujours tenu éloigné de la famille de ton père. Dans le village, tu as ouvert ton garage. Tu réparas les engins agricoles ou les voitures. Tes affaires ne marchent pas trop mal. Lors d'une balade sur tes terres pour sélectionner des arbres, tu as été mordu par un loup. Bizarrement, tu n'as pas ressenti une énorme douleur. La nuit suivante, quatre personnes sont entrées chez toi. Ils t'ont retenu en otage et t'ont parlé de divers éléments pour t'énerver. Visiblement ils connaissaient bien des choses sur toi. Quand ils ont évoqué ta mère, cela n'a pas loupé, tu t'es énervé ; eux aussi. Tu te souviens avoir voulu les défoncer. Visiblement, cela ne s'est pas passé ainsi. Ils se sont excusés mais c'était la seule façon pour eux de te réveiller. Ils t'ont expliqué que tu étais un loup-garou. Tu as ainsi rencontré Hurle Mort, Étoile Rouge, Sombre Bois et Sagesse Tenace. La meute s'est installée dans ton village. Tu as de bonnes relations avec les habitants, et surtout tu les connais depuis quatre ans maintenant.

Avis :

Hurle Mort : Il est marrant, il semble avoir un passé assez lourd, mais qui n'en a pas ? Puis, c'est un bon partenaire d'entraînement.



Étoile Rouge : Très sympa, elle te casse un peu les pieds avec sa culture des villes. Elle devrait garder les pieds sur terre.

Sombre Bois : Il est de bon conseil, un peu trop concentré dans son travail (meute ou humain).

Sagesse Tenace : Tu espères sincèrement ne jamais la décevoir. Elle te fait un peu peur. C'est une bonne Alpha.

Fiche de perso :

<http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/90>

Dons

Redresser

(Instantané) - Redresse un objet, réduit les bosses, affecte jusqu'à un mètre carré par tour.

- **Jet** : aucun
- **Coût** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 125

Nuit Noire

(Instantané) - Coupe les lumières électriques dans une zone (200 mètres carrés par succès), la zone doit être en vue.

- **Jet** : Astuce + Larcin + Ruse
- **Coût** : 1 volonté
- **Page** : 146

Clarté

(Réflexe) - + 5 en initiative.

- **Jet** : aucun
- **Coût** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 137-136

2.3 Irraka

Nom : Leonard J. Andrews

Origine : USA

Auspice : Irraka

Tribu : Chasseur des ténèbres

Profession : Garde-chasse

Nom de guerre : Sombre Bois

Âge : 19 ans

Histoire : Tu es un jeune délinquant. Tu as été entraîné de foyers en orphelinats, tu n'as jamais pu tenir en place. Tu ne connais pas tes parents. Tes petits délits t'ont conduit en centre d'emprisonnement pour jeunes (sorte de prison en plus doux). Tu as réussi à t'échapper plusieurs fois pour passer quelques nuits à la belle étoile. Le cadeau après ce genre de fugue, c'est un bon passage à tabac en règle. Même ces avertissements ne t'empêchaient pas d'y retourner.

Les coups étaient de plus en plus puissants, te laissant parfois quelques jours dans le coma. C'est là que tu as compris qu'il fallait fuir pour de bon. Tu t'es donc échappé de la prison. Tu as été blessé pendant l'opération. Tu as fini dans une grotte que tu avais déjà repérée dans une précédente escapade. Les sensations étaient si intenses, tu pouvais entendre le moindre animal respirer, la pluie tombait sur le sol. Ta vitesse t'a beaucoup surpris également. Tu pensais être sauvé en arrivant dans cette grotte mais ils t'ont retrouvé. Tu as entendu



s'approcher les gardiens, ils sont rentrés dans ta grotte, tu as hurlé « Cassez vous ! ». Bizarrement, ils l'ont fait. Tu as pu lire de la peur sur leur visage. Le matin suivant, tu t'es réveillé à l'arrière d'une voiture. À l'avant, deux filles : Sagesse Tenace et Étoile Rouge. Elles t'ont pris en charge, nourri et blanchi. Elles ont fait annuler les charges contre toi (au vu des mauvais traitements). Elles t'ont aussi dit que tu étais un loup-garou. Vous avez fait un bout de chemin ensemble pour trouver les autres. Vous vous êtes installé au Canada. Sur place, tu es devenu garde-chasse, officier des eaux et forêts. Tu surveilles une partie du Parc national naturel. Depuis quelques mois, tu fréquentes **Elisabeth Lecœur**, une éducatrice venue du Québec.

Avis :

Hurle Mort : Un filou, assez sympa mais traîne de grosses valises, un jour cela vous pétera à la gueule.

Cendre Griffé : Simple bonhomme, il est la force de frappe de la meute. Un peu trop cavalier à ton goût, il ne prend pas assez de recul sur les événements.

Étoile Rouge : Ses rêves sont une vraie bénédiction pour la meute. Pourtant, elle semble porter le deuil de sa nouvelle nature, tu crains qu'elle soit trop faible pour assurer son devoir envers la meute.

Sagesse Tenace : Tu l'admires, elle dégage un vrai charisme, tu serais prêt à la

suivre n'importe où.

Fiche de perso :

<http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/15>

Dons

Communion avec la forêt

(Instantané) - Transe de communion avec la forêt, le personnage voit 500m à la ronde, et chaque succès ajoute 100m et des informations. Le personnage est inconscient de ce qui se passe autour de lui. Il ne peut décrire ce qu'il voit quand le don est actif. Il peut ainsi apprendre la présence d'intrus avec un succès, avec trois, il peut apprendre le nombre, le sexe et l'espèce.

- **Jet** : Manipulation + Survie + Ruse
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : 130-131

Pieds de Brume

(Réflexe) - Mode passif : -1 pour te pisser, Mode actif : -3 (dépense d'essence)

- **Jet** : aucun
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : 114

Diriger le feu

(Instantané) - Contrôle un feu, mais ne le crée pas. Le feu peut servir pour attaquer une personne ou tout simplement empêcher le feu de brûler une forêt ou augmenter la température pour détruire toute trace. Pour un contrôle fin le test subit un malus de 2.



- **Jet** : Force + Survie + Gloire
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : 109

2.4 Elodothe

Nom : Peter Torhes

Origine : Chicago

Auspice : Elodothe/juge

Tribu : Seigneur des tempêtes

Profession : Shérif

Nom de guerre : Hurle Mort

Âge : 35 ans

Histoire : Tu étais un avocat d'affaires à Chicago. Tu faisais du bon travail et tu as plongé la tête baissée dans le monde de la nuit de cette ville. Tu as gagné quelques affaires qui semblaient perdues d'avance pour des gens du milieu. Tu as gagné du respect pour cela. Tu as eu accès à de nombreux loisirs : drogue, parties fines, etc. Lors d'une de ces soirées, les deux hôtes ont commencé à te faire un peu mal. Tu as vu une des deux sortir ses crocs. Ce qui s'est passé par la suite, tu ne t'en souviens pas. D'après les informations que tu as eues après coup, l'organisatrice de la soirée a été tuée comme une amie à elle. C'est après cet événement que tu as rencontré Étoile Rouge, Sagesse Tenace et Sombre Bois. Tu venais de subir ton Premier changement. Tu es donc devenu loup-garou alors que tu t'amusais avec deux personnes très importantes de

Chicago. Ils t'ont accueilli dans leur meute et ont camouflé tes bêtises. En bouquet final, tu as volé beaucoup d'argent à tes clients. Tu es parti avec Étoile Rouge, Sagesse Tenace et Sombre Bois pour le Canada. Vous vous êtes installés dans le petit village de Springfield. Ce petit village canadien est un endroit parfait. Tu es devenu le shérif de la ville. Ton boulot est très administratif, mais tu peux faire un peu comme tu veux niveau horaires. Au sein de la meute, tu passes pour le vilain petit canard, tu aimerais prouver le contraire.

Avis :

Étoile Rouge : Une fille coincée, dans son monde, elle te snobe clairement.

Cendre Griffé : Un jeune qui a de la suite dans l'idée, tu es un peu jaloux.

Sombre Bois : Il se tuera au travail. Il devrait profiter plus des joies de la vie.

Sagesse Tenace : Très surprenante, elle est ton seul vrai soutien dans la meute.

Fiche de perso :

<http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/91>

Dons

Changement partiel

(Instantané ou Réflexe) - Permet de changer une partie de son corps dans la forme de son choix : les bras du gauru ou le museau du loup.



- **Jet** : Vigueur + Survie + Instinct primal
- **Coût** : [1 point d'essence]
- **Page** : 121

Voix autoritaire

(Opposition, résistance réflexe) - Donne un ordre à 1, 2 ou 3 personnes, l'ordre prend la forme d'une phrase complète : « cache ces cadavres dans le ravin près de la rivière » ; les cibles obéissent pendant 5 minutes par succès. Un malus de -1 par personne au-delà de la première est appliqué.

- **Jet** : Manipulation + Intimidation + Honneur contre Résolution + calme
- **Coût** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 107

Aura de trêves

(Instantané) - Projette une aura de calme, efficace avant que le combat commence. Les personnes doivent dépenser un point de volonté pour commettre un acte violent.

- **Jet** : Manipulation + Persuasion + Honneur
- **Coût** : 1 Point d'Essence
- **Page** : 113

2.5 Ithaeur

Nom : Jessica Ethwings

Origine : Canada

Auspice : Ithaeur/Shaman

Tribu : Os de l'ombre

Profession : Vétérinaire

Nom de guerre : Sagesse Tenace

Âge : 26 ans

Histoire : Pendant tes études, tu as subi ton Premier changement après avoir surpris ton mec avec un homme. Tu les as tués tous les deux. La meute locale s'est chargée d'étouffer l'affaire (plus exactement de la faire brûler). Ils t'ont appris ce qu'étaient les loups-garous. Poussée par une envie de comprendre, tu as enquêté sur ta famille pour y voir quelques irrégularités : des personnes manquantes... Tes voyages ont permis de rencontrer d'autres loups-garous. Tu as compris que la meute d'accueil n'était pas vraiment honnête avec toi. La réalité fut révélée par la suite : c'était des purs. Après ta période de crise d'identité, tu as décidé de reprendre contact avec ta sœur. Il est possible qu'elle ait un rôle à jouer. En effet, tu l'as retrouvée une semaine avant le début de son exposition dans une galerie new-yorkaise. Tu lui as demandé de ne pas faire cette exposition. Ces peintures représentaient clairement le monde des esprits. Tu avais peur que tes ennemis l'attaquent. Pour la protéger, tu as détruit ses œuvres. Tu ne l'avais jamais vue en colère à ce point. Elle s'est transformée et vous vous êtes battues. Elle a bien failli te tuer, ton expérience t'a sauvée. Le lendemain, tu lui as tout expliqué. Vous êtes



parties ensuite à la recherche d'un territoire et de nouveaux frères de meute. Finalement vous êtes arrivées dans le petit village de Springfield au Canada.

Avis :

HurleMort : Il sait lire les gens et n'est pas le dernier dans les combats. Cependant son besoin de richesse et de gloire pourrait un jour être dangereux pour la meute.

Cendre Griffes : Petit dernier de la meute. Il te semble encore trop inconscient des dangers qui vous entourent.

Sombre Bois : Toujours fidèle au poste. Tu as une bonne amitié pour lui.

Étoile Rouge : Ta sœur, tu dois la protéger. Elle est trop fragile pour ce monde. Elle t'a bien aidée pour trouver des camarades de meute. Tu sais bien qu'elle prend sa nature comme un fléau.

Fiche de perso :

<http://nwod.rolisteam.org/fr/pdf/35>

Dons

Langue animale

(réflexe) - Permet de parler pendant une minute avec un animal.

- **Jet** : Manipulation + Animaux + Pureté
- **Coût** : 1 point de volonté
- **Page** : 130

Sentir la malice

(Opposition, résistance réflexe.) - Iden-

tifier des sentiments violents : haine, colère... chez un individu.

- **Jet** : Intelligence + Empathie + Sagesse contre Calme et Instinct primal
- **Coût** : Aucun
- **Page** : 135

Témoignage de cadavre

(Instantané) - Le cadavre décrit ce qu'il a vu depuis sa mort et les informations ne peuvent pas être plus anciennes que 24h.

- **Jet** : Manipulation + Occulte + Pureté
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : 129





Chapitre 3 L'histoire

3.1 Informations à dire aux PJ en début de partie (ou à rappeler)

3.1.1 Le territoire

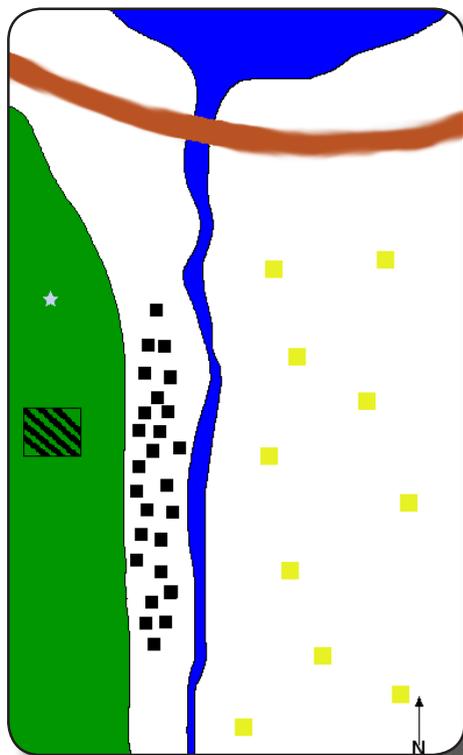


FIGURE 3.1: LE TERRITOIRE

Il est important de présenter le territoire aux joueurs. C'est un élément primordial du scénario. Il est recommandé de donner une copie de ce plan à vos joueurs (vous pouvez en faire la copie au crayon). À l'ouest, il y a le Parc national naturel, en son centre il existe une zone interdite. Un esprit très puissant protège cette zone. Au nord-ouest, il y a une mine d'uranium à deux heures de route. Au nord du village, un lac et la grande route. L'est est occupé par des grandes fermes et des exploitations agricoles. La limite Est du territoire est à 70 km du village : une chaîne de montagnes. La grande route traverse la chaîne par un col. Au sud du village, le ruisseau prend sa source. Cela monte dans les montagnes.

3.1.2 Les esprits

Les esprits sur le territoire sont traumatisés et n'aideront pas les PJ. Ils sont installés depuis un peu plus d'un an et ils n'ont pas de totem (esprits protecteur d'une meute). Sagesse Tenace n'a pas voulu forcer un esprit à devenir le totem de la meute. Elle attend qu'il y ait un candidat volontaire. Il y a quelques jours, l'esprit gardien de la forêt qui réside dans la zone interdite a envoyé un émissaire à Sagesse Tenace. L'esprit Gardien demande à la meute de prouver sa valeur en réalisant le rituel de Chasse sacrée. Sagesse Tenace a accepté le défi. Le



rituel a lieu trois jours après la visite de l'émissaire. Ce défi est le premier geste des esprits locaux pour reconnaître la puissance de la meute.

3.1.3 Pour les personnages

Il est bon de rappeler aux joueurs les quelques informations suivantes en privé.

- **Étoile Rouge** : Il est utile d'aborder la questions des absences avec le joueur.
- **Hurle Mort** : Il souhaite devenir maire. La campagne commence d'ici quelques semaines. Il suit des cours de français et gomme son côté américain.
- **Cendre Griffé** : Il peut être utile de rappeler un peu l'histoire de son personnage, son père mort sans qu'il ne l'ait jamais connu, son boulot et ses amis dans le village.
- **Sombre Bois** : un sénateur américain et sa famille vont venir, lundi, pour chasser. Cela demande un petit plus de sécurité. Ils souhaitent tuer quelques gros gibiers.
- **Sagesse Tenace** : Elle a invité sa meute, ce soir pour le rituel. Le joueur de Sagesse Tenace commencera la partie par son RP.

3.1.4 Les équipements

Je n'ai pas l'habitude de dire aux joueurs qu'ils ont de l'équipement, s'ils

y pensent tant mieux sinon ils se débrouillent sans.

- **Étoile Rouge** : aucun
- **Hurle Mort** : voiture et possibilité d'avoir une arme à feu.
- **Cendre Griffé** : pick-up, tracteur et pleins d'outils dans son garage.
- **Sombre Bois** : pas d'armes à l'exception d'un couteau.
- **Sagesse Tenace** : Moto, klaive et clinique vétérinaire.

3.2 La Chasse sacrée

Le scénario commence un samedi soir. Les PJ effectuent le rite de la Chasse sacrée. Ils chassent un esprit Renard/ruse : **Tails**.

L'esprit ressemble à un renard avec les pattes avants bodybuildées. Il a un large sourire, très large, un peu à la façon du chat du Cheshire. La chasse a lieu dans le **monde des esprits**. Tails part en avance comme le veut le rituel. Il est facile de suivre sa trace (jet : **Astuce + Calme**).

En remontant la piste, ils arrivent au pied d'un esprit d'arbre mort. Il semble symétrique. Les branches et les racines apparentes forment un schéma assez proche.

L'odeur disparaît sous les racines. Il est possible de passer sous les racines mais seulement en forme de loup (jet : **Se**



transformer : Vigueur + Survie + Instinct primal). Le renard attend dans le creux du tronc, il fera un grand sourire au loup sous lui puis il partira en courant sur une branche et fera un saut géant. Faite une course-poursuite selon les règles du *Monde des ténèbres*. Le renard a 23 en vitesse, il a une avance de 10 succès. Il jette 7 dés pour la course. Il est normalement très difficile pour les joueurs de le rattraper. Laissez-les espérer.

Après un ou deux tours de course, le renard saute au dessus d'une crevasse. Les loups-garous ne peuvent pas voir ce qu'il y a dans la crevasse, ni sa largeur. Les joueurs peuvent essayer d'estimer la largeur à sauter (jet : **Astuce + Athlétisme (saut)**) mais en faisant, ils arrêtent de courir. Le trou fait trois mètres

de large (trois succès pour le franchir). C'est le monde des esprits, il peut y avoir pleins de choses... En réalité, il n'y a que l'esprit d'un ruisseau.

L'obstacle devrait donner un peu d'avance à Tails.

Les joueurs vont probablement réfléchir à deux fois avant de sauter la crevasse. Il est possible de trouver en amont ou en aval des points plus étroits.

Si un personnage tombe, il est mouillé par l'esprit du ruisseau, c'est tout. Après ce petit contre-temps, ils se remettent sur la piste du renard. À ce moment précis, ils ressentent la fin du rituel. Le rituel est cassé, rompu ou inactif. Le rituel ne s'est pas terminé à cause d'eux.

L'explication la plus plausible concerne Tails.



3.3 La peur avance

Ils retrouveront le renard complètement figé (par la peur), il tremble et s'est réfugié sous un rocher. Il est très difficile de lui parler (-7 aux jets sociaux). Il est pétrifié. Les joueurs doivent le comprendre. Un jet en **As-tuce + Survie** permet de remarquer que l'ensemble des esprits environnants est dans le même état que le renard. Le meilleur comprend également que cela dessine une trajectoire vers le village des joueurs. Cela vient de l'ouest. Les joueurs peuvent suivre la trajectoire, ils rencontrent un esprit (avançant lentement).

3.4 Monstre sous le lit

L'esprit ressemble à un tapis de flammes noires. Il y a deux yeux et une bouche dans les flammes. Il traite les joueurs d'incompétents : « Si je viens ici, c'est que votre territoire me plaît, vous êtes trop nuls pour le comprendre ». Si les personnages essaient de s'approcher, ils doivent réussir à se contrôler (jet : **Résolution + Calme**), s'ils échouent alors ils passent en rage mortelle et fuient. Le jet doit être fait tous les 2 mètres et le malus augmente à chaque fois.

| Distance | malus |
|----------|-------|
| 20m | Aucun |
| 18m | -1 |
| 16m | -2 |

| | |
|-----|-----|
| 14m | -3 |
| 12m | -4 |
| etc | ... |

Cela représente la capacité passive de l'esprit. Il possède des moyens plus actifs pour provoquer la peur : des bénédictions ou son influence. J'utilise personnellement la discipline Cauchemar de *Vampire : le Requiem* pour décrire les effets des pouvoirs de l'esprit (attention c'est un esprit, aucun lien dans le scénario avec des vampires).

Seule Étoile Rouge n'a pas besoin de faire le jet. L'esprit veut lui parler (seul à seul). Il l'entoure de flammes noires, et la remercie (en privé) pour son travail, elle gagne un don « Peur Noire » qui pétrifie (de peur) quelqu'un. La personne est libérée à la désactivation du pouvoir ou s'il subit des dégâts (plus d'information voir section 5.3.1).

À ce moment de la partie, les joueurs auront certainement mis à nu partiellement la nature de l'esprit : la peur. Cependant, ils ne comprendront pas les raisons de sa venue. Ils chercheront à comprendre et enquêteront. S'ils enquêtent dans la forêt (mode physique ou spirituel), ils n'apprendront rien. S'ils traînent trop, il est souhaitable de leur rappeler leur contrainte temps : nuit du samedi au dimanche. Le lendemain, il y a la messe au temple protestant. Le rendez-vous incontournable pour la vétérinaire de la ville, le garagiste, le futur maire et actuel



shérif, le garde-chasse et une institutrice. S'ils enquêtent dans le village, ils découvrent les lésions (jet : **Astuce** + **Calme**) (voir chapitre suivant). Si les joueurs retournent dormir, alors reportez-vous au chapitre : La chouette crucifiée (cf. 3.6).

3.5 Les lésions

3.5.1 Dans le monde physique

Le groupe inspecte donc le village. Les lumières de certaines maisons s'allument (il est deux ou trois heures du matin). Elles restent allumées 5-10 minutes, puis s'éteignent, puis une autre maison pour ensuite revenir à la première. Décrivez un schéma un peu chaotique. En réalité, les parents se lèvent pour reconforter leurs enfants après d'horribles cauchemars. Vous pouvez, si vous le souhaitez, décrire la chose de façon à faire croire que le village est victime d'un fantôme ou d'une quelconque entité surnaturelle qui allume les lumières. Si les joueurs décident de parler à une famille, ou à un enfant, le père de la famille les accueillera avec un fusil. Quand les joueurs énonceront le nom de leurs personnages ou que le père verra les personnes cela ira mieux – c'est un petit village, tout le monde se connaît. Le

père dira que son fils, sa fille ou les deux ont fait de mauvais rêves. Les parents ne demanderont qu'à aller se coucher et diront aux PJ : « À demain matin à la messe ». Le thème des rêves est très fortement orienté vers les loups (monstres). L'étape d'observation ou d'écoute d'une maison est l'occasion idéale pour un enfant de regarder par la fenêtre. Les enfants pourraient voir un personnage (voire pire un personnage en forme de loup). Les conséquences dans le contexte actuel seraient assez graves. La vue des joueurs pourrait alimenter la peur de l'enfant et aggraver la lésion de sa maison. Si vous décidez de laisser rentrer les PJ dans une maison, ils se sentiront mal à l'aise. La résonance de l'essence dans les maisons est fortement chargée d'émotions négatives (peur).

3.5.2 Dans l'hisile

Il existe un seul locus sur leur territoire. Ils doivent donc y aller pour outrepasser. Dans le monde des esprits, le village est enfumé. La fumée est émise par des maisons du village. Cette fumée tapisse le sol, le rendant grisâtre et sombre. Pour s'approcher, les joueurs devront négocier avec l'esprit d'une maison. L'esprit de la maison demandera aux loups-garous de régler le problème pour les laisser passer (ou de l'essence, au choix du MJ). Une fois à l'intérieur, la source de la fumée est évidente. Elle vient de l'étage.



La fumée descend comme une cascade de l'escalier. Les murs suintent du liquide noir. Le sol est craquelé, comme de la peau brûlée. Il faut essayer de poser une ambiance assez horrifique. Les joueurs peuvent remonter la source de la fumée. Cela les guide vers une chambre (d'enfant), bizarrement la chambre n'est pas enfumée. C'est comme l'œil du cyclone. À l'intérieur, il y a trois esprits : un esprit de sommeil, un esprit de pompier et un esprit d'indien. Ils ont les yeux complètement rouges et la peau déformée. Ils attaquent à vue la meute. Le combat est assez facile cependant les joueurs ne seront pas plus avancés. S'ils font plusieurs maisons, ils découvriront la même chose (changez un peu la description des esprits dans chaque maison, mais tous ont muté et sont agressifs). Les détruire n'arrange rien (caractéristiques des esprits voir 5.1.1).

3.6 La chouette crucifiée

En rentrant chez lui, Hurle Mort découvre une chouette crucifiée sur la porte de la maison. Elle a été clouée à sa porte vivante et est morte en se vidant de son sang. C'est une espèce protégée. Sagesse Tenace ou Sombre Bois pourront le lui dire. Gérez la chose avec le joueur. Il peut appeler les membres de sa meute ou gérer cela tout seul. S'il enquête, il trouvera des traces de pas et la présence d'une voiture devant chez lui, rien de plus.

3.7 La messe

Le dimanche matin, la ville entière se donne rendez-vous au temple pour suivre la messe et se montrer (détailler un peu la relation religion/loup-garou). Le maire accueille l'ensemble des personnes avec son neveu **Christopher**. Il présente son neveu au village. Il vient effectuer un stage. Le maire est clairement en campagne électorale, avec trois mois d'avance. Ils invitent tout le monde à un pique-nique après la messe. Le serment du pasteur évoque Dieu comme un berger, qui protège ses moutons contre les loups. Si vous vous y connaissez, faites-vous plaisir. Des trucs clochent, les personnages peuvent remarquer quelques points :
- le maire de la ville est très bien habillé



(d'habitude, c'est plutôt un bouseux en salopette) ;

- l'ambiance n'est pas trop à la joie (jet :

Astuce + Empathie [caché])

1 succès = truc louche ;

2 succès = les gens sont fatigués et stressés ;

3 succès = les enfants sont absents, cela manque de bruit.

Musique : Gospel ou l'hymne du Canada.

3.8 Pique-nique après la messe

Après la messe, le pique-nique commence, le maire fait un discours. Les assistants de Hurler Mort lui glissent un petit mot ainsi qu'au maire. Le jeune assistant de Sombre Bois lui transmet également un fax. C'est un avis de tempête sur la ville. Elle commencera ce soir vers 20h et durera jusqu'à 2h du matin. Le maire prend un mégaphone pour communiquer l'information. Tout le monde part pour aller barricader sa maison. Les joueurs doivent faire pareil. La copine de Sombre Bois lui demandera de l'aide.

Cendre Griffes sera aussi souvent sollicité. Faites-leur gérer cela (jet : **Astuce + Artisanat**).

Vous pouvez placer quelques événements mineurs : des villageois informent les joueurs qu'il y a des traces de loups un peu au sud du village (vers la montagne). C'est trop tôt dans la saison

pour les voir si bas des montagnes. Puis vient le gros événement, les **Hidden Claws**.

3.9 Le hurlement des Hidden Claws

Le dimanche vers 17h, les PJ entendent des hurlements qui les appellent. Le message dit « Les Hidden Claws souhaitent rencontrer les **Night Howlers** ». Vous pouvez signaler à vos joueurs que l'utilisation du nom de votre meute est une vraie marque de politesse et de respect. Aux yeux de beaucoup de loups-garous, une meute sans totem n'est pas une vraie meute. L'appel vient de l'est et de loin (à environ 70 km, la frontière de leur territoire). Il est préférable d'y aller en véhicule par la grande route.

3.10 La rencontre avec les Hidden Claws

Le lieu de rencontre est un petit col, à la frontière Est du territoire. Il est possible d'y accéder par la grande route. Les PJ rencontrent la meute des Hidden Claws. Laissez choisir comment ils abordent la rencontre : garer la voiture à proximité, faire une reconnaissance par l'*irrika* d'abord, etc.

Les Hidden Claws sont quatre, trois hommes et une femme. Ils expliquent



qu'un membre de leur meute est devenu fou. Il a tué de nombreux humains, et a violé beaucoup de points du serment de la Lune. Il est devenu un **Zi'ir**, un loup-garou ayant une harmonie très basse voire nulle.

Les Hidden Claws pensent que ce danger est sur le territoire des joueurs. Ils préfèrent prévenir. Les Hidden Claws resteront polis, afin d'attirer le moins possible l'attention des joueurs. Un des membres de la meute est blessé, il lui manque deux doigts (annulaire et auriculaire de la main gauche). Il se justifie en disant que le Zi'ir est responsable de sa blessure. Il lui a mangé les doigts. Les Hidden Claws donneront une photo en forme humaine du Zi'ir.

Si les joueurs invitent les Hidden Claws, ils refuseront poliment. Si les joueurs insistent, ils accepteront mais partiront dès que possible. Quand les joueurs retournent au village, la tempête commence, de fortes pluies. Vous pouvez tester leur conduite (jet : **Dextérité + Conduite**) avec un malus pour le mauvais temps. N'utilisez aucun malus s'ils ont pris une voiture. Si Sagesse Tenace a pris sa moto, appliquez un malus de -2 dés.

Bref, les joueurs rentrent au village. La tempête gagne en puissance. Le village est comme mort. A ce moment là, normalement vous avez croqué le cerveau de vos joueurs.

Musique : Tension



3.11 Pendant la tempête

Vous pouvez ici jouer quelques scènes d'action, facultatives.

Soit :

- Elisabeth Lecœur joue à des jeux sado-maso avec Sombre Bois (elle pourrait voir sa régénération surnaturelle, attention à la lubie).
- Elisabeth Lecœur est possédée par l'esprit de peur (**Monster Under The Bed**) et elle obtient une voie qui pétrifie Sombre Bois. Il ne revient pas vers les autres à la fin de la tempête. Les autres joueurs s'inquiéteront de son absence.
- Un enfant essaie d'assassiner Elisabeth Lecœur. Il est possédé par l'esprit de peur/violence. La possession le rend plus puissant. Comment Sombre Bois peut-il gérer cela ?
- Hurler Mort apprend qu'un enfant a fui sa maison pendant la tempête. La meute ira certainement le sauver.
- Un incendie se déclare à la fin de la tempête, il brûle une maison et menace de se répandre à la seule pompe à essence de la ville.

Attention ! Jouer une scène avec Elisabeth Lecœur peut raccourcir l'intrigue à son sujet (et donc l'intrigue principale).

Quoi que les personnages font, ils peuvent (jet : **Astuce** + **Calme**) entendre une meute de loups assez importante hurler. Les hurlements s'arrêteront

brutalement. La tempête continuera quelques heures après les hurlements.

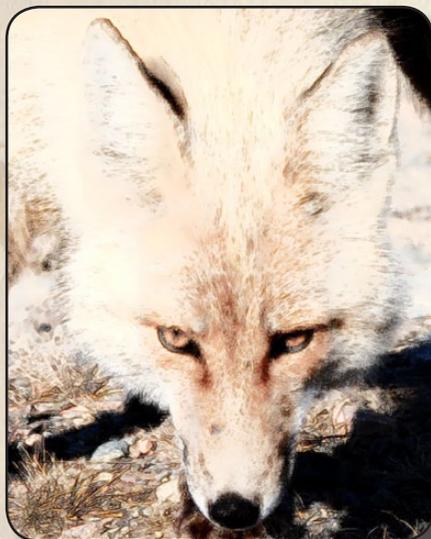
Si les personnages sortent pour enquêter dans la tempête, faites-les souffrir. C'est une très mauvaise idée de sortir pendant une tempête.

S'ils y vont pour sauver un enfant, vous pouvez être plus sympa. L'enfant ne sera pas enfoncé trop loin dans le parc naturel.

C'est à vous de meubler ce passage ou de le faire vite passer.

3.12 Une meute de loup est retrouvée morte

Les personnages voudront probablement enquêter sur cette meute, après la tempête. C'est peut-être elle qui vient près du village et fait peur à des enfants





(ce n'est pas sûr que les joueurs aient compris cela) ?

Il est difficile de s'orienter dans la forêt après la tempête (jet : **Astuce + Survie**). Au terme de leur traque, ils trouveront les cadavres de plusieurs loups dans la forêt du parc naturel.

Enquêter leur permet de comprendre les choses suivantes (jet : **Astuce + Survie ou Investigation**) :

- une louve de la meute est encore en vie ;
- dans un recoin, un loup(-garou) blessé s'était réfugié (une odeur de sang mais la tempête a effacé toutes les traces) ;
- la meute l'a encerclé pour attendre sa mort avant de le manger ;
- les loups ont perdu patience et il y a eu un combat. Le loup(-garou) a pris une forme plus forte (gauru). Il est passé à l'attaque et a détruit la meute de loups. Certains loups de la meute se sont enfuis. La rage mortelle de l'individu peut troubler les esprits environnants. Ils ne seront pas coopératifs et critiqueront l'efficacité des joueurs. Si un don quelconque est utilisé pour revoir la scène, l'image devient noire. L'esprit a eu peur, il a « fermé les yeux ».

L'utilisation de langue animale et témoignage de cadavre permet d'avoir la fuite du Zi'ir ;

- il y a un schéma qui se dessine dans la forêt. Le loup-garou ne semble pas avoir tué volontairement les loups. Beaucoup sont morts écrasés sous le poids du gau-

ru. Après s'être transformé, il a pris la fuite vers l'ouest (extérieur de territoire des joueurs).

1 - Il a perdu sa forme gauru après 50 mètres.

2 - Il se cogne contre quelques arbres et avance difficilement en zigzaguant.

3 - Il se transforme en gauru. Il plie des arbres sur son passage en gauru (on repart sur l'étape 1).

Ce schéma est répété plusieurs fois. La piste monte vers la montagne (frontière Ouest du territoire). Très vite, il y a plus d'arbres et avec la pluie la piste disparaît à quelques centaines de mètres de la fin de leur territoire.

À ce moment, il y a deux possibilités. Soit vos joueurs voudront continuer sur la piste même si elle est perdue (la direction générale mène vers la frontière du territoire), soit ils voudront sauver la louve. Dans le premier cas, vous pouvez aller directement consulter le chapitre 3.18, sinon aller voir 3.13.

Musique : Forêt

3.13 La louve

La louve peut être stabilisée (jet : **Dextérité + Médecine**). Elle n'a que trois pattes. L'évacuation de l'animal sera probablement plus délicate car l'animal est assez lourd. Il est nécessaire d'être deux ou trois personnes pour assurer le trans-



port sans risque d'aggraver les blessures. Cette étape est juste un moyen de décompresser un peu et de regrouper la meute, si elle ne l'était pas. C'est très probablement la vétérinaire qui voudra soigner la louve. Si vos joueurs souhaitent poursuivre la piste, dites-leur qu'une meute part rarement en chasse sans son alpha. Le temps de gérer la louve et c'est le lundi matin. Il faut gérer les conséquences de la tempête (chapitre : 3.14).

3.14 Tempête : les conséquences

Cette section est un peu un moment bac à sable. Si vos joueurs ont raté des indices, c'est le moment de la séance de rattrapage.

- Vous pouvez jouer le chapitre 3.5.2 s'ils n'ont pas visité de lésions avant.
- Pareil pour 3.5.1, les gens se montreront sûrement plus bavards. Il est possible d'apprendre que certains enfants parlent d'un loup à leur fenêtre. Une enquête (jet : **Astuce + investigation**) montrera qu'un loup-garou en Urshul s'est agrippé au rebord de la fenêtre. Il regardait dans la chambre.
- Certaines familles vivant dans le sud (dans les montagnes) parleront de loup à trois pattes qui pillent les pouelles.
- Les plus gros dégâts (de la tempête) sont enregistrés chez la famille Pork-

man. Ils ont des triplés. Les enfants jouaient dans la grange quand elle s'est effondrée, ils ont eu le temps de partir dans la maison (en bois), qui s'est effondrée à son tour. Ils se sont réfugiés dans la dépendance en brique de la maison (petite référence aux trois petits cochons).

Il ne faut pas hésiter à demander aux joueurs d'avoir des idées pour calmer les peurs des enfants. La tempête a ravagé la ville. Les lésions sont encore plus grandes. Atelier peinture, réunion d'informations, tout est possible, montrer la louve prisonnière ou morte, rien ne marchera vraiment mais c'est mieux que rien.

3.15 Les loups dans la ville

Vos joueurs auront reçu des informations sur la présence de loups proches des habitations. L'esprit de peur les manipule pour les attirer près du village. Il se nourrit ainsi de la peur que les loups provoquent chez les enfants.

Une meute de loups particulièrement violente pourrait s'attaquer à une famille un peu à l'extérieur du village. La tempête a poussé la meute à se réfugier dans la maison. Les humains ont eu peur, les loups avaient faim. De la famille, seul le plus jeune enfant a survécu. Il témoignera qu'un grand loup – « sa tête touchait le plafond » – a



combattu les autres et les a repoussés. Après, il y avait une dame qui est venue le reconforter puis elle est partie quand plein d'autres gens sont arrivés.

Cette scène n'a jamais été jouée. La scène se passe pendant la tempête (au tout début). C'est évidemment Black Eclipse qui aura sauvé le petit enfant de la maison de 8 ans. La meute aura fui après les premières pertes. L'enfant sera terrorisé, il ne pourra pas dire grand chose mais des cadavres de la maison se montreront peut-être plus bavards. Les loups sont agressifs car ils ont peur, cette peur naît de la présence de l'esprit. Ils n'y sont pas vraiment pour grand chose. Les joueurs pourraient croire que le sauveur n'est autre que Zi'ir et la femme, une voisine. Pendant le combat, elle a pu être blessé. C'est à ce moment que les **Sadness Knives** sont arrivés pour la convaincre de rentrer.

3.16 Le sénateur du Texas chasse

Le lundi à midi, le sénateur arrive (en hélicoptère) avec sa fille et son futur gendre. Ils vont chasser en forêt. Sombre Bois doit les accompagner vers un point de vue où ils s'installeront pour chasser. Le père et la fille savent chasser et ont l'habitude des armes. Le gendre est beaucoup moins à l'aise. Ils

ont clairement du super matériel : fusil de guerre, lunette de vision nocturne, etc. Sombre Bois porte le gros du matériel. La forêt est complètement chamboulée, Sombre Bois essaie de s'orienter (jet : **Astuce + Survie**).

Le sénateur va voir une chose au loin et va tirer. Sur le chemin, le gendre trouve des traces bizarres. C'est gris. On en voit sur des troncs et par terre. Le sénateur (un homme rond et vieux) pense qu'il s'agit d'excréments d'animaux mais ne connaît pas le type. En réalité, c'est du sang du Zi'ir. Il est chargé en particules d'argent. Si Sombre Bois (ou un autre loup-garou) touche cette substance, cela chauffe dans ses mains. S'il le renifle, il se prend un dégât aggravé et un mal de tête monstrueux. Il ne faut pas oublier de faire un jet de rage mortelle. La transformation en gauru annule les malus de douleur et détruit l'argent de l'organisme.

Ils laissent les trois chasseurs et repartent.

Cette scène est un moyen de raccrocher les joueurs à la piste du Monstre (Zi'ir). Vous pouvez soumettre l'idée que Sombre Bois demande à la meute de se réunir vers la piste pendant que lui finit avec les chasseurs.

Si vous voulez la rendre plus intense, Sombre Bois pourrait voir le Zi'ir chasser pour se nourrir, le sénateur pourrait vouloir le tuer. Que fera Sombre Bois ?



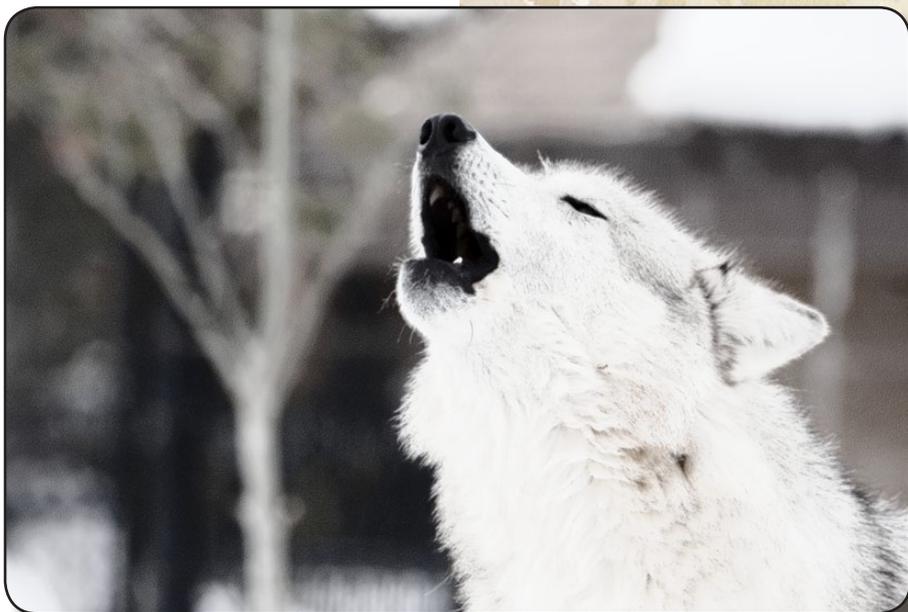
3.17 Sur les traces du Zi'ir

Le beau temps et les blessures du Zi'ir le trahissent. Il est maintenant possible de le suivre et de comprendre un peu son comportement. En fait, il vient dans la forêt pour se nourrir mais ne vit pas sur le territoire de la meute mais juste à la frontière. La trace identifiée par Sombre Bois mène droit vers la grotte. Les joueurs seront très enthousiastes à l'idée de l'attaquer. Quand vos joueurs auront retrouvé les traces qui mènent vers le Zi'ir, laissez-leur le temps de se regrouper pour élaborer une stratégie. Le Zi'ir est dangereux dans leur tête (c'est le boss de fin pour eux). Ils vont vite déchanter (voir 3.18).

3.18 Black Eclipse attaque

Les personnages suivent la piste du Zi'ir. Elle mène vers l'Ouest du territoire. Quand ils ne sont qu'à quelques kilomètres de la frontière de leur territoire, faites-leur faire **un jet d'Astuce + Calme - malus d'environnement** (si un personnage est en avant par rapport aux autres, c'est lui qui fait le jet et subit l'attaque). Ce jet permet de savoir s'il est surpris (pas de défense) ou non. Heureusement pour eux, il n'y a qu'un attaquant.

Black Eclipse aura le temps de faire une seule attaque (elle a l'initiative obligatoirement, au premier tour). Elle est en forme gauru et elle attaque avec ses griffes, elle n'a que douze dés d'attaques.





Elle ne tuera pas volontairement, son but est d'interdire la piste. Elle veut protéger son fils (le Zi'ir).

Quand elle a attaqué, elle est assaillie par deux loups-garou en forme *Urshul* (**Vicious Pain** et **Red Fangs**, voir 1.4.2), les deux autres se positionnent en *Dalu* entre le trio et la meute des joueurs. **Fair Wolf** utilisera Aura de trêve pour calmer tout le monde. Black Eclipse va se calmer et se changer en *Dalu*. C'est une femme d'environ 40 ans, très musclée. Elle a vraiment une tête de vétéran. Dans son dos, une hache immense, un fétiche très, très puissant (voir 5.3.3). Elle ne parle pas avec la meute des joueurs et s'éloigne un peu. Elle passe ses nerfs sur un arbre. Elle gronde vers Fair Wolf en disant « Ils n'ont pas à intervenir dans cette histoire ».

Fair Wolf se présente comme le porte parole de la meute des Sadness Knives. Il demande à tous de prendre une « forme plus propice au dialogue ». Quand les joueurs sont en forme humaine ou dalu, faites faire un jet en Astuce + Empathie à tout le monde sauf Cendre Griffé, un succès indique qu'il y a un air de ressemblance entre Fair Wolf et Cendre Griffé (attention, le joueur de Cendre Griffé ne doit pas apprendre l'information).

Fair Wolf va prendre quelques secondes en regardant Cendre Griffé. Il finira par dire : « Luke, je suis ton père ».

Musique : Diva, BO Blood+, l'annonce doit être faite à 3min12 de la chanson

Passé cette référence, Fair Wolf demandera pardon pour avoir franchi le territoire des joueurs et il donnera des informations.

Il explique qu'il y a 10 ans environ, ce territoire était celui de sa meute. Un jour, ils sont partis à la chasse à l'extrémité du territoire ; à leur retour, l'enfant de Black Eclipse avait disparu. Elle est devenue folle et a détruit définitivement le totem de la meute, un esprit Ours/force, avec sa hache.

Le totem avait pour mission de protéger l'enfant. Cela a traumatisé les esprits de la zone. Le territoire était devenu invivable pour des loups-garous. La meute a abandonné le territoire et est allée s'installer dans l'Ouest (à des milliers de kilomètres). Il y a quelques jours, Black Eclipse a eu des visions et elle est retombée dans sa folie à propos de son fils. Ces visions lui montraient son fils adulte dans le village des joueurs. Elle a donc quitté le territoire pour se rendre ici. Il est important d'expliquer qu'elle est dans la zone depuis plusieurs jours. Elle a été rattrapée par sa meute, qui lui a fait entendre raison. Elle repartait quand elle a entendu le coup de feu (tiré par le sénateur). Elle a voulu aller voir et a trouvé les Night Howlers.

C'est une petite astuce pour expliquer pourquoi elle apparaît maintenant et pas avant.



3.19 Black Eclipse vers son fils

Laissez vos joueurs réfléchir avec les nouvelles données qu'ils viennent d'obtenir. Il est possible que Black Eclipse n'attende pas la décision des joueurs pour essayer de retrouver son fils. Si cela traîne trop, les Sadness Knives demanderont au joueurs de les accompagner à la frontière pour leur montrer qu'ils ne sont pas des ennemis. Les deux meutes suivent donc la piste, Black Eclipse pense que c'est son fils, mais rien n'est sûr.

Si les joueurs parlent des Hidden Claws et montrent la photo, Black Eclipse la prendra et tombera en larmes.

À la frontière du territoire, les deux meutes se séparent.

Il est temps de recentrer l'action sur l'esprit de peur. Il y a plusieurs possibilités ; soit vous relancez un peu l'enquête sur l'esprit de peur, soit vous déclenchez le chapitre suivant. Personnellement, je profite de ce temps pour faire un point avec les joueurs sur ce qu'ils savent et les interrogations qu'ils ont.

Après que les joueurs aient réfléchi à un plan d'action et qu'ils soient descendus vers le village, lancez la suite !

3.20 Fin possible

Cette section a pour but de vous donner un peu de recul face à l'histoire. À

ce moment de la partie, vos joueurs auront compris (à tort) que Zi'ir ou Black Eclipse fait peur aux enfants du village.

Il n'est pas la seule cause des peurs et c'est à vous de le faire comprendre aux joueurs, ou du moins d'essayer. Ne les laissez jamais rester trop enquêter sur la même piste. Il vaut mieux les mélanger un peu. La fin proposée est une fin possible qui semble raisonnable. Sentez-vous libre de la modifier. Je fais le choix délibéré de ne pas faire un grand combat épique à 3 meutes (ou 2), cela serait bien trop long. Je laisse un adversaire dangereux, voir 3.21. Vous pouvez faire le choix de laisser 2 adversaires au lieu d'un. J'aime que Winter Mist s'échappe, cela sert de Cliffhanger au scénario. Partez du principe que l'action des joueurs peut changer la donne. C'est difficile mais rien n'est impossible.

3.21 Night Howler au secours !

Cette scène est à placer au bon moment dans la partie. Elle peut intervenir le lundi soir juste après la scène 3.18 ou bien après.

Ils sont informés d'un problème. Cela peut être Tails l'esprit de la forêt qui les prévient que des loups-garous sont passés par leur locus. Cela peut être des coups de feu tirés par le sénateur alors que les joueurs sont dans la forêt. Cela peut être un hurlement de demande à



l'aide (venant des Sadness Knives).

Dans tous les cas, les Hidden Claws ont utilisé le locus des joueurs pour rentrer sur le territoire et remontent vers l'ouest. Leur objectif est de détruire totalement les Sadness Knives.

Que les joueurs remontent la piste ou courent pour aller aider les personnes qui les appellent à l'aide, ils vont aller au delà de leur territoire. En redescendant la chaîne de montagne, ils vont voir de loin une scène d'horreur. Winter Mist est derrière Black Eclipse. Elle est à genoux et sévèrement blessée. Les personnages courent dans la direction de la zone mais ils sont encore trop loin. Ils voient Winter Mist décapiter la pauvre femme et mordre dans la joue de la tête découpée. Il a visiblement orchestré la scène pour que les joueurs voient ça. Il parle à un membre de sa meute (Unwise Wolf) qui se met en position et attend les personnages toutes mâchoires et griffes en argent dehors. Winter Mist et un autre membre de sa meute utilisent la *vitesse de Père Loup* pour s'enfuir. Il faut gérer le combat et/ou la course pour suite.

3.22 La scène de crime

Une fois le combat terminé, les joueurs vont probablement avoir envie de comprendre ce qui s'est réellement passé. Il y a un membre des Hidden Claws mort

par terre. Quatre membres des Sadness Knives sont morts. Il manque donc une personne, Vicious Pain. Laissez-les gérer la scène de crime (jet : **Astuce + Investigation (scène de crime)**). Il est possible de comprendre que les Hidden Claws sont tombés par surprise sur les Sadness Knives. Ils ont visiblement utilisé des armes en argent. Ils étaient clairement bien préparés. La hache est brisée et l'esprit a été libéré. Vicious Pain n'est pas là. Son corps est un peu plus loin devant une grotte (3.23). Vous pouvez gérer le carnage avec des rites funéraires pour ainsi proposer une scène chargée de tristesse.

3.22.1 Alternative : la hache n'est pas brisée

Il peut être intéressant de jouer un combat entre les Hidden Claws et les joueurs pour savoir qui gardera la hache. Les Hidden Claws ne seront pas en état de tenir le combat très longtemps et fuiront. Le gage de sagesse serait de libérer l'esprit à l'intérieur et de détruire l'arme. Cette arme traumatise les esprits environnants. L'esprit à l'intérieur pourrait être le sujet d'un prochain scénario.

3.23 Chirurgie au Klaive

Le Zi'ir est dans une grotte, il est difficile d'y voir quelque chose sans s'approcher. Il a un comportement assez étrange.



Il change de forme assez continuellement : forme humaine, urshul, dalu et Gauru. Une énorme bosse est visible dans son dos. Il se jette contre la paroi de la grotte, la bosse en avant. Il est évident que cela provoque de la douleur. Un jet en **Astuce + Occultisme** permet d'identifier les marques d'un rituel dans les tatouages entourant la bosse. Normalement, ces informations devraient suffire aux joueurs pour comprendre qu'ils peuvent sauver le Zi'ir. Il faut l'immobiliser, ouvrir la « bosse » et en retirer le catalyseur de douleur.

C'est à Sagesse Tenace de faire le travail probablement. Ce n'est pas compliqué. Ils peuvent subir quelques dégâts dans l'opération mais rien de méchant. Il faut les faire stresser un peu quand même. Une fois le sujet immobilisé, il faut faire un jet en **Dextérité + Arme blanche (rituel)** pour découper la bosse et ouvrir la zone. La bosse est pleine de pus et il y a au milieu deux pièces brillantes (des griffes en fait), il faut les arracher. Dès qu'elles ne sont plus dans le corps, elles prennent une forme de doigt.

3.24 Les enfants

Le mardi matin, les joueurs auront compris que c'est la peur des enfants qui nourrit l'esprit *Monster Under The Bed*. Dans le monde des esprits, l'esprit est beaucoup plus gros, il se multiplie formant comme un réseau pour absor-

ber l'ensemble de l'essence. Il entretient la peur. En général, les joueurs commencent à fatiguer et veulent du réel. Il est important de finir une ou deux intrigues. Laissez les joueurs avoir de l'imagination, pour faire parler les enfants. Il est possible d'apprendre que certains enfants rêvent de la même chose : un loup à trois pattes, un loup à leur fenêtre, des loups dans la forêt s'approchant des maisons. Il est possible qu'un des rares élèves présents le lundi ou le mardi signale le tableau bizarre dans la classe de Étoile Rouge.

3.25 Le tableau dans la classe

Cette intrigue est une facette de l'intrigue principale. C'est au conteur de définir le moment opportun pour la faire apparaître. Soyez logique. Les absences de Étoile Rouge sont dues à l'influence d'un *cahalumine* corrompu (*sélène des Cahalithes*, Grand esprit de





Lune). Cet esprit travaille pour Monster Under The Bed.

Il lui donne des rêves et la pousse à peindre des tableaux très effrayants. Ils ont une certaine influence sur les enfants. Étoile Rouge a une absence le vendredi soir (avant le début du scénario). Durant cette absence, elle peint un tableau et l'expose dans sa classe. Les enfants ne le verront que le lundi matin. Cela suffira pour créer une lésion dans la classe. Le jour suivant aucun enfant présent la veille ne sera en classe.

Les solutions pour régler cette étape : Étoile Rouge n'est pas capable de voir son tableau, pour elle, c'est tout à fait normal. Si un autre joueur entre dans la salle de classe, il verra le tableau et sentira la présence de la mini-lésion. Laissez évoluer la chose. Si Sagesse Tenace apprend pour le tableau dans la salle de classe, vous pouvez lui faire faire un test de rage mortelle (jet : **Résolution** + **Calme**). Si elle échoue, elle attaque Étoile Rouge. Si les joueurs parlent avec des élèves de Étoile Rouge, ils peuvent comprendre que les enfants ont peur d'elle ou plutôt de la salle de classe. Si aucune piste ne semble être exploitée par vos joueurs, consultez la section 3.26.

3.26 Directeur de l'école

Cette scène peut être jouée à partir du mardi matin. C'est une section bonus pour donner des indices. Il est très rare que la démarche des joueurs auprès des enfants leur permette d'apprendre cela avant. Le directeur aura reçu beaucoup de courriers ou de coups de fil. Des parents d'élèves se sont plaints du nouveau tableau de la salle de classe. Visiblement, il provoque des cauchemars chez les enfants. Le directeur confirmera ; le tableau n'a rien à faire dans son école et demandera donc des explications à Étoile Rouge. Il est possible pendant l'interview avec le directeur de voir qu'Elisabeth Lecœur est aussi concernée par les demandes des parents d'élèves.

3.27 Le cas Elisabeth Lecœur

C'est aussi un élément de l'intrigue principale. La combinaison des actions d'Elisabeth Lecœur et de Étoile Rouge sont une source majeure de la peur des enfants. Elisabeth Lecœur donne des leçons de lecture de français, elle voit tous les enfants de l'école. Étoile Rouge n'a qu'une classe alors qu'Elisabeth Lecœur les reçoit toutes. Elle lit des contes en français tous les après-midi. Elle est influencée par Monster Under The Bed. Il lui donne un pouvoir de ma-



nipulation des rêves. Sa voix influence grandement les rêves de son auditoire. Elle lit des contes assez sanglants et tristes. Les élèves ne comprennent pas tout mais le pouvoir n'a pas besoin de ça. Elle est très attachée à un vieux livre. Monster Under The Bed fait en sorte qu'Elisabeth Lecœur aime particulièrement ce livre de contes (une copie d'un ouvrage du XIV^e siècle). Il est en français donc il faut faire un jet en **Intelligence + Érudition**. Seuls Hurler Mort et Étoile Rouge ont des notions de français.

Le conte en question : <http://lexildesmots.hautetfort.com/archive/2012/01/23/une-legende-du-poitou-la-louve-blanche.html>

Elisabeth Lecœur peut utiliser son pouvoir sur Sombre Bois. Elle a une grande influence sur lui.

Il y a plusieurs moyens de gérer son cas. Les PJ peuvent décider de la tuer. Ils peuvent juste l'enfermer loin des enfants pour diminuer son influence sur eux. Ils peuvent essayer de convaincre Monster Under The Bed de la laisser tranquille. S'il dit non, Sombre Bois fera peut-être une rage mortelle ?

3.28 Le maire du village

Il est possédé par un esprit de Chicago. Il cherche à faire payer à Hurler Mort le prix de ses actions.

En effet, quand Hurler Mort a subi son Premier changement il a tué deux personnes importantes. Il ne le sait pas mais elle étaient des vampires influents.

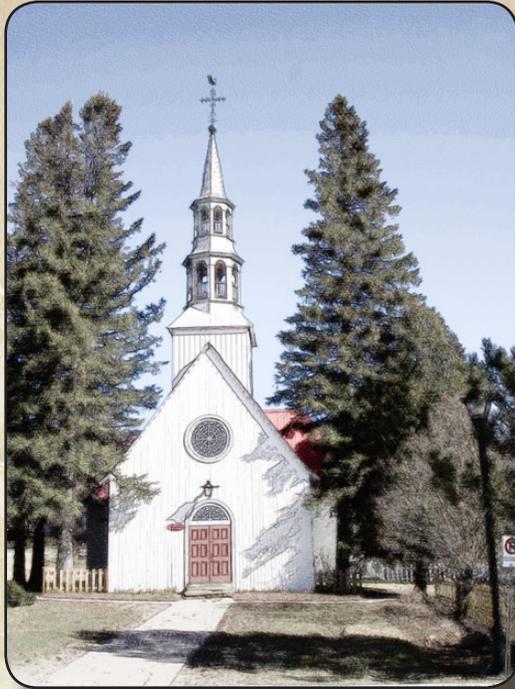
Leur disparition a entraîné une guerre des gangs et des clans vampiriques. Le monde de la nuit de Chicago a beaucoup souffert. Il a donc cherché à se venger de ce loup-garou. Le neveu du maire n'était qu'un moyen de transport pour l'esprit. L'esprit a possédé Christopher à Chicago jusqu'au village, puis il a pensé que le maire était une meilleure cible pour une possession.

Il est important de faire agir le maire dans le sens contraire de Hurler Mort. La gestion de l'après-tempête est une bonne occasion pour évoquer ce genre de chose. Le maire doit paraître suspect aux yeux des joueurs.

Pour obtenir des informations, les joueurs peuvent se renseigner sur Christopher et son passé, ou s'approcher du domaine familial du maire.

3.28.1 Qui est Christopher ?

C'est un étudiant en relations publiques, il vient de Chicago. Il est le fils de la grande sœur du maire. Il est possible de trouver sur le Net son compte Facebook. On peut y apprendre qu'il a étudié en Angleterre et qu'il effectue un stage chez son oncle. C'est un gros fêtard, il y a de nombreuses photos de lui dans des bars/pubs en Angleterre et à Chicago.



Hurle Mort pourrait reconnaître certains lieux. Puis, il y a un mois, cela s'est calmé. Plus rien. C'est Christopher qui a crucifié la chouette sur la porte de Hurle Mort en arrivant en ville le samedi soir. Quand Christopher a rencontré son oncle, l'esprit a changé d'hôte.

3.28.2 Le maire dans le monde des esprits

À l'occasion d'une expédition dans le monde des esprits, les joueurs pourraient s'approcher de la demeure du maire. Elle se transforme petit à petit en building de grande ville. Des fumées sont visibles autour de la maison. Des klaxons

sont audibles, des taxis jaunes circulent dans la fumée. L'entrée de la maison ressemble au hall d'entrée d'un building. Il y a un vrai labyrinthe d'ascenseurs pour arriver dans les parties vivables de la maison, les chambres et la chambre de Christopher. Il peut être marrant d'utiliser un taxi pour prendre l'ascenseur, les couloirs, etc. Il faudra bien sûr payer la course ; une petite scène de conversation avec un esprit un peu étrange. L'information à comprendre dans ce chaos est que la représentation de la maison change par la proximité d'un esprit de la ville de Chicago.

3.28.3 La maison du maire dans le monde physique

Si les joueurs souhaitent s'introduire de nuit dans la maison du maire, ils devront faire attention au signal d'alarme, aux chiens et aux enfants. Les enfants de la famille auront vite fait de les repérer et d'avoir peur, créant une lésion chez le maire également. S'ils arrivent à rester discrets, ils peuvent trouver des lettres de Christopher qui annonce son arrivée et un ordinateur portable qui donnera les mêmes informations que la section 3.28.1.

3.28.4 Finir le maire

Quand les joueurs auront compris le fin mot à propos du maire, ils peuvent agir



de différentes façons. Par exemple, le combattre directement ; dans ce cas, il faut qu'ils planifient un meurtre, ce n'est pas évident de cacher un cadavre. Si dans la partie, il n'y a pas eu de vrai combat et que vos joueurs ont besoin d'action vous pouvez rendre le maire très puissant : plaques d'acier sur le corps, des cheveux en barbelés, sa bouche libère un son très fort de métro en circulation, etc. Il sera un adversaire coriace à tuer. Le conteur doit adapter la scène en fonction du temps et de la fatigue des joueurs.

3.29 Les récompenses

Quand tous les problèmes auront été réglés – les peurs, Monster Under The Bed, le maire, les loups, le tableau de Étoile Rouge, Elisabeth Lecœur et la tempête – l'esprit protecteur de la forêt apparaîtra devant la meute pour les remercier. L'esprit gardien est un dragon de bois, sa peau est faite d'écorce d'arbre. Ses ailes sont faites de branches. Son dos baigne dans la lumière et toutes sortes de mammifères y vivent : cerfs, écureuils, sangliers, renards, souris. Son ventre représente la nuit, des insectes y grouillent ; il y a des milles-pattes, des araignées et toutes sortes d'insectes. Il est le gardien de la clairière qui se trouve être dans le parc. Il reconnaîtra la sagesse, l'honneur et la pureté de la meute. Il a vu les qua-

lités de la meute. La meute aura plus de facilité à obtenir un totem. Tails fera un grand sourire aux pieds de l'esprit gardien à ce moment.

Chapitre 4 En résumé

4.1 Raison de la présence du Monster Under The Bed

Il y a principalement trois raisons de sa présence et des secondaires :

- Black Eclipse : Inspecte les maisons pour y chercher son fils, souvent en forme de loup. Les enfants la voient, et ils ont peur.
- Elisabeth Lecœur : Elle raconte des contes horribles aux enfants, elle est influencée par l'esprit Monster Under The Bed.
- Le tableau dans la salle de cours de Étoile Rouge.
- Une grande meute de loups se rapproche du village pour manger.
- La tempête.
- La présence de Monster Under The Bed est suffisante pour alimenter les peurs. S'il reste trop longtemps, le cercle vicieux sera démarré.
- Ce que vous voulez...



Les fausses pistes :

- Zi'ir est dans la zone, il souffre d'un rituel. Deux ongles en argent sont sous sa peau. Cela le rend fou de douleur. Il n'est pas du tout un Zi'ir. Il est incapable de se contrôler mais il a réussi à s'isoler.
- Le maire est possédé par un esprit de la ville de Chicago. Il veut se venger de Hurlé Mort. C'est un problème qu'il faut gérer, mais il n'y a aucun rapport avec les peurs.

Chapitre 5

Annexes

5.1 PNJ Importants

5.1.1 Les esprits mutants

L'esprit du Sommeil

Puissance : 2

Finesse : 7

Résistance : 5

Volonté : 7

Taille : 4

Corpus : 9

Essence : 15

Défense : 7

Initiative : 12

Vitesse : 4

Influences : Sommeil 2

Bénédictions : Vision matérielle, Télékinésie (p.66 *Predators*), Entrave, Portée, Éclair (il envoie des plumes orange comme le pus).

L'Indien

Puissance : 2

Finesse : 4

Résistance : 2

Volonté : 6

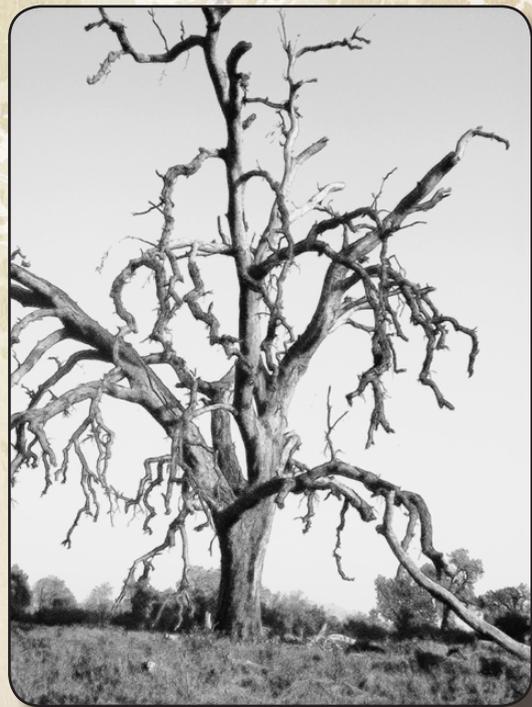
Taille : 3

Corpus : 5

Essence : 10

Défense : 4

Initiative : 6





Vitesse : 10

Influences : Indien 1

Bénédictions : Déluge, Décorporation,

Vision matérielle.

Le pompier

Puissance : 5

Finesse : 2

Résistance : 4

Volonté : 9

Taille : 6

Corpus : 10

Essence : 13

Défense : 5

Initiative : 9

Vitesse : 8

Influences : Feu 1, Jouet 1

Bénédictions : Diriger le feu, Vision matérielle, Entrave, Portée.

5.1.2 Les assistants

5.2 FAQ & incohérences

Cette section clarifie des détails. Le but est de favoriser l'improvisation, si vos joueurs sont force de propositions.

5.2.1 Pourquoi n'y a-t-il pas de sang ou de poudre d'argent quand on trouve la meute de loups ?

À cause de la tempête, elle a tout effacé.

5.2.2 Quels événements sont indépendants de l'action des joueurs et quelle est la chronologie ?

Le scénario commence le samedi soir. Le dimanche matin, il y a la messe puis le soir la tempête. Lundi matin, les conséquences de la tem-

| Nom | Rôle | Description |
|--------|--------------------------|--|
| Collin | Assistant de Hurlé Mort | Homme, 40 ans, grand et solide, un peu lent à la détente. Il est timide mais ne se laisse pas marcher sur les pieds. |
| Dustin | Assistant de Hurlé Mort | Homme, 30 ans, mince et vif. C'est un frimeur et un beau parleur. |
| Grant | Assistant de Sombre Bois | Jeune homme de 17 ans, un peu hippie sur les bords. |



pête ; lundi midi le sénateur texan arrive. Le lundi comme le mardi, il y a peu d'enfants en classe.

5.2.3 La chronologie de la disparition de Thomas.

Thomas a été enlevé à l'âge de huit ans. Il est resté dix ans sans sa mère. La meute des Hidden Claws lui a fait un véritable lavage de cerveau. Deux semaines avant le début du scénario, il a été lâché proche du territoire. Il est dressé à tuer à vue les Sadness Knives.

5.2.4 Prise de liberté avec les règles.

Il est vrai que je joue beaucoup des règles. Les personnages sont plus taillés pour correspondre à leur histoire qu'aux règles de création de personnage. Sagesse Tenace n'est probablement pas assez expérimentée pour maîtriser le rituel de la Chasse sacrée, le joueur n'est pas au courant qu'il maîtrise des rituels. C'est mieux ainsi, les rituels sont importants dans le jeu mais trop compliqués à mettre en place pour un *one shot*. Si vous jouez ce scénario intégré dans une campagne, n'oubliez pas de prendre en considération cet aspect.

5.3 Les règles *homemade* et création

5.3.1 Don : Peur Noire

Peur Noire

(Réflexe) - Immobilise un adversaire. L'effet s'estompe quand une des conditions suivantes arrive :

- La fin de la scène.
- La victime reçoit un dégât.
- L'utilisateur désactive le don.
- **Jet** : Présence + Intimidation + Gloire
- **Coût** : 1 point d'essence
- **Page** : Aucune

5.3.2 Rituel : Douleur d'argent

Le rituel de Douleur d'argent est l'ultime façon de faire souffrir un Uratha. Il consiste à faire ressentir en continu la malédiction de Mère Lune. Le sujet reçoit en permanence une faible quantité d'argent dans son métabolisme. La douleur pousse le sujet à rentrer en Kuruth. La forme gouru associée à la rage mortelle brûle l'argent dans le corps. La victime du rituel peut alors reprendre une autre forme. La douleur reprend ses droits et cela boucle. L'individu préfère bien souvent se suicider plutôt que de continuer à souffrir.

Réaliser le rituel :

Le sujet s'allonge sur le ventre. Le ritua- liste chante les raisons de ce rituel. Le



reste de la meute est autour du sujet, afin de le maintenir. Un membre de la meute doit utiliser le don Mâchoire d'argent. Il transforme ainsi sa mâchoire et ses griffes en argent. Le ritualiste réalise une incision sur le sujet. Il sectionne alors deux doigts de l'utilisateur de Mâchoire d'argent et les place dans la plaie dorsale du sujet. Toutes les personnes présentes pendant le rituel font un jet de dégénérescence pouvant résulter en la perte d'un point d'harmonie.

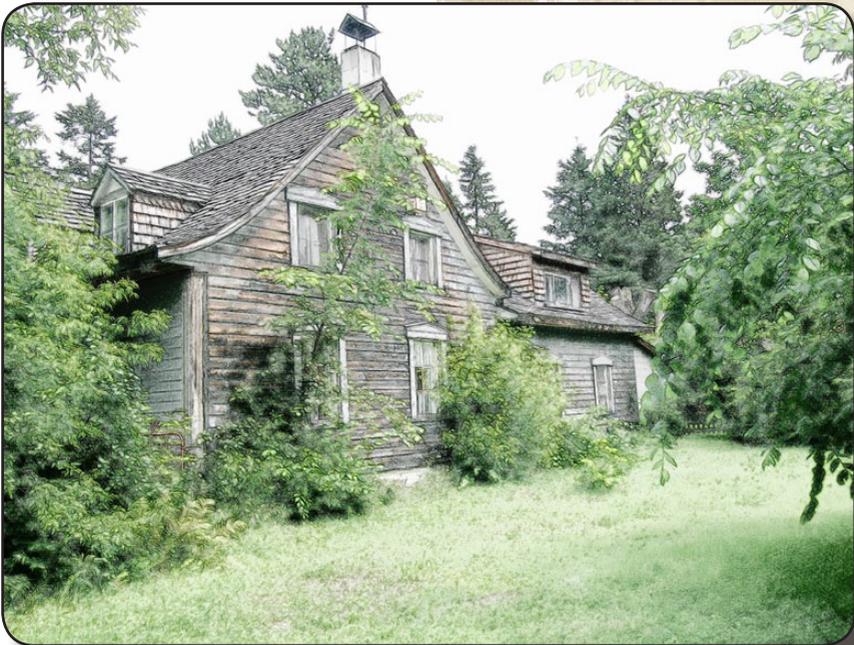
5.3.3 Fétiche : Lame dévoreuse

La Lame dévoreuse est une grande hache de guerre. Un esprit de Sangsue/gourmandise est emprisonné à l'inté-

rieur. L'arme ne nécessite aucune activation. Elle donne un bonus de 4 dés pour l'attaque (comme une hache normale). Les 10 et les 9 se relançant. Tout succès provoque un dégât létal et le vol d'un point d'essence. Si la cible n'a pas d'essence (ou équivalent), cela inflige un dégât supplémentaire par succès.

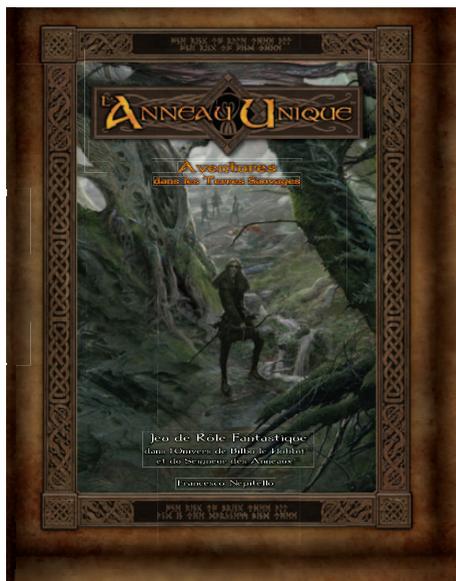
5.4 Carte heuristique

FIGURE 5.1: Schéma du scénario définissant l'ensemble des relations entre les différents personnages. Image vectorielle réalisée avec le logiciel [Rmind-map](#).





FORT-BOIS



« Or, il était adroit, plein de subtilité, sachant bien obtenir par ruse ce que la force ne lui donnait pas. »

Akallabeth, Le Silmarillion.

Fort-Bois est le dénouement de la campagne Caran Gaur que vous avez pu suivre dans les numéros 8 et 9 du *Maraudeur*.

Après avoir combattu Caran Gaur, le loup-garou suppôt de Sauron, au côté de Brith, chien majestueux qui ne craint pas les wargs, puis avoir défié les étendues sauvages du Val d'Anduin jusqu'à l'orée de la Forêt Noire, la compagnie rallie enfin Fort-Bois. C'est ici, au sein de la plus grande communauté d'Hommes des Bois qu'est cachée Brithilda, mère de Brith, et dernière représentante de la lignée de Huan et des chiens qui ne craignent pas les wargs et qui surtout tiennent tête à Caran Gaur.

La compagnie réussira-t-elle à sauver la noble chienne des griffes du mignon de Sauron ?

Quand : À l'issue du dernier épisode *Traque dans le Val d'Anduin*, probablement entre le début et le milieu de l'automne 2946, après que la compagnie soit parvenue à Fort-Bois.

Où : Le scénario débute lorsque les héros pénètrent dans Fort-Bois et, selon les cas de figures, après avoir affronté Caran Gaur à la lisière de la grande forêt, en simple messagers si le voyage s'est passé sans encombres ou encore sous le contrôle sévère d'une patrouille d'Hommes Bois si les compagnons se sont opposés aux Béornides et ont forcé le passage du Vieux Gué pour parvenir à Fort-Bois.



Quoi : Caran Gaur, le loup-garou maléfique élevé de la main même de Sauron, vient ici pour éliminer Brithilda qui est la dernière représentante des limiers descendant de Huan, le chien du Premier Âge. Après avoir tué un à un ses enfants disséminés sur l'ensemble du territoire des Hommes des Bois, le loup-garou vient éradiquer la lignée à la racine, pour qu'aucun de ces vaillants chiens ne puisse plus se dresser sur son chemin et celui de son maître.

Pourquoi : À Hirtherd, les Héros se sont dressés entre Caran Gaur et Brith le valeureux chien de berger. Peut-être même l'ont-ils sauvé des griffes du loup-garou. Ce dernier a alors attiré la compagnie à sa suite pour se débarrasser des Héros dans les contrées hostiles du Val d'Anduin. Qu'ils aient emprunté la route du Vieux Gué et aient défiés les Béornides pour franchir l'Anduin, aient bravé en barque les flots du fleuve ou se soient risqués dans le brouillard des Champ aux Iris, les Héros se retrouvent aux portes de Fort-bois pour avertir le Conseil des Anciens de la venue de Caran Gaur et de ses intentions envers l'un de leurs secrets les mieux gardés.

Qui : Lors du dernier épisode, les rangs des serviteurs Caran Gaur se sont clairsemés. Aussi le loup-garou ne peut plus compter que sur lui-même dans l'enceinte de Fort-Bois mais ses sbires

sillonnet les coins les plus sombres de la forêt pour rallier les nombreuses créatures des ténèbres qui peuplent ses frondaisons.





PHASE D'AVENTURE

« [...] *et il devint le plus grand et le plus fidèle serviteur de l'Ennemi, et le plus dangereux, car il pouvait prendre maintes formes et il put longtemps apparaître à son gré si noble et si beau que seuls les plus méfiants n'en étaient pas trompés.* »

Les anneaux du pouvoir et le Troisième Âge, Le Silmarillion.

Caran Gaur est enfin parvenu à Fort-Bois. Très probablement traqué jusqu'ici par les Héros, il se trouve privé de sa meute, seul ou presque en terrain ennemi. Si dans votre campagne il lui reste un nombre conséquent de serviteurs, ses wargs ou les maraudeurs orques de Drâsh (voir épisode précédent), il les envoie à la recherche de soutien dans les profondeurs de la Forêt Noire.

Ne connaissant pas précisément la localisation de Brithilda, le sbire de Sauron s'infiltré dans Fort-Bois afin de recueillir les informations qui lui manquent. Pour parvenir à ses fins il va utiliser un autre des artifices maléfiques que lui confère l'Ombre : prendre forme humaine !

À l'image de son maître qui sous l'identité d'Annatar trompa les Numénoréens au Second Âge, le loup-garou va se fondre dans la communauté de Fort-Bois et, grîmé du visage trompeur de la bienveillance, profiter des

recherches des compagnons pour identifier, Eva l'Accoucheuse, gardienne de la chienne, et découvrir où se trouve Brithilda.

Pendant ce temps, à son appel, la Forêt Noire grouille de suppôts des ténèbres de toutes sortes, de nouvelles forces se rassemblent et battent la forêt, contraignant les petites communautés d'Hommes des Bois disséminées sous ses frondaisons – bûcherons, chasseurs, charbonnier, éleveurs, pêcheurs des bords de la Rivière Sombre – à quitter leurs camps pour trouver refuge sous les murs de Fort-Bois. Le loup-garou espère que, dans l'agitation ainsi provoquée, la chienne et sa gardienne se trouveront obligées de se découvrir pour se mettre à l'abri des attaques de ses sbires. Quant à ses troupes elles sèment la panique dans la forêt, n'attendant que le précieux renseignement qui leur permettra de débusquer le refuge secret de Brithilda et de fondre sur elle.

Cette aventure se compose de trois parties.

Première partie :

Dans cette première partie les Compagnons devront convaincre le Conseil des Anciens de Fort-Bois, déjà fortement influencés par les artifices de l'Ombre mis en œuvre par Caran Gaur, de leur révéler la localisation de la chienne mère des



chiens qui ne craignent pas les wargs et de sa maîtresse.

Les Héros devront se mettre en danger et faire preuve de patience, de persuasion et surtout de beaucoup d'esprit d'initiative pour réunir ces informations capitales !

Deuxième partie :

Retenus à Fort-Bois, peut-être considérés comme des traîtres, voire des espions de l'Ombre, la Compagnie n'a d'autre choix que de rompre les devoirs sacrés de l'hospitalité et de désobéir à la volonté de leurs hôtes afin de s'enfuir de la cité des Hommes des Bois pour partir au secours de la chienne et de sa maîtresse... avec Caran Gaur et ses sbires sur leurs talons !

Troisième partie :

Le moment de la confrontation finale avec le Chien de Sauron est enfin venu. Caran Gaur ne laissera plus les Compagnons se mettre entre lui et sa proie et leur réserve encore de nombreux coups bas pour se débarrasser d'eux !

Avant de débiter ce scénario, nous vous conseillons de lire ou relire les pages suivantes du *Guide des Terres Sauvages (GTS)* : pages 82 à 84 pour la description générale de la Forêt Noire occidentale et de la page 96 à 98 pour ce qui concerne plus particulièrement Fort-Bois.

PREMIÈRE PARTIE :

« L'époque est sombre, l'espoir a déserté les hommes, et les Fidèles sont rares. »

Akallabeth, Le Silmarillion.

L'arrivée à Fort-Bois :

Après plusieurs jours et des dizaines de miles parcourus dans les Terres Sauvages, c'est certainement las, fatigués et affamés, peut-être même blessés ou encore sous bonne garde que les Héros arrivent en vue de Fort-Bois.

Quelle que soit l'issue du scénario précédent, la Compagnie est interceptée à peu de distance de Fort-Bois par Grimald Chasse-chien, à la tête d'une forte troupe d'Hommes des Bois armés des longues haches caractéristiques de leur peuple.

Grimald (voir plus bas) accompagne les Héros jusqu'à la solide porte de chêne qui ferme l'épaisse haie et la haute palissade de poteaux sculptés qui défendent l'entrée de la cité forestière.

En chemin, des Héros observateurs, **Vigilance 14**, peuvent constater que les arbres qui bordent l'accès au village fourmillent de sentinelles dont ils peuvent entendre les discrètes imita-



tions d'oiseaux signalant leur approche. Un Héros qui est déjà venu à Fort-Bois ou qui réussit un test d'**Art de la Guerre 14** constate que la garde est doublée. En chemin, la troupe dépasse un groupe de porchers et leurs familles qui conduisent leur cochons sauvages à Fort-Bois, alors que l'automne à peine entamé offre encore quelques semaines de glandée, **Connaissance 12**, et aperçoivent une patrouille d'une dizaine d'hommes fortement armés et parés de plusieurs jours de provisions, **Chasse 12** ou **Voyage 12**, s'enfoncer dans la forêt.

Une fois franchie la haute palissade, plusieurs faits peuvent intriguer les Héros :

- la palissade, tout comme la forêt, est occupée de sentinelles qui effectuent des rondes assidues et sur les plateformes de surveillance de nombreux guetteurs armés d'arcs scrutent attentivement la forêt ;
- Fort-Bois est anormalement peuplé, des tentes de peaux ont été dressées entre les maisons de bois, les enclos sont bondés d'animaux, cochons, moutons et vaches, et comme ils ont pu le constater en arrivant des familles et leurs bêtes continuent à affluer ;
- à chaque nouveau groupe de réfugiés qui arrive l'un des membres est immédiatement conduit vers Wuduseld ;
- une activité fébrile et inhabituelle règne : des charpentiers inspectent la palissade, des intendants dirigent la



mise en réserve de denrées, des enfants aident à la fabrication de flèches, les femmes seules s'affairent dans les potagers ;

- sur la palissade ne se trouvent que des hommes mûrs ou âgés, des pères de famille, les hommes jeunes semblent absents et tous ceux qui arrivent repartent immédiatement en patrouille dans la forêt.

Fort-Bois semble se trouver en temps de guerre ou bien se préparer à un hiver précoce...



L'accueil des Hommes des Bois

Selon les événements du scénario précédent, la compagnie se trouve dans divers cas de figure qui vont conditionner l'accueil que leur réserve les Hommes des Bois.

- La Compagnie vient du Vieux Gué ou a traversé l'Anduin en simples voyageurs ; les Héros ont choisi de se rendre au plus vite à Fort-Bois peut-être même sans pourchasser le loup-garou. Ils ont traversé le fleuve sans heurt par leurs propres moyens, avec l'aide des pêcheurs ou encore par le Vieux Gué avec l'aval des Béornides.

L'accueil des Hommes des Bois est **Chaleureux**.

- La Compagnie vient du Champ aux Iris, a pourchassé le loup-garou et a donc amené ce danger jusqu'aux environs de Fort-Bois, l'a combattu sans aide ou en faisant démonstration des méfaits de la *Fièvre chasseresse*. La Compagnie est majoritairement composée de nains, elfes, Hommes du Lac ou de Dale.

L'accueil des Hommes des Bois est **Froid**.

La Compagnie s'est opposée à une patrouille d'Hommes des Bois, a forcé le passage du Vieux Gué, a blessé ou tué des hommes des peuples libres.

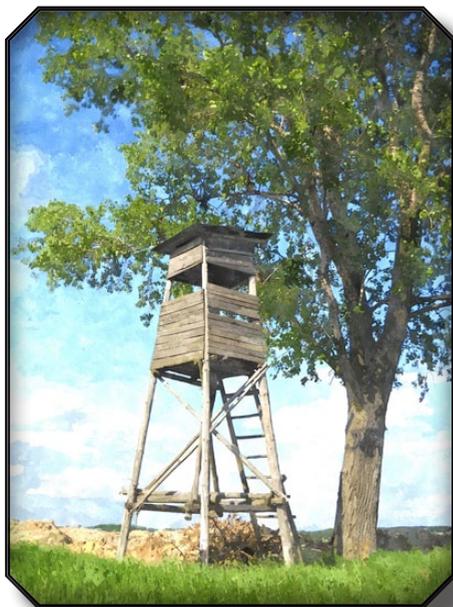
L'accueil des Hommes des Bois est **Hostile**.

Si la Compagnie comprends un Héros originaire de Fort-Bois, l'accueil ne peut être **Froid** : il est donc soit **Chaleureux**, le village est heureux de son retour même s'il doit répondre de quelques agissements douteux de lui ou de ses compagnons, soit il est **Hostile**, le Héros et ses compagnons ont commis des actes trop répréhensibles pour bénéficier d'un meilleur accueil.

Selon l'accueil qui leur est réservé, l'attitude des Hommes des Bois envers les Héros est différente.

Un accueil **Hostile** signifie que la compagnie est menée *manu militari* dans la cité pour être enfermée dans les cavernes (voir le *Guide des Terres Sauvages* p. 97). Il est signifié aux Héros qu'ils pourront bientôt plaider leur cause devant le Conseil des Anciens. Leurs armes leurs sont confisquées et confiées aux gardes de la Grande Maison – lieu qui leur est, pour l'instant, inconnu.

Les Hommes des Bois qui les mènent à Fort-Bois sont laconiques et ne parlent que pour donner des ordres. Impossible d'en apprendre plus sur la situation de leur part. Les seuls éléments que les Héros peuvent apprendre proviennent des déductions qu'ils tirent de leurs obser-



vations jusqu'à ce qu'ils soient enfermés dans les cavernes.

Ils sont toutefois nourris et sommairement soignés. Les Blessures des Héros inconscients sont traitées. Aucun point d'Endurance ne peut être récupéré lors de repos dans les cavernes.

La difficulté des jets de Communication est augmentée de **deux niveaux** avec les Hommes des Bois et les mouvements des Héros en ce début de scénario ne se font que sous bonne garde.

Un accueil **Froid** signifie que les Hommes des Bois sont méfiants à l'égard des Héros. Les gardes en disent le moins possible mais répondent toutefois aux questions sur Fort-Bois et sa situation. Eux-mêmes s'enquière des

identités, de la provenance et des intentions des Héros.

Ils sont menés directement à Wuduseld devant lequel ils sont priés d'attendre jusqu'à nouvel ordre. Les Blessures des Héros sont traitées. La récupération des points d'Endurance est normale.

Avant de pénétrer dans la maison commune, ils sont désarmés et leurs armes sont confiées aux gardes des lieux.

La difficulté des jets de Communication est augmentée **d'un niveau** avec les Hommes des Bois et les mouvements des Héros en ce début de scénario sont surveillés.

Un accueil **Chaleureux** signifie que les Héros sont menés directement à Wuduseld pour rencontrer le Conseil des Anciens qui a été prévenu de leur arrivée. Ils sont priés de déposer leurs armes à l'entrée de la maison commune. Les armes portées au côté, épée et dagues, peuvent être conservées. Les Héros peuvent avoir accès au reste de leur équipement dès qu'ils le veulent. Les Héros sont nourris et soignés par une jeune femme peu bavarde aux singuliers cheveux noirs de jais. Leurs blessures sont traitées, les Héros ne sont plus Épuisés si tel était le cas ; ils récupèrent leur Endurance deux fois plus vite au cours des jours prochains. Leur bienfaitrice n'est autre qu'Eva (voir plus loin) mais ils n'ont aucun moyen de le savoir et elle-même ne sait pas qu'ils sont à sa



recherche. Elle quitte Fort-Bois dans les minutes qui suivent sa rencontre avec la Compagnie. Ratée de peu...

La difficulté des jets de Communication est **normale** avec les Hommes des Bois et leurs mouvements sont libres.

Les gardes de Fort-Bois :

Grimald-Chasse-chien

Capitaine des patrouilleurs à l'épaisse barbe blonde, cet infatigable arpenteur des futaies doit son nom à sa capacité de toujours suivre ses chiens quelle que soit leur vitesse et le terrain sur lequel il les mène, donnant ainsi l'impression de plus chasser ses chiens que son gibier. Il doit cette faculté à son astuce et au quasi symbiose qui le lie avec ses compagnons à quatre pattes qu'a une vitesse de course hors du commun.

Une dizaine de limiers dont l'attitude reflète l'humeur de leur maître entoure Grimald en permanence.

Grimald est le premier interlocuteur des Héros lors de leur arrivée à Fort-Bois. C'est par lui que la Compagnie va ressentir le type d'accueil qui lui est réservé. Grimald peut donc tout aussi bien se révéler volubile et respectueux envers eux que méfiant, cassant, voire menaçant.

Grimald connaît l'existence de Brithilda et de ses chiens mais il n'en touchera pas

un mot aux Héros sans l'avis du Conseil des Anciens.

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 28

Particularités : Astucieux, Résistant

Traits : Connaissance régionale (Forêt Noire), Connaissance des ennemis

Compétences majeures : Art de la guerre 3, Vigilance 4, Athlétisme 3, Lance courte 3 (Voir les règles additionnelles pour l'Anneau Unique incluses dans ce numéro du Maraudeur).

Vertus : Chiens de la Forêt Noire (Aide, Harceler l'ennemi, Protection)

Les sentinelles

Attentifs, ces hommes, vêtus d'armures de cuir se trouvent sur le chemin de ronde de la palissade ou patrouillent dans la forêt des environs de Fort-Bois.

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 24

Particularités : Circonspect, Ouïe fine

Compétences majeures : Vigilance 3, Athlétisme 3, Hache à long Manche 3 ou Lance 3

Les guetteurs

Invisibles dans le feuillage, ils surveillent depuis les plate-formes ou, en forêt, depuis la cime des arbres le moindre mouvement suspect.

Niveau d'Attribut : 3, Endurance 24

Particularités : Observateur, Vue per-



çante

Compétences majeures : Vigilance 3, Discrétion 3, Arc 3

Ce que peuvent apprendre les Héros à Fort-Bois :

S'ils ne sont pas enfermés et si l'accueil qui leur est réservé le permet, les Héros peuvent apprendre de nombreuses informations sur la situation auprès de Grimald et de ses sentinelles, des villageois ou des réfugiés qui affluent dans la cité.

Ces informations peuvent être recueillies avant ou après que la Compagnie se soit présentée au Conseil des Anciens.

Chaque information est assortie d'un niveau de difficulté et de la compétence qui permet d'y accéder.

Les malus dus à l'accueil s'appliquent. Il convient bien entendu de favoriser un bon roleplay qu'un jet de dés ne saurait remplacer.

Un code indique pour chaque information si elle est vraie (V) ou fausse (F).

Auprès des réfugiés :

Recueillir des informations auprès des réfugiés maintenant hors de danger après avoir craint pour leur vie n'est pas très difficile : **Courtoisie 12** et **Présence 14**.

Des gobelins sont descendus des Collines Hantées, ils assaillent les villages des Hommes des Bois forçant les populations à quitter leurs villages (V).

Les gobelins et les Hommes Sauvages de la Forêt Noire ont fait alliance (V pour certains clans les cas d'Hommes Sauvages corrompus).

Ils forment une immense colonne et ils viennent pour assiéger Fort-Bois (F).

Les pêcheurs en amont de Fort-Bois ont vu des carcasses d'animaux en décomposition descendre la Rivière Sombre ce qui est toujours annonciateur de malheurs (F).

Des réfugiés ont ressenti une Ombre glaçante leur percer le cœur dans leur fuite vers Fort-Bois (V).

Auprès des villageois de Fort-Bois :

Recueillir des informations auprès des villageois contraints de s'enfermer et de s'occuper de nourrir et d'abriter leurs frères si tôt dans l'année au lieu de finir de constituer les provisions d'hiver est plus compliqué. Ils sont inquiets et n'interrompent leurs tâches que difficilement pour bavarder avec des Héros décidément trop curieux : **Courtoisie 14** ou **Persuasion 14**.

Les gobelins ne font que quelques razzias au sud de la Rivière Sombre. Comme tous les automnes ils attaquent les quelques clans d'Hommes Sauvages



des Bois qui vivent à l'ombre de ces colines pour tenter de faire des provisions de chair fraîche et d'esclaves (F, c'est ce qu'il se passe habituellement mais cette année l'attaque est d'une autre ampleur).

Des messagers ont été envoyés à Bourg-les-Bois pour aller chercher de l'aide (V).

Il n'y a aucune nouvelles en provenance de Bourg-les-Bois (V).

Ingomer, Briseur-de-Haches, (voir le Guides des Terres Sauvages, page 92) est parti vers le nord avec son fils et les meilleurs guerriers pour repousser la prétendue invasion (V).

Ingomer est mort (F, ne pouvant être partout à la fois pour protéger les réfugiés contre les multiples petits groupes d'assaillant qui ratissent la forêt, Ingomer se trouve coupé de Fort-Bois avec des ennemis entre lui et la cité vers laquelle il ne peut pas dépêcher de messagers).

Le Conseil des Anciens est empêtrés dans des querelles et incapable d'agir sans Ingomer à sa tête (F, il s'agit là d'une rumeur répandu par Mörkt, alias Caran Gaur, destinée à saper le moral de la population).

Auprès de Grimald, des sentinelles et des guetteurs :

Recueillir des informations auprès des sentinelles et des guetteurs sur le

qui-vive est difficile. De petits groupes partent en reconnaissance à la recherche de réfugiés à protéger dans leur fuite vers Forts-Bois. Beaucoup se préparent à partir plus loin dans la forêt pour appuyer les guerriers déployés afin de repousser les gobelins. Peu se détournent de leurs préparatifs pour bavarder avec les Héros.

Faire parler un patrouilleur requière des tests de **Présence 16, Persuasion 16** ou **Art de la Guerre 16**.

Des gobelins et les Hommes Sauvages ratissent toute la forêt et sont même descendus au sud de Fort-Bois. Ils pillent des villages situés entre Fort-Bois et Bourg-les-Bois (V, des petits groupes extrêmement mobiles sont partout rendant l'organisation de la défense très compliquée).

Les éclaireurs de retour disent que les gobelins et les Hommes Sauvages attaquent par petits groupes partout en même temps. Les raids sont brefs, font peu de victimes, mais sont incessants et toujours conduits par surprise (V, les assaillants ont pour consigne de provoquer la panique en s'attaquant aux populations afin d'obliger les défenseurs à se découvrir pour leurs porter secours).

Il n'y a plus de nouvelles d'Ingomer (V, voir ci-avant).

Un étranger a été capturé il y a peu (V), c'est un espion de l'Ombre (F) qui avait sur lui un plan (V) d'attaque de Fort-



Bois (F, voir ci-après Vernos, Dunlending de la tribu des Vernoïalos).

Le Conseil des Anciens envoie des groupes de guerriers dans toutes les directions sans aucune cohérence tactique et donc vers une mort certaine: (F, le Conseil déploie des renforts là où il a connaissance de besoins par les réfugiés et les éclaireurs. Ceci est une rumeur de Mörkt, alias Caran Gaur, pour saper le moral des guerriers qui partent en expédition).

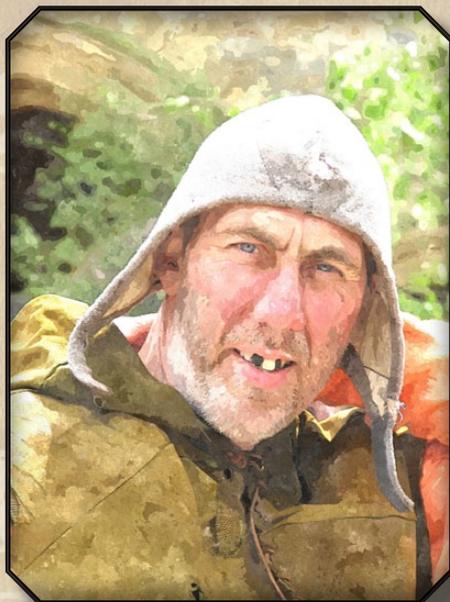
Bourg-les-Bois refuse d'envoyer des renforts à Fort-Bois (F, ceci est aussi une rumeur de Mörkt, alias Caran Gaur, pour susciter la rancœur et la dissension).

Des araignées ont franchi la Rivière Sombre au Sud de Fort-Bois (V, ce sont elles qui capturent les messagers envoyés chercher des renforts à Bourg-les-Bois).

Les chiens dressés de la Forêt Noire paient un lourd tribut lors des attaques (V, ils sont la cible privilégiée des gobelins).

Parler des chiens qui ne craignent pas les wargs dans Fort-Bois :

Les Héros ne manqueront pas de parler de ces chiens une fois arrivés à Fort-Bois. De tels animaux sont une légende pour les Hommes des Bois qui sourient à leur mention. Il s'agit pour eux d'un conte que l'on narre aux enfants pour



qu'ils prennent bien soin de leurs compagnons à poils.

Voici le type de témoignage que les compagnons peuvent recueillir à leur sujet auprès par exemple de Grimald :

- « Certes, certains jurent parfois avoir vu un chien tenir tête à plusieurs loups à la fois, mais il s'agit de fables vantant l'attitude courageuse mais unique de chiens disparus depuis longtemps. »
- « Les chiens de la Forêt Noire sont réputés pour leur courage et leur fidélité mais un chien intelligent craint les wargs et prévient son maître du danger. »
- « Un chien exceptionnel est avant tout un chien qui a bon maître. Un chien qui n'a pas peur est un chien mort... »
- « De toute façon, la Compagnie doit



faire erreur, ce sont les Hommes de Bourg-les-Bois qui sont réputés pour être les meilleurs éleveurs de limiers... »

Le secret de leur existence est bien gardé...

Rencontre avec le Conseil des Anciens

La Compagnie est conduite dans Wuduseld. Les Anciens se sont réunis auprès du foyer central pour débattre de la situation. Les nouvelles qu'apportent les éclaireurs et les réfugiés sont de plus en plus préoccupantes. L'ennemi n'est jamais descendu si loin au sud coupant Fort-Bois des autres communautés et menaçant ainsi tout le peuple de la Forêt Noire.

Relisez l'encart de la page 266 du livre de base pour camper l'atmosphère particulière des lieux.

Tout le Conseil est réuni dans la pénombre pour se faire présenter la Compagnie et l'évocation des raisons de sa venue à Fort-Bois.

Est aussi présent à l'entrevue, Mörkt, un Ancien de la nouvelle colonie d'Hommes des Bois du Goulet de la Forêt dépêché en ambassade auprès des autres communautés pour les assurer de l'amitié des membres de sa communauté. C'est un hôte prestigieux invité par

le Conseil à prendre part à ses réunions pour bénéficier de ses conseils avisés.

Ayant déjà été reçu à Rhosgobel et Bourg-les-Bois, il est bloqué à Fort-Bois le temps que la situation se calme. Il doit ensuite se rendre à Castel Pic avant de retourner auprès des siens.

Présentations

Après avoir présenté Mörkt puis eux-mêmes chacun leur tour – voir plus bas pour plus de détails sur chaque personnage – les membres du Conseil laissent la parole à la Compagnie pour qu'elle se présente et expose les motifs de sa venue à Fort-Bois.

Les Héros se trouvent devant la plus grande communauté d'Hommes des Bois, les impressionner par leur exploits ne sert à rien, seules des présentations respectueuses en bonne et due forme peuvent attirer leur attention en ces temps sombres et agités : **Courtoisie 16.**

Valeur de Tolérance

Le Conseil des Ancien reconnaît la **Sagesse**. La Valeur de Tolérance de base de la rencontre est égale à la Sagesse la plus élevée des compagnons à laquelle il faut ajouter 1 point si le groupe comprend un Homme des Bois et enlever 1 point si l'accueil fait aux compagnons est **Froid**, 2 s'il est **Hostile**.

N'oubliez pas d'appliquer le bonus



dû au Prestige éventuel d'un Héros Homme des Bois.

Évaluation de l'issue de la Rencontre

Le Gardien des Légendes comptabilise le nombre de tests réussis par les joueurs pendant leurs Présentations. Chaque succès ordinaire compte pour un, tandis qu'un succès supérieur équivaut à deux jets réussis, et un succès extraordinaire à trois. Le total ainsi obtenu détermine l'évolution de l'accueil réservé à la Compagnie à Fort-Bois de même que la liberté de mouvement qui est laissée aux compagnons.

Bien sûr, n'hésitez pas à ajuster les nombres de succès obtenus en fonction de l'interprétation de la rencontre par les joueurs et non de leurs seuls jets de dés. Des arguments logiques et bien amenés par une fine interprétation ne sauraient être balayés par un simple jet de dés malchanceux.

Nombre de succès obtenus :

1-2 : « *Suppôts de l'Ombre, vos masques ne nous trompent pas ! Vos mensonges sont destinés à jeter la peur sur nos cœurs. Les chiens que vous décrivez n'existent pas ! Enfermez ces espions, nous déciderons de leur sort en temps utile !* ».

Le niveau d'accueil diminue de deux crans. Un accueil Chaleureux devient par exemple Hostile ! Il n'y a pas de niveau plus bas que Hostile.

2-4 : « *Nous n'avons pas de temps à consacrer à vos balivernes !* Les chiens que vous décrivez n'existent que dans les contes pour enfants. Vous ne profiterez pas de l'adversité dans laquelle nous nous trouvons pour faire main basse sur l'un de nos fidèles chiens ! Ne quittez pas Fort-Bois tant que vous n'en aurez pas reçu l'ordre. En attendant tenez-vous tranquille, nos archers vous gardent dans leurs lignes de mire ».

Le niveau d'accueil diminue d'un cran.

5-7 : « *Nos fidèles compagnons sont les descendants des chiens que vous nommez. Ils ont malheureusement disparu il y a bien longtemps. Vous n'en trouverez plus aucun au sein de notre peuple. Vous pouvez rester à l'abri de Fort-Bois le temps que les nôtres repoussent les gobelins et leurs alliés dans les Collines Hantées. Vous êtes sous la protection des Hommes des Bois, le Conseil des Anciens vous permet, pour votre sécurité, de rester dans l'enceinte de la cité le temps que les choses aillent mieux* ».

Si le niveau d'accueil était Hostile, il devient Froid, sinon le niveau d'accueil reste le même.

8 + : « *Si de tels chiens existent encore, seul Radagast en a la connaissance et pourrait en vous en dire plus à leur sujet. Vous êtes les bienvenus à Fort-Bois. Vous êtes sous la protection des Hommes des Bois, le Conseil des Anciens vous prie pour votre sécurité de ne pas quitter l'enceinte de la cité le temps que les choses aillent mieux* ».

Le niveau d'accueil augmente d'un cran.

Le niveau d'accueil augmente d'un cran.



La position du Conseil des Anciens concernant les nouvelles amenées par la Compagnie

« *Keep it safe, keep it secret.* »

La meilleure défense pour préserver Eva et Brithilda des menaces qui pèsent sur elles est, pour le Conseil des Anciens, de garder secrète leur existence. Même les cœurs les plus valeureux peuvent être manipulés et servir inconsciemment les plans de l'Ombre, moins de personnes savent plus le secret est protégé. Le Conseil ne se doute pas à quel point il a raison...

Le fait que les Compagnons disposent de ce secret est pour eux fort suspect (et encore plus si ces derniers ne sont pas des Hommes des Bois), aussi, quel que soit le degré de confiance que leur inspire la Compagnie, les Anciens s'en tiennent à cette stratégie préférant jouer la carte de la « vérité tue » plutôt que celle de la confiance. Les artifices de l'Ombre sont déjà à l'œuvre !

Ainsi, d'après les dires des Anciens, les chiens qui ne fuient pas devant les wargs ne sont donc qu'une légende qui se raconte à la veillée et certainement pas une réalité. En conséquence, quel que soit l'accueil réservé à la Compagnie, le Conseil des Anciens nie l'exis-

tence des chiens descendants de Huan. Même une Compagnie digne de confiance ne se voit pas confirmer leur existence, le conseil préférant en ce cas transférer la responsabilité d'une telle révélation au seul jugement de Radagast plutôt que de prendre le risque de voir se répandre ce secret.

Ainsi malgré les arguments des Héros et leur insistance probable sur l'urgence de la situation et du danger que constitue la venue imminente de Caran Gaur pour supprimer Brithilda, les Héros se confrontent au mutisme borné des Anciens qui semblent se complaire (apparemment) dans l'immobilisme le plus total. Le Conseil, par la voix de Beran Trois Chemins, l'un de ses membres les plus éminents (voir plus bas), va même jusqu'à remettre en cause la véracité des dires de la Compagnie !

La Compagnie se voit aussi opposer que les Hommes des Bois vivent à l'ombre de Dol Guldur et n'ont pas attendu la venue des Héros pour combattre ses séides et connaissent parfaitement la menace que constitue le loup-garou de la Forêt Noire (voir *Livre de base*, p. 289, et le *Guide des Terres Sauvages*, p. 86), avec lequel ils confondent Caran Gaur (ou qui, selon votre campagne, peut tout à fait être une seule et même créature). Aussi, ils remercient les Héros d'avoir fait un si long chemin pour les



prévenir, prennent notes de leurs informations et affirment qu'ils en tiendront compte dans leur gestion de la défense de Fort-Bois et de ses alentours.

Les Héros se voient refuser toute proposition d'aide supplémentaire puis sont congédiés sans avoir pu en savoir plus sur Brithilda.

La Rencontre ne sert donc en fait qu'à évaluer le degré de liberté d'action que le Conseil va laisser aux Héros pour la suite du scénario. En effet, les sages ne peuvent pas laisser une Compagnie qu'elle pense composée de ruffians ou d'espions rejoindre et renseigner le camp ennemi. À l'opposé, le Conseil considérant comme étant sous sa protection une Compagnie d'amis du peuple des Bois ne peut lui permettre de reprendre sa route tant que tout danger ne sera pas écarté.

En conséquence, que se soit pour leur propre sécurité ou parce que les sages leur sont ouvertement hostiles, les compagnons se voient interdire de sortir de l'enceinte de la petite cité.

La Compagnie est hôte forcée de Fort-Bois et doit envisager de passer l'hiver chez les Hommes des Bois...



Réagir à la position du Conseil

Devant tant de défiance, les Héros risquent de se révolter contre la position intraitable du Conseil et sur leur interdiction de quitter Fort-Bois.

Être insistant sur le sujet des chiens sur la nécessité de prévenir leurs gardiens pour qu'ils se mettent à l'abri de la menace de Caran Gaur provoque toujours les mêmes réactions du Conseil, une indifférence polie, voire condescendante pour une Compagnie dont la présence est appréciée ; une vive exaspération mâtinée de menaces à peine voilée pour des compagnons ressentis comme étant des suppôts de l'Ombre.

Insister conforte les Anciens dans leur position et n'est pas la solution pour déverrouiller la situation.

Adopter une attitude hostile ou franchement agressive, inspirée ou non par les



effets de la Fièvre, est aussi à proscrire. Les gardes et Grimald sont rapidement appelés et si les esprits s'échauffent les armes peuvent être tirées. Le retour au calme n'est alors dû qu'à la prompte intervention de Mörkt – Caran Gaur sous forme humaine, voir plus bas - qui apaise les esprits par quelques phrases pétries de sagesse.

Le niveau d'**accueil** quand à lui descend alors irrémédiablement à un niveau **Hostile**.

Des Héros plus intelligents peuvent comprendre que la position du Conseil n'est qu'une stratégie de façade qu'il est peut-être possible de contourner.

En effet un test d'**Intuition 14** permet de détecter les accents du non-dit dans les paroles du Conseil. Il apparaît clair que pour une raison ou une autre, le poids des responsabilités, le soucis de la sécurité par ses responsabilités et le soucis de sécurité de leur peuple les Anciens u ne peuvent pas révéler l'existence des chiens et un test d'**Énigmes 14** réussi permet de comprendre que l'existence des chiens est un secret très bien gardé que peu d'Hommes des Bois connaît.

Il appartient donc aux Héros et à eux seuls de se lancer eux-mêmes au secours de la chienne.

Pour autant, même si ces doutes semblent confirmer au Héros que la

chienne n'est pas loin, la Compagnie ne peut s'élancer au hasard à travers toute la Forêt Noire pour courir sauver Bri-thilda !

Pour sauver la chienne, plusieurs obstacles s'élèvent face aux Héros :

- ils sont retenus à Fort-Bois surveillés, peut être sont-ils même enfermés, en tout cas ils ne sont pas totalement libres de leurs agissements ;
- ils sont probablement désarmés et sans équipement ni provisions pour envisager un séjour en forêt où danger est partout ;
- le temps presse, les suppôts de Caran Gaur ratissent la forêt et ne tarderont pas à trouver leur proie ;
- et surtout ils ne connaissent ni la localisation ni le nom de la chienne et de son maître.

Pour s'affranchir de toutes ses contraintes, il va falloir à la Compagnie faire preuve d'esprit d'initiative et de subtilité pour découvrir le nom du maître de la chienne puis là où elle se trouve

En effet, chaque membre du Conseil détient ou est prêt, à sa façon, à révéler une ou plusieurs informations susceptibles d'aider les Héros. A eux de gagner la confiance des Anciens et de les inciter à leur révéler de précieuses informations qui reliées entre, comme un puzzle, leur



permettront enfin de quitter Fort-Bois pour rejoindre Brithilda.

Vous en apprendrez plus sur comment réunir ces informations dans la description de chaque membre du conseil des Anciens.

Le Conseil des Anciens :

Chaque membre est décrit selon même modèle présenté ci-dessous :

Niveau d'Attribut, Particularités, Traits, et Compétences majeures : Données techniques du personnage. À noter que l'Endurance n'est pas fournie, il n'y aucune raison que les Anciens entreprennent des actions pouvant entraîner une perte d'Endurance. Si un Héros venait à vouloir stupidement se battre avec l'un de ces sages considérer que le vieil homme est directement Blessé voire Mort. Le Héros n'aura alors plus qu'à assumer les conséquences en termes de gain de points d'Ombre et de relations avec les Hommes des Bois...

Sensibilité : Il s'agit de la Vaillance ou de la Sagesse et de la compétence à utiliser de préférence durant les rencontres avec ce personnage. Tout autre choix pour un test est pénalisé de deux niveaux de difficulté supplémentaires.

Ex : Grór le nain veut gagner les faveurs du

sage Baldac. Comme à son habitude Grór privilégie la Vaillance ou use de sa Présence pour impressionner son interlocuteur et lui signifier à quel point il est digne de confiance et que le vieil homme peut sans l'ombre d'un doute lui confier le moindre de ses secret.

Baldac étant sensible à la Sagesse et à la Courtoisie notre ami nain effectuera ses tests avec un malus deux niveaux de difficulté : par exemple un Tests Facile (12) devient Difficile (16).

Obstacle : Il s'agit des a priori, principes ou convictions qui empêchent au Sage de faire confiance au Héros.

Adhésion : Il s'agit la des a priori favorables, principes ou convictions qui peuvent permettre aux Héros de gagner la confiance de l'Ancien.

Indice : Il s'agit de ce que sait l'Ancien et de ce qu'il est prêt à confier aux Héros si ces derniers ont gagné sa confiance.

Beran-Trois-Chemins

Beran est un berger qui n'a plus de troupeau ou plutôt son troupeau est désormais le peuple de Fort-Bois sur lequel il veille. Beran a parcouru d'innombrables fois le Val d'Anduin d'est en ouest et du nord au sud menant son troupeau de moutons d'estives en pacage au gré des saisons. Peu d'Hommes des Bois connaissent aussi bien que lui le Val d'Anduin et les communautés qui y vivent. Beran a longtemps été l'un



des traits d'union entre des cités aussi éloignées les unes des autres que Castel-Pic, Rhosgobel et Fort-Bois. Allant de village en colonies à la tête de son troupeau, de ses chiens et de ses compagnons bergers, Beran a amené laine, lait et viande à point nommé pour soulager des Hommes des Bois en proie à la rudesse et à l'isolement des Terres Sauvages. Apercevoir la silhouette mince et dégingandée enveloppée dans sa sempiternelle pelisse à poils long était la promesse d'une fête dont les chants à la veillée narrant contes et légendes n'étaient pas le moindre de ses bienfaits pour ses hôtes.

Si aujourd'hui un sentiment d'appartenance à un même peuple existe chez les Hommes des Bois, Beran n'y est certes pas pour rien.

Beran connaît bien Hirtherd et tout particulièrement Frael et sa femme qu'il compte au nombre de ses meilleurs amis. Les mauvaises nouvelles qu'amènent la Compagnie les concernant le peinent profondément et l'amène à s'interroger sur leurs véritables intentions.

Niveau d'Attribut : 4

Particularités : Déterminé, Vigilant

Traits : Connaissance régionale (Anduin), Folklore

Compétences majeures : Voyage 4, Chant 4, Arc 3

Sensibilité : Sagesse, Persuasion

Obstacle : Les événements d'Hirtherd

(Voir Le Maraudeur n°8). Beran doute de la véracité de l'histoire que rapportent les Héros. Beran connaissait très bien Frael qui était un ses proches amis. La mort de sa femme et sa folie soudaine peinent profondément le berger.

Ayant lui aussi été longtemps le maître d'un chien comme Brith, il pense que son ami n'aurait jamais révélé le secret de ces chiens à qui que soit. Il ne peut l'imaginer être à l'origine de la mort de sa femme et encore moins avoir mis en danger la vie de ses enfants et de tout son village.

Beran soupçonne plutôt les Héros d'être les auteurs de ces méfaits afin de contraindre Frael à leur révéler la localisation de Brithilda. À son sens, leur mobile probable est de s'approprier Brithilda pour eux-mêmes, pour le compte d'un commanditaire ou même de la tuer.

Adhésion : Persuader le berger n'est pas une gageure. Il va falloir être convainquant avec le vieux pâtre qui en vu bien d'autres.

Pour lui démontrer que ses doutes sur les intentions de la Compagnie sont infondés, il est nécessaire d'employer des arguments étayés et crédibles **Persuasion 20**.

Ajouter un niveau de difficulté pour chaque cas suivant :

Frael est mort,

un des enfants de Frael est mort,

Brith est mort,



les Héros ont forcé le passage du Vieux Gué, du sang béornide a coulé au Vieux Gué. Il est possible d'entreprendre une action prolongée (livre de base p. 205) mais on le voit dans le pire des cas la difficulté peut monter à 30 pour les Héros ! Ils n'auront alors d'autres choix, s'ils veulent convaincre rapidement le sage, que de requérir l'aide de Mörkt, (voir ci-après) pour intercéder auprès de Beran et espérer le convaincre. Mais à quel prix...

Indice : En mettant ouvertement en cause la parole des Héros, Beran est leur principal détracteur auprès des autres membres du Conseil des Anciens. Il est donc le premier qu'il faut convaincre, la clé de l'accès aux informations détenues par les membres du Conseil. Tant que Beran n'est pas convaincu de la véracité de leurs dires, les autres Anciens ne révéleront pas leurs indices.

Iwald-Blanc-cerf

Iwald est un des chasseurs les plus renommés des Hommes des Bois. Les récits de ses chasses et surtout de ses ruses pour piéger ses proies se contentent durant les veillées de Bourg le s Bois à Castel-Pic. Iwald a passé sa vie dès le plus jeune âge à traquer tout ce que la forêt compte de bêtes et de créatures de l'Ombre, toujours en gardant la tête froide pour ne pas finir par être lui-même la proie.

Bien qu'il ne soit pas si âgé, Iwald ne fait plus partie des chasseurs qui partent en traque pour plusieurs semaines. Il a remis sa lance à sanglier, peut être trop tôt selon certains, et reste à Fort-Bois pour transmettre ses connaissances aux jeunes chasseurs et met désormais sa sagacité au service du Conseil des Anciens et plus largement de toute la communauté.

Il est le responsable des sentinelles et des guetteurs qui veillent sur Fort-Bois et ses alentours.

Niveau d'Attribut : 4

Particularités : Franc, Audacieux

Traits : Connaissance de la faune, Connaissance régionale (Forêt Noire)

Compétences majeures : Vigilance 4, Chasse 5, (Lances) 4

Sensibilité : Sagesse, Inspiration

Obstacle : *La Fièvre Chasseresse*. Iwald a choisi de lui même de mettre un terme à sa vie de traque incessante qui a fait sa renommée car ayant pourchassé pendant plusieurs années un cerf blanc autrefois entraperçu dans les halliers proches du Royaume de la Forêt, Iwald connaît le pouvoir destructeur de la d'une chasse enfiévrée, lorsque seul abat la proie n'a d'importance. Si les héros démontrent de manière évidente qu'ils sont atteints de la Fièvre, Iwald ne peut leur faire confiance car il estime que sous son emprise c'est toute la communauté de Fort-Bois que les Héros



peuvent mettre en danger.

Adhésion : Les longues traques manquent à Iwald. Un test d'**Inspiration 16** insufflé en lui le désir de repartir en chasse. Il se laisse alors persuader d'emmener les Héros avec lui lors de l'évènement – voir plus bas- *La pêcheuse* pour permettre à un messager de parvenir jusqu'à Bourg-les-Bois.

Au Héros de démontrer alors qu'ils peuvent mener une traque impitoyable mais aux risques calculés conduisant à l'élimination salvatrice de cette araignée. Iwald jugera alors si la Compagnie n'est animée que par la volonté de se lancer à la poursuite du Caran Gaur pour protéger Brithilda et non par la soif irraisonnée d'abattre la créature et de l'ajouter au nombre de ses trophées, quel qu'en soit le prix pour les Hommes des Bois.

Les Compagnons lui auront alors prouvé qu'ils peuvent garder leur sang-froid et sont bien les seuls à pouvoir se mesurer à Caran Gaur

Indice : Une fois la confiance d'Iwald gagnée, ce dernier leur confirme aux Héros l'existence des chiens dont ils parlent. Il confie même aux Héros le nom de la chienne, Brithilda, et l'histoire de l'origine des chiens qui ne craignent pas les wargs – voir ci-après l'encadré sur l'Histoire d'Eva et Brithilda. Seule une poignée d'Hommes des Bois connaissent ces informations qui permettront de gagner immédiatement la confiance de la gardienne de la

chienne lorsqu'ils la rencontreront.

Iwald ne révèle cependant pas l'identité de la gardienne qu'il à jurer, comme tous ceux que la connaissance de ne pas révèle. Seules deux autres personnes savent qui elle est : Ingomer-Briseur-de Haches (voir le *Guide des Terres Sauvages*, p. 92) qui est parti repousser les attaques des créatures descendues des Collines Hantées et Baldac-le-Ciseleur (voir ci-après).

Iwald donne aussi la localisation de l'une de ses caches où il entrepose armes et provisions en cas de coup dur lors d'une chasse qui tournerait mal.

L'histoire d'Eva et Brithilda

Eva, la gardienne de Brithilda la mère des chiens qui ne craignent les wargs, est une sage-femme de sang féérique (voir Livre de base, p. 70). Abandonnée en forêt, elle fut découverte par Radagast avec un petit chiot auprès d'elle. Le magicien confia l'enfant et le chien à une nourrice, la femme de Baldac-le-Ciseleur, de la communauté de Fort-Bois. Enfant, elle se sentit rapidement différente des autres et devint solitaire, quittant Fort-Bois durant de longues périodes et fréquentant aussi bien les clans d'Hommes Sauvages que ceux des Hommes des Bois.

Curieuse, intelligente, Radagast fit d'Eva son élève qui devint rapidement une guérisseuse émérite puis une sage-



femme experte.

De son côté la chienne se révéla être une compagne fidèle et un animal exceptionnel, doté d'une taille prodigieuse et de la capacité à repousser les wargs mais aussi d'une intelligence quasi humaine et d'une longévité surprenante.

Depuis bientôt deux décennies, inséparables, elles cheminent de communautés en communautés, prodiguant soins et réconfort aux Hommes des Bois et parfois même aux Hommes Sauvages.

Un jour, alors qu'elles s'étaient aventurées profondément dans la forêt à la recherche de plantes médicinales, Eva perdit pendant de longues heures la trace de Brithilda. Alors que la mort dans l'âme elle se préparait à rebrousser chemin, elle rencontra Thranduil, le seigneur du Royaume sylvestre et son équipage de chasseurs. Poursuivant depuis plusieurs jours la piste du chef de la meute royale de chien courant, les veneurs questionnèrent Eva afin de savoir si elle n'avait pas vu l'animal qui s'enfuyait inexplicablement devant eux afin, manifestement, de les mener jusqu'à elle. Avouant qu'elle-même était à la recherche de sa chienne, Thranduil, reconnaissant en elle des traits du peuple sylvestre l'invita à se joindre à eux. Les deux animaux ne furent pas long à être retrouvés courants ensemble libres et majestueux dans les sous-bois. Après un festin exceptionnel dont les elfes ont le secret, elfes et humains se séparèrent le cœur léger d'avoir

retrouvé leurs compagnons. Quelques mois plus tard, Brithilda donnait naissance à une portée de ces chiots si particuliers qui tiennent tête aux wargs. Et depuis, régulièrement, alors que le roi des elfes et sa meute sont en chasse du cerf blanc, elle fausse compagnie à sa maîtresse pour s'enfoncer dans les sous-bois...

Imnachar-Mille-Chênes

Vénérable bûcheron aujourd'hui diminué par des membres douloureux trop longtemps sollicités par les exigences de son métier, sa cognée a connu autant de coups d'orques que d'arbres nouveaux.

Imnachar est maintenant un vieil homme robuste mais frustré de se voir incapable de travailler autant qu'auparavant. Aussi est-il très exigeant avec les autres mais encore plus reconnaissant envers les courageux.

Très soucieux des défenses de Fort-Bois il supervise la maintenance des palissades, du talus des tours de guet et autres ouvrages de défense.

Niveau d'Attribut : 4

Particularités : Colérique, Généreux

Traits : Connaissance des ennemis, Connaissance régionale (Forêt Noire)

Compétences majeures : Présence 4, Art de la Guerre 3, Hache à long manche 4



Sensibilité : Vaillance, Présence

Obstacle : Les Héros sont des étrangers que l'on a laissé pénétrer dans Fort-Bois alors que la communauté est menacée. S'ils sont des amis, ils doivent être retenus et surveillés jusqu'à ce que les événements se calment. S'ils sont des espions, ils doivent être éliminés.

Adhésion : Prouver sa valeur et son courage. Pour Imnachar bon sang ne saurait mentir : aider les Hommes des Bois dans la défense, se montrer courageux, suffit à prouver leur bonne intentions. Pour cela les Héros devront démontrer leur valeur lors de l'évènement « Donnez-moi une arme ! » - voir ci-après. Au cours de cet Évènement les Héros se lancent au secours d'une colonne de réfugiés assaillie par une nuée de chauve-souris de la Forêt Noire. Le crépuscule tombe déjà les fuyards ne seront pas à l'abri des murs avant la nuit si personne ne court protéger leur fuite. Des Héros qui se proposent de faire parti d'un groupe se portant à leur secours gagnent la confiance du bucheron.

Indice : Un moyen de quitter discrètement Fort-Bois. Si la Compagnie gagne sa confiance, Imnachar peut indiquer, l'air de rien lors d'une inspection de la palissade, un endroit qui n'est pas encore réparé dans les défenses où la haie est moins épaisse, d'où les défenseurs auront des angles morts pour tirer sur des fuyards. Un Héros, **Art de la Guerre 14**, en déduira qu'il s'agit là du meilleur en-

droit pour sortir discrètement et avec le moins de risques possible de Fort-Bois.

Baldac-Le-Ciseleur

Il n'y a pas une pièce de bois dans tout Fort-Bois, du plus petit et insignifiant manche de couteau au plus lourd et noble madrier de Wuduseld, qui ne soit passé entre les mains du vénérable charpentier. Baldac est un vieux bâtisseur qui jamais ne fatigue. Bien que les travaux de force ne soient plus pour lui, son œil d'expert est toujours sollicité par ses disciples car il n'a pas son pareil pour assembler les pièces des charpentes complexes des maisons de Fort-Bois.

Gardien de la tradition et des savoir-faire, Baldac met désormais toute son énergie proverbiale dans la perpétuation et l'entretien des chefs-d'œuvre de gravures qui ornent Wuduseld. Aussi passe-t-il le plus clair de son temps libre à restaurer les scènes des temps anciens gravés par ses ancêtres mais aussi à en ciserler de nouvelles et non des moindres. Aussi Baldac connaît-il le bâtiment mieux que sa maison perchée dans les arbres.

Niveau d'Attribut : 5

Particularités : Énergique, Juste

Traits : Menuisier, Traditions Anciennes

Compétences majeures : Artisanat (Bois) 5, Énigmes 4, Connaissances 4



Sensibilité : Sagesse, Courtoisie

Obstacle : Baldac considère que si les Hommes des Bois ont réussi à survivre dans un environnement aussi hostile et à l'Ombre de Dol Guldur c'est parce qu'ils ont su conserver et transmettre les connaissances et les savoir-faire de leurs ancêtres sans déroger aux traditions ancestrales, ce qui implique de ne pas confier les secrets de la communauté à des étrangers. Railler son peuple, ne pas tenir compte de la parole des Anciens, fustiger l'apparente obtusité du Conseil et contester ses décisions constituent pour Baldac autant de raisons de ne pas accéder aux requêtes des Héros.

Adhésion : Pour obtenir une entrevue particulière avec le vénérable et le déranger dans son travail d'entretien de la Grande Maison, faut se montrer humble et courtois, **Courtoisie 18**. Respecter les traditions des Hommes des Bois, s'accommoder de la position du Conseil des Anciens même si celle-ci paraît incompréhensible et obtuse, ne pas s'emporter face à l'apparente immuabilité des décisions prises, à la surdité feinte des Anciens face aux arguments fondés des Héros sont les conditions *sine qua none* pour que le sage face suffisamment confiance aux Héros.

Ce sont là des attitudes qu'un Héros animé par la *Fièvre Chasseresse* ou même investi de l'urgence de sauver Brithilda aura bien du mal à adopter. Toute marque d'emportement ajoutera un

malus d'un niveau de difficulté au test de **Courtoisie**.

Indice : La profession d'Eva, gardienne de Brithilda. Baldac rencontre les Héros dans Wuduseld alors qu'il travaille aux gravures qui ornent un pilier de la Grande Maison. S'ils ont respecté les décisions du Conseil et ses traditions, un Héros attentif à son ouvrage remarque que l'Ancien travaille sur la fresque consacrée aux professions traditionnelles des Hommes des Bois, sinon il travaille à une tout autre fresque. Un test d'**Énigmes 14** ou **Fouille 16** permet alors de trouver gravée auprès de la scène figurant la sage-femme la représentation, fraîchement réalisée, d'une immense chienne sur le front de laquelle sont ciselées trois étoiles d'argent. De là à dire que Baldac signifie aux Héros que la gardienne de Brithilda est la sage-femme de la communauté des Hommes des Bois de Fort-Bois... l'Ancien, tenu par le serment de ne pas révéler l'identité de la gardienne, ne l'avouera pas franchement mais ne pourra s'empêcher d'esquisser un petit sourire en coin en observant le visage entendu du Héros qui comprend le message...

Odo-Le-Pâle

Odo représente les communautés de pêcheurs installés au nord de Fort-Bois le long des rives de la Rivière Sombre. Chef de village, il a sondé ses eaux pois-



sonneuses de nombreuses années.

Intrigué par les carcasses déformées charriées parfois par les eaux lugubres de la rivière, Odo a remonté plusieurs fois son cours jusqu'aux Collines Hantées qu'il a explorées à quelques reprises. Durant ces périples, il côtoyé les clans des Hommes Sauvages (voir le *Guide des Terres Sauvages*, p. 118) qui vivent à l'ombre des sinistres collines sous la double menace de l'Ombre qui les corrompt et des flèches aveugles des Hommes des Bois.

Lors de ces explorations, Odo a été le témoin des effets néfastes de l'Ombre sur la forêt, les hommes ainsi que les bêtes et il devenu expert dans la connaissance des manifestations de l'Ombre.

Une peau d'une blancheur maladive et de petits yeux bleus pâles enfoncés dans des orbites surmontés de sourcils broussailleux contribuent à donner à l'Ancien une apparence inquiétante.

Niveau d'Attribut : 4

Particularités : Suspicieux, Patient

Traits : Conscience de l'Ombre, Pêche

Compétences majeures : Exploration 4, Intuition 4, Guérison 4

Sensibilité : Sagesse, Énigmes

Obstacle : Odo connaît bien l'Ombre et sait que les créatures ténébreuses peuvent prendre mille visages. Il prend les héros pour des espions.

Adhésion : Odo ressent que l'Ombre

est à l'œuvre. Il n'est pas dans les habitudes des Hommes Sauvages de la Forêt Noire (voir le *Guide des Terres Sauvages*, p. 118) de se fédérer pour agir de concert et surtout ils ne descendent jamais si loin au sud. Il arrive parfois qu'un clan attaque une communauté d'Hommes des Bois juste avant l'hiver pour piller nourriture et objets manufacturés mais jamais dans une si large ampleur et encore moins de pair avec les gobelins des Collines Hantées qu'ils détestent au moins autant que les Hommes. Odo perçoit l'action de l'Ombre jusque dans les murs de Fort-Bois qui est habituellement si accueillante envers les étrangers et qui se replie plutôt aujourd'hui sur elle-même au lieu d'accepter le renfort bienvenu de membres des Peuples Libres. Malheureusement, Odo ne parvient pas à voir en Mörkt, l'origine du poison délétère qui frappe le village. Il soupçonne plus aisément des Héros qui ne cessent de vouloir en savoir toujours plus sur l'un des secrets de son peuple et plus certainement Vernos le Dunlending qu'il croit l'allié des orques. Des Héros qui manifestent des symptômes de la *Fièvre Chasseresse* le confortent dans ses convictions.

Mettre au jour la véritable origine de Mörkt et le démonter à Odo, **Enigmes 18** par exemple lors de l'Évènement « *L'Ombre Nocturne* » est le meilleur moyen de lever les soupçons qui pèsent sur les compagnons.



Indice : Odo revient juste de la partie sud du cours de la Rivière Sombre où il a guidé des familles de pêcheurs venues se mettre à l'abri à Fort-Bois. Il sait que dans la forêt à peu de distance de la rivière vit un petit clan d'Hommes des Bois charbonniers qui ont refusé de quitter leur territoire car la fille du chef de clan est enceinte et sur le point d'accoucher. La délivrance s'annonçant mal, la jeune fille ne peut ni se déplacer ni être transportée au risque de perdre l'enfant. Le clan a décidé de rester sur place avec la promesse qu'Odo prévienne Eva l'accoucheuse qui seule a les connaissances pour permettre un enfantement qui sauvera la mère et l'enfant.

Si Les Héros connaissent la profession de la Gardienne de Brithilda, ils savent maintenant où elle va probablement se rendre dans les prochaines heures... S'ils parviennent à cette conclusion, il y a fort à parier que Mörkt, alias Caran Gaur, sera dans le même cas !

Mörkt, l'envoyé du Goulet de la Forêt

« Il allait partout parmi eux et son visage était toujours celui d'un être sage et noble. »

Les anneaux du pouvoir et le Troisième Âge, Le Silmarillion.

Cet homme affable aux favoris épais et à la moustache grisonnante n'est autre

que Caran Gaur sous forme humaine. Disant venir de Bourg-les-Bois, la créature de l'Ombre a rapidement réussi, grâce à ses artifices maléfiques, à se faire passer pour un Ancien de la toute jeune communauté d'Hommes des Bois du Goulet de la Forêt arrivé il y a peu en ambassade auprès des cités des Hommes des Bois.

Niveau d'Attribut : 5, Haine : 8 (sous forme humaine)

Particularités : Courtois, Loyal (en apparence)

Traits : Connaissances elfiques, Conte

Compétences majeures : Présence 5, Inspiration 4, Courtoisie4

Capacités Spéciales : Épouvantable
Sortilège : Langue mielleuse

Épouvantable Sortilège : Langue mielleuse

La créature trouve instinctivement le mot juste pour convaincre son auditoire. Lorsqu'elle converse avec sa victime, ou ses victimes, en dépensant 1 point de Haine, les difficultés des jets d'Inspiration, Persuasion et Courtoisie de la créature sont diminuées de 3 niveaux.

Les Effets persistent tant que la victime est régulièrement en présence de la créature (tant que Mörkt reste à Fort-Bois par exemple).

Au début du scénario, Caran Gaur a déjà utilisé *Langue mielleuse* sur le Conseil des Anciens.



La stratégie de Caran Gaur

Une fois privé de sa meute, le loup a décidé de ne pas se débarrasser des Héros mais au contraire de les utiliser pour localiser Brithilda. Mörkt est alors le meilleur des alliés des Héros dans Fort-Bois. L'Ancien pour lequel il se fait passer ne semble avoir à l'esprit que le souci de les aider dans leur recherche d'information. Grâce à sa position privilégiée auprès du Conseil de Fort-Bois, il intercède auprès de ses membres pour obtenir des entrevues, pour lever des obstacles, pour améliorer leur niveau d'accueil... ou toutes autres choses qui peut leur permettre d'accéder à ce qu'ils cherchent.

Ainsi, une Compagnie qui a eu une attitude douteuse dans les précédents scénarios est pénalisée d'un mauvais **accueil**, rendant les niveaux de difficulté de leur Interactions pratiquement impossible à battre. Ses membres se voient donc dans l'obligation de faire appel aux services de l'envoyé du Goulet de la Forêt Noire qui manifeste un esprit bien plus ouvert que ses homologues de Fort-Bois...

Le revers de la médaille est que, à chaque fois qu'ils font appel à lui, Mörkt, alias Caran Gaur, acquière aussi les informations qu'ils obtiennent...

Une fois les informations nécessaires en sa possession (la localisation de Brithilda et le nom de sa maîtresse), Caran Gaur donne l'ordre à Klò de diriger ses troupes vers le camp des charbonniers tandis qu'il se charge en personne de

fomenter un plan pour s'assurer que les Héros ne pourront sortir de Fort-Bois et venir se mettre une fois de plus en travers de sa route (voir Chapitre 2, *Traîtres !*).

Les Héros amènent eux-mêmes le loup dans la bergerie !

Invité de marque, il ne participe pourtant pas systématiquement à toutes les réunions du Conseil mais y est souvent convié (chaque fois que le Gardien des Légendes le jugera nécessaire) par les Anciens désireux de bénéficier de son avis. Toutefois, grâce à ses bonnes relations, les Anciens se confient à lui et lui permettent ainsi de recueillir les informations des assemblées qu'il manque et pendant lesquelles est discutée la stratégie de défense de Fort-Bois. Il est donc informé en continu des patrouilles qui partent en forêt et de l'envoi de messages vers Bourg-les-Bois. Chaque nuit, il transmet ces précieux éléments à Klò, son messager ailé, l'Ombre secrète qui applique ses directives et coordonne l'action des créatures de l'Ombre qui agitent la Forêt Noire (Voir l'Événement : *L'Ombre nocturne*).

C'est de cette façon que Caran Gaur est parvenu à retenir Ingomer et ses hommes dans un val encaissé, (Voir l'Événement : *Dégager Ingomer*) et à intercepter tous les messagers partis chercher du renfort à Bourg-les-Bois (Voir l'Événement : *La Pêcheuse*).



Confondre Caran Gaur

Les fuites

Au fil des événements, la Compagnie va se rendre compte, **Art de la Guerre, 14**, que, quelles que soient les mesures prises par le Conseil pour repousser les gobelins et les Hommes Sauvages, retrouver Ingomer, escorter des réfugiés fuyant vers Fort-Bois ou encore envoyer un messager à Bourg-les-Bois, elles sont systématiquement déjouées sur le terrain.

Un test d'**Énigmes, 14** permet de conclure que les décisions prises par les Anciens fuient vers l'ennemi : il y a un traître à Fort-Bois !

La voix des temps anciens

Profitant de l'opportunité de rencontrer un Hommes des Bois originaire



de l'autre côté de la Forêt Noire, il est fréquent qu'à la veillée Mörkt soit sollicité pour chanter ou conter une légende du Goulet de la Forêt ou des terres lointaines et exotiques du Dorwinion dont sont particulièrement friands les Hommes des Bois.

Dans sa volonté de discréditer Vernos et son peuple, Mörkt déclame aussi un soir un lai contant la Dernière Alliance en se focalisant sur la façon dont les Dunlendings des Montagnes Blanches rejetèrent l'appel d'Isildur. Son auditoire nourrit ensuite une méfiance accrue envers Vernos dont les ancêtres sont dits être des traîtres...

Un test de **Connaissance 16**, permet de déceler des archaïsmes de langage. Mörkt emploie des mots et des tournures de phrases tombés dans l'oubli depuis bien longtemps.

Des Héros possédant les Spécialités Folklore ou Conte avoueront ne connaître aucune des légendes chantées par Mörkt ou alors pas dans la version employée. La version du sage semble être toujours antérieure ou à l'origine de celle connue du Héros.

Un test de **Chant, 16**, permet de trouver dans l'interprétation de Mörkt la même implication que celle que l'on rencontre chez les elfes : à la fois distante du fait des temps éloignés dans lesquels se déroulèrent les événements et à la fois proche du fait que l'interprète a lui-même vécu les âges dépeints. Mörkt



aurait-il lui-même vécu, par exemple, les événements de la Dernière Alliance ? Enfin, un elfe disposant de la Spécialité Connaissances elfiques identifiera des détails dans les légendes que seuls des gens de son peuple peuvent connaître ou avoir été transmis à Mörkt par ces derniers.

Assister aux rencontres entre Mörkt et Klò, l'Ombre Secrète

Voir l'Évènement *L'Ombre Nocturne*. Il s'agit là du meilleur moyen de découvrir les agissements de Mörkt, voire aussi de suspecter que l'envoyé du Goulet ne soit en fait que Caran Gaur. Cet Évènement permet aussi et surtout de gagner la confiance de Odo-le-Pâle et d'accéder à la localisation de Brithilda (voir la description de Odo-le-Pâle).

La Haine envers Vernos

Autant Mörkt est ouvert d'esprit et toujours prêt à aider les Héros dans chacune de leurs entreprises, autant il n'a de cesse de dénigrer Vernos. Il met toute son éloquence pour persuader Grimald Chasse-Chien de la garder enfermée, de ne pas lui permettre de quitter Fort-Bois même lors des événements qui nécessitent des hommes braves et courageux (*Donnez-moi une arme ! Dégager Ingomer* ou encore *La Pêcheuse*) qui pourrait permettre à Vernos de gagner la confiance des Hommes des Bois.

Un test d'**Intuition**, 16, permet de

sentir que l'envoyé du Goulet nourrit à l'encontre du jeune guerrier un mélange de haine et de crainte.

Interrogé sur le sujet, Mörkt invoque les enseignements du passé (les agissements des Dunlendings dans l'Histoire) et la plus élémentaire des prudences pour justifier son attitude qu'il qualifie de mesurée à l'encontre de Vernos.

La fièvre Chasseresse

Les Héros frappés de la Fièvre Chasseresse lors des précédents épisodes de la campagne ressentent inconsciemment la proximité de l'objet de leur obsession. Les poils de leur nuque se dressent parfois, ils ressentent la nuit, de la même façon que les Héros possédant la Spécialité *Conscience de l'Ombre* (voir l'Évènement *L'Ombre nocturne*), un voile assombrir leur cœur.

Ils entrevoient aussi parfois chez Mörkt des accès de bestialité lorsque par exemple celui-ci est contredit, quand ne lui est pas permis de participer à une rencontre permettant d'accéder à une information qu'il convoite ou lorsqu'il interagit avec (ou au sujet de) Vernos.

Ces impressions sont fugaces et doivent être jouées finement : Mörkt ne devient pas animal, ses yeux ne deviennent pas rouges luisant alors que des poils lui poussent sur le corps, mais son regard et son expression deviennent, l'espace d'un clignement d'œil, inquiétants, ef-



frayants, menaçants. Imaginez pour cela Jack Nicholson dans *Shining*.

Trahi par son propre mal, les Héros peuvent ainsi pénétrer son masque de feinte bienveillance.

Les Blessures de Caran Gaur

Au terme du précédent scénario, *Traque dans le Val d'Anduin*, la Compagnie est peut-être parvenue à contraindre Caran Gaur de se mesurer à eux. Au cours de cette confrontation, des Héros sont peut-être même parvenus à blesser l'animal maléfique. Ses plaies toujours ouvertes infligent de vives douleurs à Caran Gaur et ce même sous sa forme humaine. Elles mordent ses chairs, brûlent son orgueil et rongent son âme. Un Héros qui aurait porté de telles blessures au loup garou peut ressentir, **Guérison, 16**, la douleur dévorante de Mörkt puis déduire, **Énigmes, 16**, qu'il s'agit des mêmes coups qu'il a porté à Caran Gaur.

Interpréter Mörkt

L'envoyé du Goulet de la Forêt est en apparence un être bienveillant, affable et serviable ; toujours de bon conseil.

En cas de conflit, il apaise les esprits, fait se rejoindre les positions antagonistes de manière à ce que chacun ressorte finalement satisfait de la rencontre.

Relisez *Les anneaux du pouvoir et le Troisième Âge*, *Le Silmarillion*, et inspirez-

vous d'Annatar pour interpréter Mörkt.

Il adopte toujours une attitude réfléchie et un air pénétré avant de prononcer un point de vue empli de bon sens et de pertinence.

C'est un négociateur et un diplomate émérite reconnu de tous à Fort-Bois.

C'est donc avec entrain qu'il répond toujours par l'affirmative aux demandes des Héros qui le sollicitent pour les assister lors de rencontres, probablement fermées voire houleuses, avec les membres du Conseil des Anciens.

Si la Compagnie ne fait pas appel à ses services, il se trouve être présent « par hasard » ou bien a été directement sollicité par leur interlocuteur. Les Héros doivent expressément préciser au Gardien des Légendes qu'ils désirent organiser une rencontre avec un Ancien sans la présence de Mörkt pour qu'il n'assiste pas à l'entretien.

D'un point de vue technique ludique, jouez-le comme s'il s'agissait du personnage prévu par le Gardien des Légendes pour pallier les lacunes en diplomatie d'une Compagnie composée plus de Tueurs que d'Érudits.

Quand les Héros sont accompagnés de Mörkt, ils bénéficient d'un **bonus de deux niveaux** de difficulté au SR de leurs compétences d'interaction lorsqu'ils intercèdent auprès des Anciens. On le voit, profiter de l'aide de Mörkt simplifie



considérablement la tâche de la Compagnie dans sa quête d'informations. Cependant, ne limitez pas ces entrevues à de simples jets de dés, laissez libre cours à l'interprétation : les Héros doivent se confronter aux Anciens, ressentir de la méfiance à leur égard, la volonté de garder un secret, le poids des responsabilités des Anciens qui ne peuvent rien confier d'important sur Brithilda... jusqu'à ce que quelques mots de Mörkt abattent les barrières de réticence et que l'Ancien livre finalement l'information tant convoitée aux Héros... et à Caran Gaur !

Vernos, Dunlending de la tribu des Vernoïalos

Jeune homme sévère aux muscles noueux et à l'étrange chevelure blonde dressée en pics, Vernos est un Dunlending venu des montagnes du pays de Dun. Il a été capturé il y a peu par Grimald Chasse-Chien et ses hommes alors qu'il tentait de remonter vers le nord en longeant la lisière de la Forêt Noire. Refusant donner sa destination et ses intentions, il est depuis lors enfermé, peut-être avec les Héros, dans les cavernes de Fort-Bois (voir *Guide des Terres Sauvages*, p. 97). Furieux contre lui-même, incapable de tenir en place, il tourne comme un lion en cage dans l'attente d'une rencontre avec le Conseil des Anciens qui doit décider de son sort.

Il faut dire que tout accuse cet étrange adolescent tatoué de curieux motifs bleus en spirales et couturé d'autant de cicatrices qu'un vétéran de nombreuses campagnes. Ses étranges braies à carreaux, son sayon jeté sur l'épaule, son macabre collier de phalanges, ses armes à factures inhabituelles et surtout son étrange accent : tout crie en lui l'homme sauvage, le voleur, le brigand de Valter (voir *Fratricide et mauvaises nouvelles* p. 53 de *Contes Légendes des Terres Sauvages*), ou pire encore, l'espion de l'Ombre.

Non content de rester muet, Vernos détenait sur lui à sa capture un rouleau d'écorce sur lequel était représenté son itinéraire depuis le depuis la Trouée du Rohan jusqu'à Fort-Bois en passant par Le Champs aux Iris. Refusant de dévoiler la signification des inscriptions consignées sur la carte et surtout comment il a pu traverser les marais embrumés des Champs aux Iris s'il n'est lui-même le sbire des orques, Grimald Chasse-Chien voit en cela la preuve que Vernos est un espion en reconnaissance. Ce document compromettant, de même que ses armes et un splendide torque en or massif ornés des deux ours hurlant se faisant face, lui ont été confisqués et remis aux Anciens avant qu'il ne soit jeté dans les caves humides dans lesquelles il est détenu.



La tribu des Vernoïalos

Les Vernoïalos comptent parmi les rares tribus – de celles qui deviendront plus tard les Dunlendings – à avoir répondu à l'appel du Gondor lors de la dernière Alliance. Ils n'eurent donc pas à subir les foudres de la malédiction d'Isildur. Mais les siècles passant, les exploits de leurs champions furent bien vite oubliés par les intendants du Gondor et ils furent progressivement assimilés aux autres hommes sauvages. Ils durent eux aussi quitter leurs terres ancestrales des Montagnes Blanches pour se rendre au pays de Dun.

Jugés comme des traîtres esclaves de Numénor par leurs semblables Dunlendings occupant ces terres depuis des décennies, ils furent repoussés vers le Sud et s'installèrent dans les plaines de la trouée du Rohan sur les rives de l'Isen

avant d'être de nouveau contraints par les lances des cavaliers rohirrims à se réfugier toujours plus hauts sur les pentes des Monts Brumeux bordant Nan Curunir et le Pays de Dun.

Ils vivent désormais sur ces hauts-plateaux sous la triple menace des tribus dunlendings, des Rohirrims et des créatures de l'Ombre qui peuplent les profondeurs des Monts Brumeux.

C'est un peuple peu nombreux de montagnards et de guerriers, dépositaire de l'ancienne tradition de leurs ancêtres des Montagnes Blanches. Ils vénèrent les arbres et les Hommes Pukel et les Woses peuplent leurs légendes.

Cueilleurs et éleveurs de moutons dont ils tirent le lait et la laine, c'est un peuple spartiate disposant de faibles ressources. Habiles mineurs et forgerons doués, les métaux sont néanmoins rares et leurs armes sont leurs biens les plus précieux.





Ils combattent le plus souvent sans armures et leurs boucliers est leur arme principale (voir ci-après), accompagnée toutefois de la lance et des javelines dont ils portent plusieurs exemplaires. L'épée est l'apanage des champions, la côte de mailles l'attribut des chefs de clan.

Fiers et téméraires, ils ne connaissent pas la peur et ne redoutent pas la mort car le danger est leur quotidien.

Ils craignent par contre les chevaux et leurs cavaliers qui les traquent implacablement lors de leurs raids sur le bétail des fermes des plaines du Rohan. Ils détestent tout autant leurs cousins des tribus voisines qui n'hésitent pas à les chasser et les capturer pour en faire des esclaves. Mais ils haïssent par-dessus tout les orques et les trolls qui sortent la nuit de leurs antres de sous la montagne pour piller et décimer leurs villages.

Las de voir son peuple se faire de moins en moins nombreux perchés dans ces montagnes infertiles, Vernicnos, père de Vernos et chef de la tribu, projette de mener les siens dans la vallée de l'Anduin pour prêter allégeance à Béorn et ainsi trouver une terre accueillante à défendre. Mais ceci est une autre histoire...

La mission et le voyage de Vernos

Informé par des membres du peuple du Fleuve (Voir le *Guide des Terres Sauvages*, p. 10) de l'offre faite par Bern aux

parias de toutes origines de se fédérer autour de lui pour défendre le Vieux Gué et le passage du Haut Col, Vernicnos a décidé d'envoyer son fils Vernos auprès du chef des Béornides.

Le jeune homme doit, au cours de son voyage, reconnaître la route que sa tribu pourrait emprunter pour rejoindre le Vieux Gué puis trouver Béorn, lui remettre le torque à têtes d'ours en gage de bonne entente et lui soumettre la proposition de ralliement des Vernoïalos.

Seulement Vernos est un guerrier, qui plus est un montagnard, et non un diplomate habitué aux longs voyages à travers les immenses étendues des Terres Sauvages. Aussi s'est-il rapidement perdu, s'est ensuite enfoncé dans Fangorn pour en sortir miraculeusement sans encombres, avant de contourner au plus loin le « Bois de la Sorcière Blanche » (La Lorien), a séjourné quelques temps aux côtés des Hors-la-loi de Valter (les Héros se souviendront peut-être de lui s'ils ont joué *Fratricide et mauvaises nouvelles* de *Contes et Légendes des Terres Sauvages*) avant de les quitter après avoir constaté la proximité des brigands avec les orques. Pourchassés par ses anciens compagnons et leurs alliés orques, il se risque dans les Champ aux Iris où, rattrapé par les traqueurs orques, il est laissé pour mort.



Recueilli mourant par d'étranges enfants tout droit sortis des légendes du Pays de Dun (les Hobbits de la vallée de l'Anduin voir *Guide des Terres Sauvages*, p. 52), ces derniers le soignent puis, émus par la nature de sa mission, le laissent partir avec la promesse de ne jamais révéler leur existence... Remontant l'Anduin aux côtés du Peuple du Fleuve, il passe à l'est du fleuve afin de reconnaître une route à travers les plaines herbeuses. Sa curiosité le pousse jusqu'aux lisières de la Grande Forêt aux abords de laquelle il est capturé non loin de Fort-Bois.

Trahi par son apparence suspecte, ses explications maladroitement et par les événements qui agitent la cité, le jeune guerrier est promptement pris pour un espion et enfermé sans autres forme de procès.

Interpréter Vernos

Malgré son attitude bravache et tête brûlée, Vernos n'est pas pour autant stupide. L'avenir de sa tribu dépend de la réussite de sa mission. Aussi le jeune guerrier doit-il à tout prix récupérer son plan de voyage et le torque destiné à Béorn. Ses armes ont été confiées aux gardiens de la porte de la Grande Maison. Peut-être sont elles mêmes côte à côte appuyées au même mur que celles des Héros ?

Mais Vernos ne peut simplement subtiliser ses biens et forcer le passage pour s'évader. Cette tentative le conduirait probablement à être abattu ou rapidement rattrapé par les sentinelles et surtout compromettrait irrémédiablement les chances de son peuple de traverser sans heurts le territoire des Hommes des Bois. Il lui faut donc bâtir de bonnes relations avec les Anciens du Conseil pour que le moment venu ces derniers autorisent le passage de sa tribu sur leurs terres.

Seulement ni les préjugés envers lui et son peuple, ni l'œuvre de sape de Caran Gaur, ni son tempérament ne l'aident dans son entreprise. Vernos est au mieux enfermé et considéré comme un brigand et, au pire, c'est un espion qui n'attend que le retour d'Ingomer pour être exécuté.

Vernos va donc faire tout son possible pour se disculper au cours d'une entrevue avec le Conseil des Anciens – Voir l'Évènement : « *Le sort de Vernos* » – puis et redorer son blason au cours d'une action d'éclat au cours des Évènements : « *La pêcheuse* », « *Donnez-moi une arme !* », « *L'Ombre nocturne* », « *Dégager Ingomer* ».

Pour parvenir à ses fins, il n'a qu'un seul allié, son courage, et par contre de nombreux handicaps, dont Caran Gaur – qui voit rapidement en lui un



ennemi dangereux qu'il va tout faire pour le museler – et, surtout, et non des moindres, son propre caractère ! Un tempérament qui le conduit à refuser de révéler l'objet de sa mission et ce qui lui est arrivé lorsqu'il a traversé le Champ aux Iris.

Pour les Anciens, confortés par les paroles de Mörkt, le plan trouvé sur lui constitue la preuve irréfutable que Vernos est un espion. De plus, les inscriptions représentant le voyage du Dunlending à travers le Champ au Iris ont été hâtivement effacées démontrant en conséquence que Vernos veut

cache quelque chose : un repère orque ou la position de la troupe de Dunlendings dont il serait l'éclaireur.

Vernos ne connaît pas le mensonge et préfère rester muet afin d'honorer sa parole et ne pas révéler l'existence des Hobbits du Champ au Iris, il refuse de répondre aux questions portant sur son itinéraire au travers des marais. Cela conduit ses interlocuteurs à juger cette attitude comme la preuve irréfutable de sa culpabilité.

Toutefois, lors d'une éventuelle rencontre avec un Hobbit de la Compagnie, Vernos ne peut s'empêcher de jurer ses curieux dieux des sylves à la vue du petit compagnon. Un test d'**Intuition 14** permet de décrypter cette exclamation bien vite étouffée de même qu'un test d'**Énigme 14** permet de la relier avec l'entêtement de Vernos à ne rien révéler de son passage dans les marais.

Toujours est-il qu'une fois la rencontre faite, le Hobbit est l'objet de toutes les attentions du guerrier qui ne s'adresse plus à lui qu'avec le qualificatif : « *Petit Maître des terriers, ...* ». Sobriquet qui atteste de sa connaissance des Hobbits et de sa précédente rencontre avec des petites gens.

Cela engagera-t-il les Héros à faire cause commune avec lui ?



Intérêt ludique

L'introduction de ce personnage présente un double intérêt pour ce scénario :

- **Pousser à l'action des joueurs passifs** : le scénario est ouvert et requiert, à la vue des nombreux obstacles qui s'offrent aux Héros, des joueurs doués d'esprit d'initiative. Si ce n'est pas le cas, Vernos peut, par son hyperactivité mal contrôlée et son manque de évident diplomatie, les inciter à lui venir en aide et à entreprendre des actions auxquelles ils n'avaient pas pensé (se proposer de faire passer un message, sortir de leur cellule pour découvrir quelle est cette Ombre qui pèse sur leur esprit certaines nuits...) et ainsi les orienter vers les Événements proposés plus avant. Il peut les pousser à désobéir au Conseil, aux règles de la bienséance et de l'hospitalité, voire à rompre la parole donnée et à se mettre en danger pour parvenir à leurs fins.

Attention cependant à ce que les héros ne se contentent pas de regarder le PNJ agir, Vernos doit être un facteur incitatif mais il ne doit surtout pas faire le scénario à leur place.

De plus, du fait de son Avantage Culturel (*Téméraire*, voir ci-après), Vernos constitue un véritable danger pour Caran Gaur et cela n'a pas échappé au loup-garou qui agit auprès des Anciens pour le discréditer. Ces manœuvres

peuvent contribuer à attirer l'attention des joueurs sur le soi-disant, conseiller du Goulet de la Forêt.

- **Vernos miroir de la Compagnie** : le jeune Dunlending subit la même méfiance de la part des Anciens que celles qu'ils portent à la Compagnie. Il est un leurre destiné à détourner l'attention des joueurs de Mörkt vers le guerrier étranger. Les Compagnons tomberont-ils dans le piège ? Vont-ils à leur tour reproduire la même attitude que celle que le Conseil des Anciens inflige à la Compagnie ? Si cette dernière ne se soucie pas de Vernos voire même se fourvoie dans cette fausse piste en le considérant comme un véritable agent de l'Ombre, le scénario ne sera pas compromis mais il sera plus compliqué à mener à bien.

En faisant preuve d'ouverture d'esprit, en passant outre l'apparence pendable du Dunlending, les Héros jouent la carte de la coopération, de l'union contre un danger commun et non celle de la méfiance et de l'immobilisme qui peuvent conduire à la victoire de l'Ombre.

Il est ainsi tout à fait possible de faire complètement abstraction de Vernos dans le scénario.

Niveau d'Attribut : 5

Endurance 27, Parade 5+3 (Grand bouclier), Armure 1D

Particularités : Fier, Téméraire



Traits : Conscience de L'Ombre, Montagnard

Compétences majeures : Présence 3, Athlétisme 4, Inspiration 3

Compétences d'Armes : (Lances) 4, Épée 3, Dague 3

Avantage culturel : **Inébranlable** : Comme leurs ancêtres qui refusèrent de prêter l'oreille aux paroles de l'Ennemi et suivirent Isildur, les Vernoïalos sont peu sensible à la Corruption.

Lorsqu'ils font un test de Corruption les Vernoïalos lancent deux fois le dé du Destin et gardent le meilleur résultat.

C'est grâce à cet avantage que Vernos résiste à la Fièvre chasseresse tout au long du scénario, ce qui peut considérablement aider la Compagnie lors du dénouement final.

Équipement : Vernos porte habituellement au côté droit une épée longue sans garde suspendue par une chaîne à sa ceinture et au côté gauche un long poignard.

Son grand bouclier ovale à manipule, bicolore rouge et gris, est orné de part et d'autre de l'umbo d'un arbre vert dont les racines baignent dans un ruisseau qui coule à son pied.

Vernos est aussi muni d'une lance à large fer et à talon de même que de deux javelines qu'il tient avec sa main de bouclier.

Lance à ailettes : Dégâts 5, Taille 9, Blessure 14, Encombrement 3, Peut être lan-

cée, Ajoute un bonus de +1 en Parade en combat.

Javelot : Dégâts 4, Taille 10, Blessure 14, Encombrement 1, Arme de jet.

(Pour plus de précisions sur ces armes, voir les règles additionnelles pour l'Anneau Unique incluses dans ce numéro du Maraudeur)

Vertus

Le prince des Vernoïalos possède les trois Vertus suivantes.

Peau épaisse

Tout comme les Béornides, les Vernoïalos sont habitués à combattre sans armures. Voir p. 127 du *Livre de base*.

Combat au grand bouclier

Les Vernoïalos ont appris à manier aussi bien offensivement que défensivement le grand bouclier, leur arme culturelle, en compensation de leur manque de métal pour confectionner des armures.

Lorsqu'il touche un ennemi, le guerrier relance le dé du Destin. Sur un résultat de 8+, il inflige une perte supplémentaire de points d'Endurance égale à son Bonus aux Dégâts plus la valeur d'Encombrement du bouclier (5 pour un grand bouclier).

Défensivement, lorsqu'il est touché, le guerrier peut ajouter le Modificateur de Parade du bouclier (+3 pour le grand bouclier) à son test de Protection (comme pour un casque).



Bravoure

De la même manière que les Bardides sous le joug de Smaug, sous les menaces conjuguées des créatures maléfiques qui pullulent sur et dans les profondeurs des Hithaeglr, des Rohirrim et des autres tribus dunlendings, les héros Vernoïalos ont développé un sang-froid et un courage au combat proches de l'inconscience.

Lorsqu'il fait un test de Peur en situation de combat, le Héros lance deux fois le dé du Destin et garde le meilleur résultat.

Évènements

Ces Évènements interviennent dans l'ordre et quand cela conviendra le mieux au Gardien des Légendes. Il serait toutefois préférable que « *Le Sort de Vernos* » intervienne au plus tôt et que et que « *L'Ombre Nocturne* » trouve son dénouement en dernier lieu.

Le sort de Vernos

Cette scène se produit alors que les Héros sont présents dans la Grande Maison et que le Conseil des Anciens est réuni. Elle peut faire suite à la présentation de la Compagnie (voir ci-avant), ou bien intervenir lorsque le Gardien des Légendes l'estime opportun. Si les Héros ne sont pas libres de leurs mouvements,

ils sont enfermés dans les cavernes de la cité avec Vernos et les deux rencontres s'enchaînent alors.

Le jeune guerrier, entravé pieds et poings, est traîné devant les Anciens. Privé de sa liberté de mouvement, il se débat comme un animal pris au piège, rageant et jurant dans sa langue barbare. Les gardes qui l'encadrent se méfient de lui comme d'un fauve. S'il n'a véritablement blessé personnes, certains conservent un souvenir douloureux de sa capture. Les gardes le lui ont d'ailleurs bien rendu mais malgré son visage tuméfié et quelques côtes froissées, le Dunlending se présente fier et droit devant les sages de Fort-Bois.

Il est sommé de se présenter et de donner des explications sur les raisons pour lesquelles il se trouve si loin de chez lui à fureter aux alentours de Fort-Bois avec sur lui une carte de la vallée de l'Anduin.

Vernos déclame alors volontiers son nom et ses origines comprenant ses hauts faits et ceux de nombre de ces ancêtres très prestigieux à ses yeux. Coupant court au flot interminable de troupeaux de moutons volés retrouvés de trolls décapités et de cavaliers désarçonnés considérés comme des fanfaronnades ridicules, le Conseil s'attire les foudres verbales de Vernos qui ne comprend pas que l'on puisse se moquer de



l'énumération de ces exploits familiaux. Un test de **Connaissance, 16**, permet de reconnaître parmi les actes scandés des faits remontant à la Dernière Alliance et attestant de la présence des Vernoïalos aux côtés des Elfes et des Dunedains.

Impatient, le Conseil lui demande d'en venir rapidement au fait qui les intéresse. Le jeune guerrier se renfrogne et refuse de révéler les motivations de son voyage, de communiquer sur l'utilité de sa carte, tout en confirmant sans détours avoir séjourné avec des hors-la-loi installés dans le Champ aux Iris jusqu'à ce qu'il comprenne que les ruffians étaient en fait ligüés avec des orques qu'il semble manifestement détester si l'on en croie le sinistre collier de phalanges qui orne son cou.

Il refuse aussi d'expliquer comment il a quitté les hors-la-loi, reste imprécis sur la localisation exacte de leur camp (parce qu'il ne peut faire mieux) et il

ne dit bien entendu pas un mot sur les Hobbits dont il n'a pas cartographié le refuge où il fut soigné sur sa carte.

Un test d'**Énigmes, 14**, ou d'**Intuition, 14**, confirme que Vernos dissimule manifestement et maladroitement des informations au Conseil car il préfère rester muet plutôt que de mentir ouvertement, ce qui n'est pas l'attitude d'un espion.

La parole de Vernos est remise en cause par le Conseil : les Ancien pensent que le Dunlending veut se faire passer pour un brigand repent, chassé par ses compagnons mais qu'il n'est en fait qu'un espion chargé de cartographier le territoire des Hommes des Bois, de repérer les défenses et les principaux villages pour le compte des orques. Le torque en or constitue pour eux une manne que l'espion peut utiliser pour corrompre, acheter des indicateurs et obtenir des renseignements.

Mörkt appuie cette vision et juge les Dunlendings en général hors de toute confiance. Il estime que Vernos doit être maintenu en captivité jusqu'au retour d'Ingomer qui prononcera un jugement définitif à son égard.

Vernos est alors sur le point d'exploser, au bord d'entreprendre des actions irréfléchies le menant irrémédiablement au devant de plus graves ennuis encore.



Un test de **Vigilance** ou **Chasse, 14**, permet de remarquer que le guerrier jauge la valeur de ses gardes et qu'il cherche, tel un animal traqué, une voie de fuite. Il bande ses muscles, et va bondir, à moins que les Héros n'interviennent pour le stopper puis intercéder en sa faveur auprès du Conseil en opposant que son attitude n'est pas celle d'un espion mais plutôt celle d'un voyageur errant bien maladroit un peu trop impulsif et imbu de lui-même.

Surpasser Mörkt dan une action opposée de **Courtoisie** ou de **Persuasion** est nécessaire pour attirer l'attention des sages sur ces points et permettre en conséquence à Vernos de bénéficier d'un accueil **Froid** (ce qui est le maximum qu'il peut espérer).

Convaincre le jeune écervelé de révéler ses réelles motivations et les informations qu'il dissimule permet, si ce n'est de gagner la confiance des sages, tout du moins de lui épargner d'être considéré comme un espion. Cela requiert des trésors de patience et une action **prolongée**, (*Livre de base*, p. 205) qui ne peut se régler lors de la seule première entrevue ou pendant le Conseil.

Techniquement, il faut obtenir **5 réussites** à un test de **Persuasion, 20**. Seul un Hobbit peut recevoir ses confidences sur son sauvetage par les Hobbits Sauvage de l'Anduin.

Les Héros ne sont naturellement pas pénalisés par l'accueil mais ne bénéficieraient pas non plus de l'aide éventuelle de Mörkt qui reste résolument hostile au Dunlending.

Une fois ces informations révélées au Conseil, Vernos pourra bénéficier là aussi d'un accueil **Froid** et donc d'une certaine liberté de mouvement, L'entrevue peut se conclure par l'arrivée d'un messenger qui permet de lancer, selon votre souhait, l'Évènement « *Donnez- moi une arme !* » ou « *La pêcheuse* ».

La pêcheuse

Un messenger, Siegeric, parti vers Bourges-Bois revient en catastrophe à Fort-Bois. Épuisé, il a remonté le cours de la Rivière Sombre pour venir chercher de l'aide.

Parti il y a quelques jours en canoë avec trois compagnons, le voyage s'est tout d'abord déroulé sans encombre. Mais au soir du premier jour, dans un méandre où la rivière se fait plus large et plus lente, la petite expédition s'est faite attaquer par de mystérieuses créatures aquatiques venues de nulle part qui ont retourné les deux embarcations.

Siegeric s'est enfui dans les eaux peu profondes, poursuivi par les créatures carnassières se déplaçant à une vitesse



prodigieuse à la surface de l'eau. Rattrapé, au bord de la noyade, il n'a eu la vie sauve que grâce à l'intervention d'une Fille de la Rivière (voir *Livre de base*, p. 289) qui l'a transporté inconscient sur la terre ferme. À son réveil il se trouvait auprès de l'un de ses compagnons qui avait la jambe broyée par les puissantes chélicères de leurs poursuivants. Leurs deux autres compagnons, moins chanceux, ont disparu.

Après avoir soigné le blessé incapable de se déplacer, Siegeric est parti vers Fort-Bois pour y solliciter de l'aide. C'était il y a deux jours.

À la nouvelle que les messagers n'ont pu passer, le désespoir envahit le Conseil des Anciens, Bourg-les-Bois n'est pas au courant de leur situation et aucun renfort ne viendra de ce côté-là.

Grimald Chasse-Chien précise qu'il ne peut pas envoyer plus d'hommes vers Bourg-les-Bois sans dégarnir les défenses de la cité. De nombreuses patrouilles sont déjà parties à la recherche d'Ingomer et à la rencontre des gobelins ainsi que des Hommes Sauvages.

Pourtant, un messenger doit coûte que coûte passer. Le Conseil décide de l'envoi de deux messagers non plus par la Rivière Sombre mais par la lisière de la forêt dont le voyage semble plus sûr mais plus long. Siegeric veut repartir et

aller secourir son camarade laissé là-bas mais il ne peut y aller seul.

C'est le moment pour les Héros de convaincre Iwald Blanc-Cerf de reprendre les armes et de partir à la chasse de ses créatures mystérieuses ! Voir supra comment le convaincre.

Persuader le conseil de laisser la Compagnie descendre la Rivière Sombre avec l'Ancien requiert un test de **Persuasion, 16** (avec les modificateurs d'**accueil** et la possibilité de faire appel à l'aide de Mörkt).

Obtenir la participation de Vernos demande aussi un test de **Persuasion, 16** (sans appui de Mörkt).

La nouvelle expédition peut partir dans la demi-journée. Les canoës des Hommes des Bois peuvent contenir deux personnes. Siegeric et une sentinelle détachée par Grimald voyagent ensemble et devront parvenir jusqu'à Bourg-les-Bois.

Il faut un jour de navigation pour arriver sur place. Aucun test de Fatigue n'est requis, Iwald et Siegeric tiennent les rôles de Guide et de Guetteur si besoin.

Lorsque Siegeric chuchote qu'ils s'approchent des lieux de l'attaque la tension devient palpable. Les canoës cheminent lentement dans le lit de la rivière qui s'est considérablement élargi et qui, grossi par les pluies récentes, a trans-



formé la forêt en une mangrove sombre et lugubre. Le silence règne, l'eau est trouble et vaseuse, branches et racines se confondant dans la pénombre.

Pour se tenir au plus près de la rive ouest qui est la moins risquée, les embarcations serpentent donc entre les arbres dont les plus petits sont immergés à mi-tronc.

Un test d'**Exploration, 14**, permet de retrouver le campement sommaire où Siegeric a laissé son compagnon blessé. L'homme n'est plus là et un test de **Chasse, 14**, permet de comprendre par l'absence de piste qu'il n'est pas parti par ses propres moyens...

Un Héros peut retrouver, **Vigilance, 14**, une des embarcations des précédents messagers. Retournée, à moitié flottante, elle est transpercée comme si un épieu de bon diamètre l'avait traversée de part en part.

Quelques minutes plus tard, la pêcheuse lance son attaque !

La pêcheuse, grande araignée

La pêcheuse est une araignée qui se distingue de ses congénères par son adaptation au milieu aquatique. Véritable échassier, elle est perchée sur huit longues pattes fines qui maintiennent son corps, à l'abdomen grêle et allongé, à plusieurs mètres au-dessus de l'eau. Malgré sa démarche dandinante, elle

n'en est pas moins un prédateur redoutable.

Elle est dotée d'une trompe immense, terminée par un redoutable aiguillon acéré, qu'elle tient, à la manière des papillons, repliée sous le thorax. Lorsqu'elle déroule vivement cette trompe, l'aiguillon qu'elle abrite est alors propulsé à une vitesse vertigineuse, constituant un harpon capable d'empaler n'importe quel animal !

Dissimulée dans les branches, elle chasse à l'affût. Les pattes écartées, fondues dans la pénombre le long des troncs, elle attend au-dessus des flots. Puis frappe soudainement et embroche les proies imprudentes venues sous elle sans même s'en être rendu compte !

Une fois lardée et sa mobilité réduite, la victime est alors à la merci des chélicères meurtrières des larves de la pêcheuse. De moindre taille que leur génitrice mais tout aussi voraces, elles flottent grâce à leurs pattes qui exercent une tension superficielle sur la surface de l'eau, puis, à la manière des Gerris, elles les rabattent vivement et glissent rapidement sur la rivière. Elles ne mettent alors pas beaucoup de temps à attraper la proie blessée et à la dévorer. C'est ce qui est arrivé à Siegeric et à ses compagnons et c'est aussi ce qui attend peut-être la Compagnie !



Niveau d'Attribut : 4, Haine : 3

Endurance : 26, Parade : 4, Armure : 2D

Compétences majeures :

Personnalité 2, Déplacement 4, Perception 3, Survie 3, Coutume 2, Métier 1

Compétences d'armes :

Aiguillon 3, Piétiner 3

Capacités spéciales : Assaut Brutal, Cuir robuste (Chitine), Déconcertante, Grande taille, Habitant des ténèbres

Aiguillon : Dégâts 7, Taille 10, Blessure 16, Coup précis : Perforation

La Pêcheuse ne peut utiliser son aiguillon qu'une fois tous les deux rounds, le temps de ramener sa trompe à elle pour la projeter à nouveau le round suivant.

Piétiner : permet en cas de réussite de maintenir une proie sous l'eau pour un round. Les règles de noyade s'appliquent alors (voir *Livre de base*, p. 223).

Les larves

Niveau d'Attribut : 3, Haine : 4

Endurance : 12, Parade : 4, Armure : 2D

Compétences majeures :

Personnalité 1, Déplacement 3, Perception 2, Survie 2, Coutume 1, Métier 1

Compétences d'armes :

Chélicères 3, Déchiqueter 3

Capacités spéciales : Étreinte, Vitesse du serpent

Chélicères : Dégâts 3, Taille 10, Blessure 14

Déchiqueter : Dégât 3, Taille Œil de Sauron, Blessure 14

Stratégie de la Pêcheuse :

L'ignoble échassière tente une Embuscade (voir *Livre de Base*, p. 214, mais avec un SR de 16 au test de Vigilance pour déjouer le piège), puis tente de transpercer les canoës des Compagnons. Pour cela elle doit réussir un test



opposé d'Aiguillon contre l'Athlétisme du pilote de l'embarcation, le Héros ayant le meilleur score dans cette compétence. Si elle y parvient, les occupants du canoë sont automatiquement à l'eau. S'ils sont surpris, le pilote du canoë ne peut faire de test opposé ; il suffit à l'araignée de réussir son test pour couler l'embarcation.

La pêcheuse tente d'abord de couler toute les embarcations. C'est seulement une fois tous les passagers à l'eau qu'elle les dardera et tentera de les noyer.

Les larves interviennent 2 rounds après la première attaque et assaillent les Héros tombés à l'eau.

Le combat se déroule alors avec de l'eau jusqu'à la taille d'un homme, gênant gravement les mouvements. Pour se battre, le niveau de la compétence d'arme utilisée ne peut **excéder celui d'Athlétisme** du Héros tant que ce dernier reste dans l'eau.

Un Héros Hobbit ne peut pas combattre dans ces conditions et doit se mettre rapidement hors de l'eau.

Exemple : Grór le nain, a une compétence de Haches 3 mais seulement 2 en Athlétisme. Tant qu'il se battra dans l'eau Grór ne pourra pleinement exploiter ses compétences et agira que comme s'il avait 2 en Haches.

On le voit, grâce à sa vigueur, même si elle n'est pas indispensable, la présence de Vernos peut considérablement aider la Compagnie.

Gagner un arbre pour se battre hors de l'eau requiert un test d'**Athlétisme, 14**. Une fois dans un arbre un Héros est hors de portée des larves, mais pas des aiguillons de leur génitrice.

Comprendre la situation et d'où proviennent les coups d'aiguillon demande un test d'**Art de la guerre** ou de **Vigilance 14** (Connaissance des ennemis : Araignée s'applique) pour finir par distinguer le corps de la *Pêcheuse* dissimulé dans la pénombre de la canoë et ses pattes suivant le tronc des arbres. Les Héros peuvent alors tenter de tirer sur le corps de la bête ou encore opposer leurs boucliers (Manœuvre « Protéger un compagnon », le Héros devient alors la cible de l'aiguillon) ou manœuvrer leur embarcation pour éviter de se faire couler (test opposé entre l'Athlétisme du pilote et l'attaque de l'aiguillon).

S'attaquer aux pattes est aussi une solution, pour attirer son attention vers un Héros tentant de sectionner ses véritables tubes de chitine et ainsi favoriser le passage de l'embarcation des messagers.



Ajustez le nombre de larves à votre Compagnie de manière à ce que les héros soient débordés de toute part et ne sachent où donner de la tête pour protéger le passage des messagers.

La Compagnie ne doit pas perdre de vue que son but et de résister assez longtemps pour que l'embarcation de Siegeric puisse continuer son chemin vers Bourg-les-Bois. On considère que l'embarcation réussit à se frayer un chemin si elle résiste 6 rounds.

Permettre à un messager tombé à l'eau de gagner la terre ferme nécessite de se battre contre les larves le poursuivant (nombre à votre appréciation) pendant là encore 6 rounds. Les Héros vont certainement user et abuser des Manœuvres « Protéger un Compagnon » ou « Fuir le combat ».

Cela est la priorité d'Iwald qui jugera la valeur de la Compagnie sur ce point : une embarcation avec au moins un des messagers ou un messager à pied sur la terre ferme doit passer. Les Héros pourront ensuite se consacrer à éliminer la Pêcheuse s'ils le désirent (ou le peuvent).

Si la Compagnie se complait dans le massacre des monstres plutôt que dans l'appui au passage des messagers, Iwald ne sera pas persuadé de la valeur des

Héros et ne leur révélera pas les informations qu'il détient.

Si un Héros venait à partir vers Bourg-les-Bois avec les messagers le dénouement du scénario se fera, probablement sans lui. Si Iwald venait à devoir être le messager, il révélera ce qu'il sait à la Compagnie avant de partir.

« **Donnez-moi une arme !** »

Au crépuscule, une adolescente agrippée aux poils de son chien arrive paniquée à Fort-Bois.

Elle fait parti d'une petite colonie de bûcherons installée en lisière nord du territoire des Hommes des Bois et jusque-là épargnée par les pilleurs. Sous la menace d'un clan d'Hommes Sauvages, la communauté a décidé tardivement de prendre la Route des Bois (voir *Guides Terres sauvages*, p. 98) pour aller se mettre à l'abri à Fort-Bois.

Le groupe poursuivi par de féroces guerriers peinturlurés se trouve à plus d'une heure de marche de la cité et n'aura pas le temps d'y parvenir avant la nuit que la nuit ne l'enveloppe de son manteau de noirceur.

Un test de **Vigilance, 14**, réalisé du haut des postes d'observation permet de dis-



tinguer dans le couchant une nuée de chauve-souris se rassemblant dans la direction de la petite troupe.

Seulement, avant de regagner Fort-Bois, les sentinelles ont aussi signalé de l'autre côté de la Rivière Sombre un fort parti de gobelins et de wargs battant la forêt à à peine trois heures de là.

Le Conseil se réunit est conclut que la prudence empêche de détacher une troupe pour venir en aide de nuit au réfugiés. Iwald suspecte un piège et ne peut pas affaiblir les défenses de la communauté, alors que Fort-Bois se trouve peut-être sous la menace d'un assaut prochain. Une patrouille partira au matin protéger la retraite des bûcherons et de leurs familles.

Un test d'**Art de la Guerre, 14**, permet de vite comprendre que les sentinelles

ne trouveront alors que des survivants, s'il en reste.

Un autre test de même nature permet d'analyser la décision du Conseil comme stratégiquement justifiée mais pêchant par excès de prudence car si les gobelins veulent arriver dans les environs de Fort-Bois cette nuit il leur faudra forcer le pas puis traverser la Rivière Sombre. Il ne leur restera qu'une poignée d'heures nocturnes pour menacer la communauté. Il est donc extrêmement peu probable qu'un risque de débordement majeur soit encouru cette nuit.

Les gardes et les sentinelles les plus jeunes arrivent à la même conclusion et demandent à ce qu'on les autorise à courir à l'aide de leurs frères bûcherons. Mörkt et les Anciens s'y opposent, sauf Imnachar-Mille-Chênes. Un jeune et fougueux chasseur originaire du village de bûcheron rue dans les brancards et invective les Anciens. Afin de le calmer, il est assigné à la garde des cavernes. Si Vernos ou la Compagnie y sont enfermés, ils apprennent alors ce qu'il se passe en dehors des murs.

Vernos beugle alors à tue-tête : « *Donnez-moi une arme !* » et supplie qu'on le laisse prouver qu'il n'est pas un agent de l'Ombre.

Imnachar et le jeune archer relancent le débat en plaidant en sa faveur : « *Qu'on le laisse aller ! Même s'il est un espion quel*



mal peut-il faire de plus maintenant qu'il est démasqué ! ? »

Espérons que les Héros se joindront au tapage.

C'est le moment pour les Héros de convaincre le Conseil de les laisser prendre eux aussi les armes et de partir au secours de la colonne d'Hommes des Bois pour prouver leur valeur à Imnathar.

Persuader le Conseil de laisser la Compagnie quitter Fort-Bois requiert un test de **Persuasion, 16** (avec les modificateurs d'**accueil** et la possibilité de faire appel à l'aide de Mörkt).

Obtenir la participation de Vernos demande aussi un test de **Persuasion, 16** (sans appui de Mörkt).

Le jeune archer est alors autorisé à guider la Compagnie et éventuellement Vernos dans la nuit.

Le groupe de bûcherons est vite rejoint. Assailli par une nuée de chauve-souris qui leur barrent le passage depuis les airs et harcelés par une horde braillarde et désorganisée d'Hommes Sauvages, les fuyitifs, acculés, ont trouvé refuge sous les branches d'un immense chêne qui les protège quelque peu des attaques des créatures ailées. Les fiers bûcherons s'évertuent, tant bien que mal, à repousser de leurs haches la masse d'Hommes Sauvages.

Devant une telle multitude d'ennemis, la Compagnie hésite, peut-être a-t-elle mal évalué la situation !

Un test de **Vaillance, 16**, est indispensable pour ne pas rester paralysé par la peur et tourner les talons.

Une fois de plus la présence de Vernos, si elle n'est pas indispensable, peut grandement aider des Héros qui se laisseraient intimider par l'adversité.

Un test d'**Art de la Guerre, 14**, indique que la position n'est pas tenable longtemps et que les défenseurs seront bien vite submergés. Il ne reste que 10 rounds à la Compagnie pour entreprendre quelque chose sinon les Hommes des Bois seront inévitablement massacrés.

Les Hommes Sauvages sont soumis à Loðinn (voir Soumission, p. 119 du *Guide des Terres Sauvages*), une immonde chauve-souris poilue, sbire de Klò, qu'ils craignent et révèrent. Leur combativité n'est due qu'à la seule volonté maléfique de cette maîtresse ailée dont ils suivent les ordres à la lettre.

Un autre test d'**Art de la Guerre, 14**, ou une bonne Connaissance des Ennemis (Hommes Sauvages ou Chauve-souris) permet de comprendre que la fuite ou la mort de Loðinn jettera le doute dans les esprits superstitieux des Hommes Sauvages.



En effet, à la mort de leur maîtresse, la horde perd un point de Haine et gagne la Spécialité « Lâche » (voir Soumission, p. 119 du *Guide des Terres Sauvages*).

Un autre point de Haine perdu – par la Manœuvre Intimidation par exemple – et peu à peu l'ennemi recule avant de s'éparpiller dans les bosquets.

Si Loðinn s'enfuit, les Grande Chauve-souris fuient de concert ; si elle est tuée, le reste de la troupe fuit lorsque 5 d'entre elles sont mises hors de combat. Adaptez ces chiffres à votre Compagnie.

Si la compagnie n'a pas réussi à désorganiser les assaillants, cette scène peut se dérouler durant un éventuel repli sur la Route des Bois en direction de Fort-Bois, la Compagnie protégeant la retraite des femmes et des enfants avec l'appui déterminé des bûcherons. Un test **d'Art de la Guerre, 14**, doit être réussi tous les rounds pour que le repli se fasse en bonne ordre.

Les Héros doivent alors tous les rounds faire face chacun à deux Hommes Sauvages et à une attaque de Chauve-souris sur la colonne de villageois, emportant dans les airs une femme ou un enfant, tous les rounds. Si le test est raté, la panique gagne et les Héros doivent essayer le double d'attaque.

Imnachar et Grimald viennent à la rencontre des fuyards à la tête d'un groupe d'archers au bout de 10 rounds ou plus

tôt si la Compagnie est sur le point de d'être submergée.

Loðinn, Grande Chauve-souris maîtresse des Hommes Sauvages

Niveau d'Attribut : 3, Haine : 3

Endurance 20, Parade 5, Armure 2D

Compétences majeures :

Personnalité 2, Déplacement 3, Perception 3, Survie 3, Coutume 0, Métier 1

Compétences d'armes :

Morsure 2, Balayage 1

Capacités spéciales : Aversion au Soleil, Attaque plongeante, Déconcertant, Étreinte, Habitant des ténèbres, Vitesse du serpent.

Les Chauve-souris qui accompagnent Loðinn : Livre de base, p. 257

Les Hommes Sauvages de la Forêt Noire

Niveau d'Attribut : 3, Haine : 2

Endurance 15, Parade 3 Armure 1D

Compétences majeures : Personnalité 2, Déplacement 2, Perception 2, Survie 2, Coutume 1, Métier 0

Compétences d'armes : Lance 2

Capacités spéciales : Animosité (Elfes), Habitants de la Forêt Noire, Soumission (*Loðinn*)

Sortir à la rescousse des bûcherons et de leurs familles permet de gagner la reconnaissance d'Imnachar-Mille-Chênes, et ce quelque soit le résultat de l'expédition. Ce dernier livre alors aux héros les informations en sa possession.



Si Vernos a participé à l'expédition, l'accueil dont il bénéficie devient **Froid** et il n'est plus enfermé.

L'irrésistible appel

Cet Évènement peut se produire de pair avec les autres.

Caran Gaur reprend sa forme de Loupgarou pour provoquer chez les Héros infectés par le Sombre Sortilège l'irrésistible appel de la chasse. Les modalités de la *Fièvre chasseresse* sont décrites dans les premiers épisodes de la campagne dans les *Maraudeur* 8 et 9.

Caran Gaur se sert de cet artifice pour discréditer les Compagnons aux yeux des Anciens en les poussant à commettre une erreur fatale. Par exemple, si les Compagnons deviennent trop proches du Conseil et parviennent à obtenir les informations sur Eva et Bri-thilda en se passant de ses services.

Il peut, entre autres :

- Descendre le cours de la Rivière Sombre lors de l'Évènement *La pêcheuse* pour détourner la Compagnie de son objectif de faire passer un messager coûte que coûte vers Bourg-les-Bois. Les Héros qui ne résisteraient pas à son appel s'enfoncent à sa suite vers le cœur de la forêt et abandonnent les

messagers et Imnachar à leur propre sort.

- Aller à la rencontre du groupe de bûcherons lors de l'Évènement « *Donnez-moi une arme !* » et empêcher un Héros d'abattre Loðinn, ou en attirer un autre à lui en l'obligeant à tourner les talons et à abandonner lâchement ses Compagnons plutôt que de faire face à la horde et de protéger la retraite des Hommes des Bois.

- Comme il est expliqué plus bas, dans l'Évènement « *l'Ombre nocturne* », Caran Gaur peut reprendre sa forme pour protéger Klò ou encore pour engager une opposition entre les gardes et les Héros. Un Héros pourrait par exemple vouloir soutirer son arc à une sentinelle pour abattre Klò. Devant son refus, un Héros enfiévré pourrait commettre l'irréparable...

L'Ombre nocturne

« *Un frisson soudain parcourut le corps de Frodon et lui étreignit le cœur...* »

La communauté de l'Anneau

Au cœur de la nuit, alors que tous dorment et que seul le tumulte lancinant des flots emplit le silence, la brume monte de la Rivière Sombre. À l'heure où la vigilance des sentinelles se relâche, l'espace d'un instant, une angoisse



sourde tenaille le cœur des Héros ayant le Trait *Conscience de l'Ombre*.

Cet Évènement, qui peut se prolonger sur plusieurs nuits, est capital pour convaincre Odo de livrer la position prochaine d'Eva et Brithilda, voire même pour confondre Caran Gaur.

- Aller à la rencontre de l'Ombre nocturne :

Si les Héros ne disposent pas de ce Trait mais sont enfermés avec Vernos, celui-ci se dresse d'un bond durant son sommeil, l'âme visiblement ternaillée par une vive inquiétude.

Le Dunlending se met alors à tourner comme un fauve en cage jugeant pour la millième fois la résistance des défenses de la cellule. Puis, l'air déterminé, il scrute les eaux noires de la rivière qui resurgissent au fond de la caverne... Seul un fou ou des Héros forts téméraires pourraient se risquer dans cette eau terne pour aller découvrir quelle abomination peut bien s'étendre sur Fort-Bois.

Parcourir à la nage les cavités souterraines qui mènent à la Rivière Sombre nécessite un test d'**Athlétisme, 18**. En cas d'échec, appliquez les règles de noyade (voir *Livre de base*, p. 223). Si l'entreprise venait à devenir fatale, n'hésitez pas à faire intervenir Clochettes



d'Argent, une des Filles de la Rivière (voir *Guide des Terres Sauvages*, p. 90) qui, lumière évanescence, surgit des profondeurs pour guider l'imprudent jusqu'à l'air libre. Cette apparition devrait conforter les Héros sur l'urgence qu'il y a à découvrir l'origine de leur effroi.

- Recherchés par les gardes de la haie :

Si les Héros ne disposent pas de *Conscience de l'Ombre* et ne sont pas enfermés dans les cavernes, un test de **Vigilance, 14**, les tire de leur sommeil. Les sentinelles parcourent Fort-Bois en tous sens : Vernos s'est échappé ! Mais au lieu de simplement s'enfuir, le jeune inconscient a assommé un garde, lui a ravi sa lance, et semble à la recherche de quelque chose. Si les Héros sont en la compagnie de Vernos, à moins de remporter des tests opposés de Vigilance et de Discrétion, ils sont eux aussi recherchés par les gardes.



Selon le niveau d'accueil de la Compagnie, l'attitude des gardes et sentinelles diffère grandement :

- pour un accueil **Hostile**, les gardes voient dans les agissements des Héros une tentative de fuite, d'embuscade ou un acte de trahison. Après les sommations minimales ils emploieront tous les moyens pour arrêter les Héros et n'hésiteront pas à tirer pour blesser ;
- pour un accueil **Froid**, les gardes hèlent les Héros dans un premier temps puis leur ordonnent de regagner leur abri, ils emploieront la force si nécessaire ;
- pour un accueil **Chaleureux**, les gardes se renseignent auprès des Héros puis les épaulent dans leurs recherches.

Bien sûr ces attitudes sont indicatives et peuvent changer selon le déroulement des événements et la persuasion déployée par les Héros pour justifier de leurs actes.

- Un vampire dans la nuit :

La créature qui inspire cette terreur nocturne est en fait Klò, l'Ombre Secrète, messagère et lieutenant de Caran Gaur, qui vient prendre ses ordres auprès de son maître.

La Chauve-souris survole plusieurs reprises Fort-Bois avant de se poser sans bruit sur le pignon de Wuduseld, sa silhouette se détachant sur la pleine lune. De son poste d'observation, embrassant

toute la cité du regard, elle s'assure de ne pas avoir été découverte. Elle plane ensuite jusqu'au sol dans un recoin sombre et désert au pied de la palissade ou bien sur une bergerie ou encore un autre bâtiment inoccupé. Là, elle attend que Mörkt vienne à elle.

Venu de nulle part, le sage surgit de la pénombre et transmet ses directives au vampire dans la langue impie du Mordor alors qu'un nuage masque la lueur de la lune. L'emploi de ces mots est l'origine réelle de l'angoisse qui étreint les Héros et Vernos.

Repérer l'ombre ailée nécessite des tests de **Vigilance, 14**, mais **16** si les Héros sont poursuivis par les gardes de la haie, **18** s'ils doivent se battre pour ne pas perdre des yeux sa silhouette.

Si elle se sait repérée et suivie, Klò prend une apparence humanoïde (voir plus bas ses caractéristiques) pour désarçonner ses poursuivants qui au détour d'un tronç ne voient plus l'ombre planante d'une Chauve-souris géante mais la fine silhouette d'une jeune femme.

Mais à bien y regarder cette femme, bien étrange, n'est manifestement une femme du peuple des bois. Interrogés, les gardes ou les habitants de Fort-Bois, ne reconnaissent personne dans la description de la femme aux cheveux noirs de jais.



Caran Gaur peut lui aussi prendre sa forme lupine lors de ces excursions nocturnes. Il peut, par exemple, si la Compagnie est sur ses traces chaque nuit, avoir besoin de quitter la cité pour aller rencontrer Klò au sommet des falaises qui surplombent la Rivière Sombre coulant au pied de Fort-Bois.

Il peut aussi avoir besoin de provoquer la *Fièvre Chasseresse* chez des Héros soumis à son Sombre Sortilège pour attirer l'attention sur lui et ainsi laisser Klò s'échapper ou détourner un tir bien ajusté destiné au vampire.

Klò, Ombre secrète au service de Caran Gaur

Créature sournoise des profondeurs des Monts de la Forêt Noire, Klò est le relais entre Caran Gaur et les troupes de gobelins et d'Hommes Sauvages descendues en masse du nord pour ratisser la forêt à la recherche de Brithilda.

Niveau d'Attribut : 4, Haine : 5

Endurance 30, Parade 6, Armure 2D

Compétences majeures :

Personnalité 3, Déplacement 3, Perception 3, Survie 2, Coutume 2, Métier 3

Compétences d'armes :

Morsure 3, Balayage 2



Capacités spéciales : Assaut Brutal, Attaque Plongeante, Aversion au Soleil, Déconcertant, Habitant des ténèbres, Vitesse du serpent, Sombre sortilège : Apparition fugace

Sombre sortilège : Apparition fugace

Au prix d'un point de Haine, l'Ombre secrète peut prendre apparence humanoïde pour 10 rounds.

Klò devient alors semblable à une reine elfique des Premiers Âges. Une robe d'apparat élimée et aux couleurs passées à la mode dans l'ancienne Gondolin, sa peau d'albâtre, son regard délavé vide d'expression et sa longue chevelure noire de jais achèvent d'interloquer les témoins de cette déconcertante apparition.

Un test d'**Énigmes, 16**, est nécessaire à un Héros pour ne pas rester pendant un 1D rounds subjugué sans pouvoir agir, perdu dans les limbes de ses pensées. Toute interférence rompt le charme, mais laisse largement de quoi fuir au Vampire.

- *Abattre Klò :*

Abattre Klò doit être une prouesse ou le résultat d'un piège tendu par la Compagnie. Le tir est assorti de malus car se faisant de nuit sur une cible mouvante, slalomant entre les arbres afin de regagner au plus vite la protection de l'épaisse forêt. Il est opportun d'utiliser la ma-

nœuvre « *Mettre en joue* » (voir *Livre de base*, p. 163).

C'est un des moments que Caran Gaur choisit pour se dévoiler, reprendre sa forme lupine et utiliser la *Fièvre Chasseresse* pour attirer l'attention sur lui. Il donne ainsi à Klò les moyens de s'échapper ou agit pour détourner un tir bien ajusté destiné au vampire.

Si jamais le lieutenant de Caran Gaur est éliminé, cela désorganise les troupes de gobelins et d'Hommes Sauvages qui se débandent en tous sens et refluent vers les Collines Hantées. Le Conseil des Anciens reprend la main sur les événements : les patrouilles ne tombent plus dans les pièges de leurs ennemis qui sont partout repoussés et dispersés. Les messages vers Bourg-les-Bois parviennent à descendre la rivière Sombre et ceux d'Ingomer parviennent de nouveau à Fort-Bois porteurs de bonnes nouvelles du chef du Conseil et de sa troupe ce qui redonne l'espoir à toute la cité.

- *Confondre Caran Gaur et convaincre Odo :*

Odo-le-Pâle essaye lui aussi de comprendre ce qu'il se passe la nuit à Fort-Bois. En alerte, il fouille dès le crépuscule à la recherche de l'Ombre qu'il devine parcourir Fort-Bois. Le sage sort discrètement et, se faufilant dans la cité,



il surveille les agissements des Héros et de Vernos. Des tests opposés de Vigilance et de Discrétion permettent aux Compagnons de déceler la présence de l'Ancien.

Dans un premier temps, une attitude douteuse ou interlope des Compagnons, tout particulièrement si elle s'accompagne d'une opposition aux gardes de la haie, conforte Odo dans ses soupçons vis-à-vis des Héros. Soupçons que les Compagnons peuvent aussi nourrir à son encontre...

Les Héros peuvent lui dévoiler la présence de Klò et tenter de lui démontrer l'implication de Mörkt dans le manège.

Cependant, il n'y a pas de moyen direct de prouver que Mörkt est Caran Gaur ou que Klò se change en femme. À aucun moment ne mettez en scène de transformation directe du Loup-garou ou de l'Ombre secrète. Pas de mutation, de corps déformés et de poils qui poussent ! Les changements d'apparence se produisent à l'abri du regard, en un instant. Au détour d'un arbre, alors qu'un banc de brume épaisse se lève, alors que la lune est voilée, alors que la femme aux cheveux de jais s'évanouit derrière la maison longue l'instant d'après une silhouette ailée s'élève au-dessus du bâtiment. Le doute doit toujours persister !

Il n'y a pas de final à l'Agatha Christie où les Héros démontreraient à un Conseil médusé que Mörkt est un lycanthrope et d'ailleurs il va se transformer maintenant ici même !

Personne ne peut imaginer Caran Gaur parcourir Fort-Bois sous forme humaine. Personne sauf Odo en qui les Héros peuvent instiller le doute.

Cet Évènement peut se dérouler sur plusieurs nuits.

Entre autres possibilités, les Compagnons peuvent voir Klò leur glisser entre les doigts une première nuit mais comprendre ce qui se trame. Ils peuvent alors tendre une embuscade au vampire la nuitée suivante de manière à découvrir qui la Chauve-souris vient rencontrer à Fort-Bois puis dévoiler le manège nocturne à Odo ou encore éliminer la messagère de Caran Gaur, lors d'une troisième nuit.

Seul un faisceau de présomptions et d'arguments bien amenés peuvent conduire Odo à détourner ses soupçons des Héros et de Vernos :

- Conduire Odo à constater qu'une Chauve-souris espionne la cité de nuit autorise à la Compagnie à essayer de le convaincre qu'ils ne sont pas des agents de l'Ombre, test **Enigmes 18**, voir ci-avant la description du sage.
- Conduire Odo à concevoir que la Chauve-souris vient consulter un traître



infiltré au sein de la communauté permet de bénéficier d'un SR de **16** au précédent test d'Énigmes.

Connaissances elfiques ou Folklore permettent de rappeler l'existence dans des temps reculés de créature capables de revêtir l'apparence humaine et de bénéficier des avantages de ces Traits aux tests d'Énigmes visant à le persuader.

Un fois les soupçons détournés d'eux, les Héros peuvent tenter, s'ils en sont eux même conscients, de démontrer la culpabilité de Mörkt.

Pour cela, il faut :

- Conduire Odo à considérer la présence nocturne de Mörkt à chaque fois que l'Ombre secrète est dans les murs, ce qui nécessite un test d'**Énigmes 18**.

- Si Odo assiste à une rencontre entre la femme aux cheveux noirs de jais et Mörkt, le SR est de **16**, si la rencontre se produit alors que Klò est sous sa forme bestiale, le SR n'est que de **14**.

Odo organise une entrevue entre le Sage du Goulet de la Forêt Noire, les Héros et lui-même. Interrogé sur ses agissements interlopes, Mörkt réplique qu'il est sur la même piste que Odo et les Héros. Il n'hésite même pas à affirmer qu'ils sont tout aussi suspects que lui et même plus car Odo est un sage qui participe au Conseil ! Il pourrait bien être lui aussi

le traître et la Compagnie et Vernos ses mercenaires destinés à déstabiliser Fort-Bois !

Grâce à *Langue Mielleuse*, il y a fort à parier que la défense efficace de Mörkt ne tarde pas à convaincre Odo de son innocence. Si tel devait être le cas, le sage commet l'imprudence de révéler la localisation d'Eva à la Compagnie en présence de Mörkt...

Selon les cas de figure la Compagnie sait désormais qui est la gardienne de la chienne mère des chiens qui ne craignent pas les Wargs et où elle doit se rendre ! Il est temps de quitter Fort-Bois et de courir au secours de Brithilda ! Malheureusement Mörkt/Caran Gaur dispose aussi des mêmes informations et va désormais essayer d'empêcher la Compagnie de quitter la cité pour avoir les mains libres pour éliminer la chienne, voir la deuxième partie et l'Événement *Traîtres !*



DEUXIÈME PARTIE :

« - Vas-tu donc trahir le Roi ? dit Elendil. Tu sais bien ce dont il nous accuse, d'être des traîtres et des espions, et c'était faux jusqu'à aujourd'hui. »

Akallabeth, Le Silmarillion

Tôt ou tard, la Compagnie va devoir quitter Fort-Bois, soit parce disposant de toutes les informations nécessaires il est temps de partir prévenir Eva et Brithilda du danger qui les guette, soit parce que, ayant échoué à obtenir ces informations auprès des Anciens, il n'y a plus rien à espérer en restant dans la cité.

Dans les deux cas, quitter Fort-Bois ne va pas être une mince affaire.

Dans la première hypothèse, les Héros disposent de toutes les indications pour se rendre au village de charbonniers dans lequel Eva et Brithilda vont se rendre prochainement. Pour obtenir ces informations, ils ont très probablement fait appel à Mörkt qui dans l'évènement « *Traîtres !* » (voir ci-après) va accuser les Compagnons de trahison afin de les faire enfermer dans les cavernes et ainsi les retenir pendant que lui, reprenant sa forme de loup-garou, ira rejoindre ses sbires et intercepter la chienne et sa maîtresse.

Dans la seconde hypothèse, les Héros, considérés comme des parias, ne sont pas autorisés à quitter le camp, ils doivent donc, là aussi, s'échapper de la cité s'ils veulent avoir une chance de sauver la chienne.

Les Héros n'ont guère d'autres choix que de prendre une douloureuse décision : rompre les règles sacrées de l'hospitalité en enfreignant les volontés de leurs hôtes et même, pour un Héros appartenant au peuple des Hommes des Bois, désobéir au Conseil et de ce fait devenir réellement un traître à son peuple.

Évènements :

Traîtres !

Mörkt désigne les Compagnons comme des traîtres pour les retenir à Fort-Bois.

L'atmosphère est lourde lorsque les Héros pénètrent dans la pénombre de Wuduseld. La grande maison habituellement accueillante est là un tribunal dans lequel la justice des Hommes des Bois va être rendue.

L'ensemble des sages du Conseil et Griald Chasse-Chien sont réunis, l'air grave.



Baldac le Ciseleur ouvre la séance et prévient que des paroles graves vont être proférées et que chacun se doit de bien mesurer leur portée avant de les prononcer car en ces jours sombres les mots peuvent avoir de très lourdes conséquences.

Il donne ensuite solennellement la parole à Mörkt. Le sage sort de l'ombre est dit d'une voix ferme « *J'accuse ces êtres de trahison !* ». Puis il se lance, déployant l'ensemble de son art oratoire et de l'habileté de sa verve, dans un argumentaire étayé de la culpabilité de la Compagnie.

Reprenez chacun des événements vus plus haut et revisitez-les sous l'angle perfide du serviteur l'Ombre, de manière à en tirer en un argumentaire accablant les Héros.

Vous trouverez ici quelques exemples de propos que peut tenir Mörkt :

- Évènement « *Le sort de Vernos* » :
« *La vigueur avec laquelle ils ont plaidé la cause du Dunlending atteste de leur complicité. Ce sont des espions qui feignent de ne pas se trahir mais qui travaillent depuis le début pour le même maître...* »

- Évènement « *La Pêcheuse* » :
« *Ils se sont proposés de guider les messagers pour mieux les conduire à nouveau*

dans le piège de la monstrueuse araignée ! Les messagers sont, soit disant, passés ? Mais avons-nous pour autant des nouvelles de nos frères de Bourg-les-Bois ?

Pourquoi n'ont-ils pas voulu servir eux-mêmes de messagers ? Pour ne pas quitter Fort-Bois et continuer leur œuvre de sape ! »

- Évènement « *Donnez-moi une arme !* » :

« Résister à un tel nombre ! Quelle prouesse ! Mais cela l'est moins lorsque l'on sait ne rien avoir craindre !

Car, pourquoi aller au-devant de l'ennemi en pleine nuit, si ce n'est pour aller lui livrer les précieuses informations collectées ici ? »

- Évènement « *L'Ombre nocturne* » :
« *M'accuser de déambuler de nuit dans la cité ! Certes mais dans quel but ? Confondre ces mêmes traîtres qui maintenant m'incriminent mais qui eux-mêmes attendaient la venue de cette maudite créature pour recevoir leurs ordres ! Et que faisait Oda le Pâle avec eux ? Le Conseil devrait se poser la question. »*

Mörkt met aussi à profit tous les actes perpétrés par des Héros ayant succombé à la Fièvre chasseresse. Par exemple, s'opposer aux sentinelles ou aux gardes de la cité, abandonner ses compagnons pour s'enfoncer dans la forêt à la poursuite d'une proie chimérique, laisser ses compagnons seuls face à la horde d'Hommes



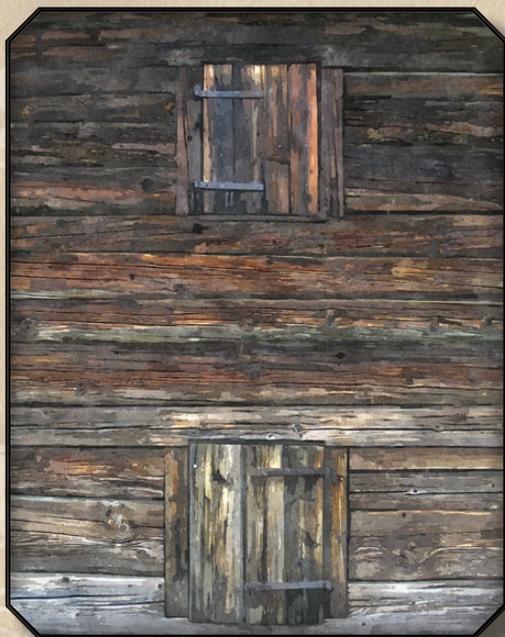
sauvages lors de l'évènement « *Donnez-moi une arme* », etc.

Mörkt ne ment pas, il déforme la réalité, la distord à son avantage. N'employez que des arguments plausibles, pas de mensonges éhontés qui ne génèrent aucune place au doute. Il jette par exemple le soupçon sur Odo le Pâle qui lui aussi après tout guettait l'arrivée de la Chauve-souris la nuit. N'était-il pas lui aussi curieux de rencontrer l'étrange femme aux cheveux noirs de jais ? Et s'il avait trompé les Héros ? Laissez la défiance s'instiller... Mörkt fait appel aux sentiments cachés au fond de l'âme humaine, à la haine de l'autre, à la frustration, à la part d'ombre caché en chaque Homme et qu'il suffit d'attiser pour éveiller les rancœurs.

Les Héros doivent ressentir cette rencontre comme un combat, chaque argument comme une passe d'armes qu'il faut parer. Sans oublier de contre-attaquer, car Mörkt n'est pas lui aussi exempt de faille.

À l'issue de la rencontre, faites un test opposé entre le supposé envoyé du Goulet de la Forêt et la Compagnie pour chaque membre du Conseil en prenant comme compétence de référence celle à laquelle le sage en question est sensible.

Courtoisie pour Baldac le Ciseleur ;
Énigme pour Odo le Pâle, **Persuasion**



pour Beran Trois-Chemins, etc. Celui qui remporte l'opposition obtient l'adhésion du sage. Si Mörkt rallie au moins la majorité des soutiens, la Compagnie est enfermée dans les cavernes pour plus de sûreté. Si ce sont les Héros qui l'emportent, les sages se méfient de Mörkt qui n'est plus convié aux Conseils. Les Compagnons sont libres de leurs mouvements mais ne sont pas autorisés pour autant à quitter la cité tant que la situation ne s'améliore pas.

Encore une fois ces tests ne sauraient remplacer la joute verbale entre les Héros et Mörkt. Si, au cours des échanges, vous jugez qu'un sage doit se rallier à l'un ou l'autre des partis faites l'impasse sur le jet de dés !



S'échapper de Fort-Bois

Sortir de Fort-Bois peut s'avérer être une véritable gageure si les Héros se sont mis à dos les Hommes des Bois mais peut aussi être une quasi-formalité s'ils ont su gagner la confiance de certains Anciens. Tout dépend en fait du niveau d'accueil dont jouit la Compagnie et des relations tissées avec les Anciens.

De fait, si la Compagnie peut compter sur la reconnaissance, chèrement acquise lors des événements « *La Pêcheuse* » et « *Donnez-moi une arme* », d'Iwald Blanc-Cerf – responsable de la défense de Fort-Bois – ou d'Imnachar Mille-Chênes – responsable de l'entretien de la palissade et de la haie qui protègent la cité (voir leur description) –, quitter Fort-Bois va être plus simple.

Pour le reste de cette partie de l'aventure, prenez les caractéristiques des sentinelles et des guetteurs données en début de scénario pour simuler les gardes de Fort-Bois.

Ces derniers réagissent selon le niveau d'accueil de la Compagnie :

- accueil **Hostile** : ils n'hésitent pas à employer la force pour empêcher une tentative fuite et à tuer pour protéger leur vie ;
- accueil **Froid** : ils utilisent la force s'il le faut sans pour autant mettre leur vie en danger ;

- accueil **Chaleureux** : ils donnent l'alerte et préviennent au plus vite Grimald ou un Ancien de la fuite des Héros.

Bien sûr ces attitudes sont indicatives et peuvent changer selon les circonstances et le désir du Gardien des Légendes.

La carte de la Lisière Ouest page 90 du Guide des Terres Sauvages permet de situer Fort-Bois.

• Sortir des Cavernes

Sortir par la résurgence qui inonde le fond des cavernes a déjà été évoqué dans l'évènement « *L'Ombre nocturne* ».

Il n'est ensuite pas difficile de rejoindre l'abri du couvert de la forêt. Malgré les risques de noyade encourus cette méthode est la plus discrète et n'est découverte que plusieurs heures plus tard donnant une avance déterminante à la Compagnie en cas de poursuite.

Il est aussi possible de forcer la porte en chêne qui clôt l'accès aux cavernes ou de tromper la vigilance des gardes assignés à la surveillance des prisonniers.

La porte de chêne requiert un test d'**Athlétisme 14** pour être enfoncée ou bien un test d'**Artisanat 14**, pour être crochétée ou dégondée.



Selon le niveau d'accueil de la Compagnie, le nombre et l'attitude des gardes et sentinelles diffèrent grandement :

- accueil **Hostile** : le nombre de gardes est de un par prisonnier, ils sont vigilants et déterminés ;

- accueil **Froid** : les gardes sont moitié moins que les prisonniers, dépités d'être assignés à cette tâche, ils ne sont pas franchement zélés. Le SR de leurs tests de Vigilance 16 au lieu de 14 en cas de test opposé contre la Discrétion des Héros ;

- accueil **Chaleureux** : deux gardes assurent la surveillance des Héros tout en assurant un travail d'inventaire des denrées entreposées dans la caverne ce qui leur permet seulement de donner l'alarme plusieurs minutes après la fuite des Héros.

De plus, si la confiance d'Iwald a été gagnée, plus d'une heure se passe entre le départ du garde de faction et sa relève.

Référez-vous au plan de Fort-Bois page 97 du Guide des Terres Sauvages.

• Les portes de Fort-Bois

Elles sont au nombre de trois, voir plan cote 4. Chacune est en permanence gardée par un contingent de dix sentinelles et de dix guetteurs qui surveillent scrupuleusement les va-et-vient en jour-

née et qui toute la nuit, les portes étant closes, veillent au retour d'une patrouille ou d'un messager autour de braseros.

Lorsqu'il n'est pas en patrouille en forêt ou en factions sur les plateformes des postes de surveillance avancés, Grimald Chasse-Chien est en compagnie des hommes de la porte où il peut être rencontré de jour comme de nuit. Il est aussi courant de voir Innachar Mille-Chênes et Iwald Blanc-Cerf venir passer un moment avec les hommes de garde.

Selon le niveau d'accueil de la Compagnie, les postures et la réaction des gardes et sentinelles diffèrent grandement :

- accueil **Hostile** : les gardes barrent le passage à la Compagnie, donnent l'alerte et s'emparent des Héros pour les (r)amener aux cavernes. Négocier pour éviter cet enchaînement requiert un test de **Persuasion 18** pour ouvrir la conversation ;

- accueil **Froid** : les gardes barrent le passage à la Compagnie et les somment d'expliquer leur présence à la porte et leurs intentions. Si l'attitude des Héros – **Intuition 14** – leur semble douteuse, ils donnent l'alerte puis tentent de les maîtriser. Négocier pour éviter cet enchaînement requiert un test de **Persuasion 16** pour ouvrir la conversation ;

- accueil **Chaleureux** : les gardes s'excusent de ne pouvoir laisser passer les



Héros, ils sont surpris par toute tentative de fuite et ne donnent l'alerte qu'après la stupeur passée laissant autant d'avance à la Compagnie que vous le jugerez utile. Négociier requiert un test de **Persuasion 14**. La nuit la porte ne sera cependant pas ouverte pour laisser passer les Héros et de jour il sera possible de convaincre les gardes de sortir avec la promesse de revenir avant la fermeture des portes au crépuscule.

La présence de Vernos avec les Compagnons augmente le SR des tests de Persuasion d'un niveau.

La présence d'Iwald, Grimald ou d'Imnachar peut remettre en question ces considérations selon les relations qu'entretient la Compagnie avec eux.

• Franchir la palissade et la haie

Pour franchir la palissade, il faut accéder au chemin de ronde qui est gardé par des sentinelles, puis se laisser tomber de l'autre côté de celle-ci et enfin traverser l'épaisse haie buissonnante qui protège le talus sur lequel est érigée la fortification.

Pour monter sans être vu sur le chemin de ronde par une des échelles qui le jalonnent, il faut jouer au chat et à la souris avec les gardes ce qui nécessite des tests opposés de **Discrétion** des

Compagnons contre la **Vigilance** des gardes.

Escalader la palissade sans emprunter une des échelles pour accéder à une partie du chemin de ronde éloignée des gardes demande un test d'**Athlétisme 14**.

Se laisser tomber ensuite dans la haie requiert aussi un test d'**Athlétisme 14** (voir les règles de chutes p. 222 du *Livre de base*). La palissade fait 5 m de hauteur.

Une fois de l'autre côté de la palissade, il faut franchir l'épais hallier de broussailles épineuses impénétrables qui constituent la haie. Cette manœuvre qui demande un test **prolongé d'Athlétisme 20**, un échec entraînant la perte de **1D points d'Endurance**. L'opération peut demander donc plusieurs rounds et doit se faire en toute discrétion – tests opposés de Discrétion – si l'on ne veut pas voir une patrouille venir cueillir un malheureux Héros empêtré dans les buissons griffus.

Si Imnachar Mille-Chêne a confié à la Compagnie les points faibles de la palissade, un simple test d'**Artisanat 14** permet de profiter des récents travaux de réparation non consolidés pour s'aménager un passage à travers la palissade. Il faut ensuite longer la palissade – tests



opposés de **Discrétion** – jusqu'à une sente que les chiens de garde utilisent pour parcourir la haie et débusquer des assaillants qui parviennent à la franchir. Trouver la sente requiert un test de **Chasse** ou de **Vigilance 14**, franchir la haie ne demande ensuite qu'un seul test d'**Athlétisme 14**.

Si les héros ont gagné la confiance d'Iwald Blanc-Cerf, celui-ci a donné des ordres pour que ses hommes regardent ailleurs si jamais ils devaient voir les broussailles s'agiter au passage de la Compagnie...

• **Fuir dans la forêt**

Une fois dans la forêt il faut encore passer les postes de garde avancés sans

se faire remarquer. Des patrouilles sillonnent les environs immédiats de Fort-Bois et des guetteurs se tiennent à l'afût sur les plateformes d'observations situées au sommet des arbres.

Si l'alerte a été donnée depuis Fort-Bois, les patrouilles sont aux aguets ; sinon s'attendant plus à avoir à faire à des assaillants qu'à des fuyards, les guetteurs doivent opposer leur **Vigilance** à la **Discrétion** des Héros avec un **SR de 16** pour les détecter.

• **Faire face à une sentinelle connue**

Dans leur tentative de fuite, les héros peuvent se voir couper la route par une sentinelle de leur connaissance (par exemple le jeune archer



de l'évènement « *Donnez-moi une arme !* »).

Ce type de rencontre peut conduire à une situation cornélienne avec d'un côté une sentinelle qui doit accomplir son devoir et arrêter des Héros qu'il respecte ou dont il sait la cause être juste et des Héros qui doivent passer outre une personne avec laquelle ils répugneraient en temps normal à s'opposer. Ces face-à-face imprévus peuvent conduire à de cruelles situations.

Vous pouvez décliner ce type de rencontre avec Grimald Chasse-Chien ou l'un des autres Anciens. Ici nous nous contenterons de décrire une rencontre avec le jeune archer de l'évènement « *Donnez-moi une arme !* ».

Le jeune archer tombe sur la Compagnie en fuite. Tirailé entre son devoir et la reconnaissance qu'il témoigne envers des Héros qui n'ont pas hésité à se mettre en danger pour aller à la rencontre des siens. Un test de **Persuasion 14** suffit à le convaincre « de ne pas les avoir vus ». Si les héros sont déjà poursuivis, quel que soit leur niveau d'accueil, il donne de fausses indications à ses camarades sur la direction prise par les fuyards, permettant ainsi à ceux qu'il estime de gagner de précieux rounds pour quitter la cité.

En cas d'échec, il ne donne l'alerte que

plusieurs rounds après laissé filer les héros.

Si la Compagnie a refusé de sortir à la rescousse lors de l'évènement « *Donnez-moi une arme !* », il donne immédiatement l'alerte et n'hésite pas à tirer sur les héros.

• **Sus aux fuyards !**

Selon le niveau d'accueil de la Compagnie, les Hommes des Bois se lanceront ou non à la poursuite des Héros :

- accueil **Hostile** : les Héros sont considérés comme des traîtres ou des espions, ils ne doivent pas rejoindre les troupes de l'Ombre ! Grimald et sa meute accompagnés de sentinelles et de guetteurs (nombre à votre discrétion) se lancent aux trousses de la Compagnie et ils ne comptent pas faire de prisonniers ;
- accueil **Froid** : une patrouille composée de sentinelles et de guetteurs se lance à la poursuite des fuyards ; ils comptent bien les ramener à Fort-Bois. Ils abandonnent la poursuite dès qu'ils perdent la piste des Héros ou dès qu'ils sont distancés (voir ci-après) ;
- accueil **Chaleureux** : la Compagnie n'est pas poursuivie. À moins que vous n'en décidiez autrement en lançant Grimald et une patrouille sur les talons des Héros pour assurer leur protection dans la forêt. Disposer de ces hommes dans la suite du scénario peut s'avérer capital



pour l'évènement « *Dégager Ingomer* » et pour le final.

Si la Compagnie est talonnée par une patrouille, la poursuite est simulée par un test opposé de **Chasse**. Si les Héros remportent le duel, ils ont semé leurs poursuivants sinon ces derniers ont trouvé leur piste. Il leur faut alors fuir par un test opposé d'**Athlétisme**. Si les Héros l'emportent, ils sèment leurs poursuivants. Sinon ils sont rattrapés.

Si Grimald, Chasse chiens est à la tête des chasseurs, en plus de profiter des avantages conférés par sa meute, il peut refaire un nouveau et dernier test **opposé de Chasse** après avoir perdu la piste ou après avoir été distancé par les Héros. Grimald n'abandonne que rarement une proie...

Dans la Forêt Noire

Se diriger vers le camp des charbonniers en disposant de toutes les informations données par les Anciens nécessite un test de **Voyage 14** pour emprunter la bonne direction.

Le camp se situe au nord de Fort-Bois dans la Forêt Noire occidentale en dehors du territoire contrôlé par les Hommes des Bois. Il faut un jour de marche dans la forêt pour s'y rendre.

Si la Compagnie n'est pas informée de localisation du camp, les héros ne

peuvent tout simplement pas s'y rendre. Il reste cependant une chance à une Compagnie ne sachant pas où se trouve la chienne : recueillir en forêt des informations sur la situation d'Ingomer Bricseur-de-Hache, le chef du Conseil des Anciens de Fort-Bois, puis l'aider à se dégager de la situation périlleuse dans laquelle il se trouve lui et ses hommes.

• **Recueillir des informations sur la situation dans la forêt**

La forêt grouille en effet de Gobelins de la Forêt et d'Hommes Sauvages descendus des Collines Hantées le long de la Rivière Sombre. Cependant, il n'existe aucune troupe d'importance ni aucune organisation susceptible de faire face aux Hommes des Bois et de les mettre véritablement en danger.

Il suffirait qu'un chef de guerre, Ingomer par exemple, prenne la tête des patrouilles afin que les envahisseurs soit repoussés en quelques jours.

Au cours de leur trajet en forêt, un simple test d'**Art de la Guerre 14** permet aux Héros d'analyser la situation.

- *Un village ou un camp abandonné :*

La Compagnie traverse un camp d'Hommes de Bois occupé quelques jours auparavant. Un petit groupe de Gobelins fait ripaille de quelques poules et de petite bière. L'un d'eux



fanfaronne : il traite ses compères de peureux, n'avaient-ils pas raison de tous rester en arrière-garde et de profiter de toutes ces bonnes choses que les hommes laissent précipitamment derrière eux ? Les ordres peuvent attendre ! Les Hommes Sauvages n'ont qu'à s'en occuper, eux, de ces maudits cabots ! Un de ses acolytes lui rétorque que s'ils ne veulent pas se faire saigner par l'Ombre noire, ils feraient mieux de terminer de dévorer leurs carcasses et de rejoindre leur troupe.

Ils lèvent alors derechef le camp en jetant de petits coups d'œil craintifs vers le ciel. En parcourant le camp, un

test de **Fouille 14**, permet de découvrir les cadavres de trois chiens. Aucun homme ne semble avoir laissé la vie ici. Le camp, s'il a subi quelques dégâts, n'est pas détruit et peut être rapidement réinvesti – **Artisanat 14**. Et comme le suggère les Gobelins, les réserves ne sont qu'à peine touchées... Un test d'Art de la **Guerre 14** permet de comprendre que de petits groupes de Gobelins, extrêmement mobiles et rapides, vont de camps en villages et ratissent la forêt mais ne font que peu de dommages. Ils sèment la panique tout en cherchant quelque chose ou quelqu'un... Bien évidemment les Héros savent de qui il s'agit.



- Des familles d'Hommes de Bois qui fuient vers Fort-Bois :

Alors qu'ils progressent dans la forêt les Compagnons sont rejoint par un petit groupe d'Hommes des Bois qui fuit vers Fort-Bois. Ces quelques familles expliquent être des cueilleurs qui passent la fin de l'été en forêt afin de ramasser des baies. Ils errent depuis plusieurs jours fuyant devant de petites bandes de Gobelins qui battent la forêt plus au nord. Ils ont dû subir plusieurs fois leurs attaques et nombre de leurs hommes sont morts. Ils doivent leur vie à l'intervention d'une escouade d'hommes venue de Fort-Bois. Si la Compagnie veut se rendre au cœur des combats, ses interlocuteurs indiquent que les Héros doivent longer la Rivière Sombre vers le nord. Il n'y a pas de nouvelles d'Ingomer et de ses hommes. La conclusion amère est qu'ils sont probablement morts.

- Une patrouille d'Hommes des Bois :

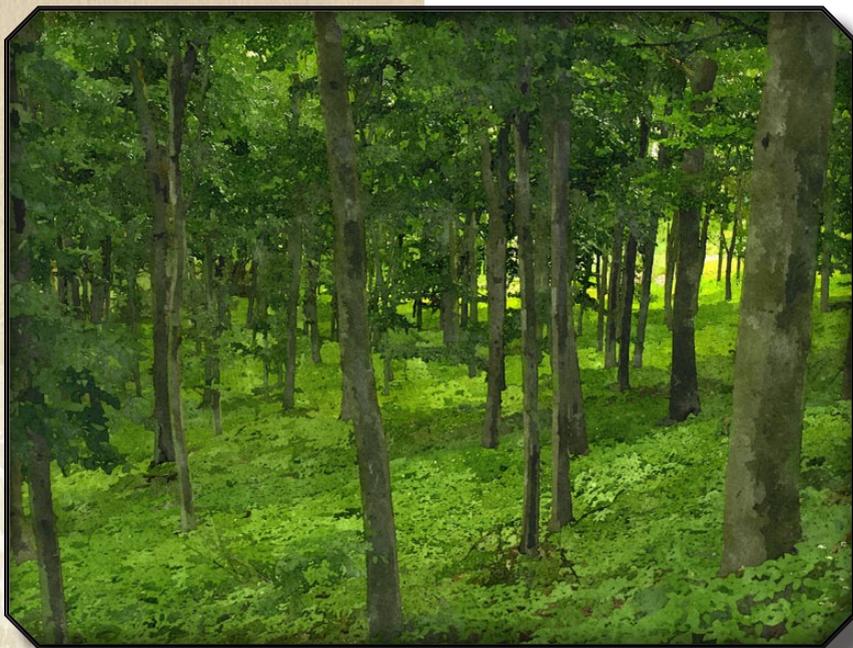
Sur les indications des cueilleurs de baies, la Compagnie progresse vers le nord. Un test de **Vigilance** ou de **Chasse 14** permet aux Héros de reconnaître les imitations d'animaux utilisés par les sentinelles Hommes des Bois pour communiquer entre elles. Les Héros ont bientôt une dizaine d'arcs bandés dirigés vers eux. Soulagés de ne pas avoir à faire à des Gobelins ou à des Hommes Sauvages,

les sentinelles ne sont pas difficiles à raser – un test de **Présence, Courtoisie** ou **Persuasion 14** étant suffisant.

Leur chef est Wulferd Deux-Arcs, un vieux chasseur qui, depuis une déconvenue qui faillit lui coûter la vie, ne part plus en patrouille sans être muni de deux arcs. Lui et sa quinzaine d'hommes sont épuisés. Ils ont couvert la retraite des familles que les Compagnons ont précédemment rencontrées. Ils prennent un peu de repos avant de repartir vers le nord. Cela fait maintenant plus d'une semaine qu'ils traquent les bandes de Gobelins et d'Hommes Sauvages pour les repousser au nord ou de l'autre côté de la rivière. Ils ont perdu trois hommes et tous leurs chiens.

Un Héros qui réussit un test d'**Art de la Guerre 14** comprend du récit de Wulferd que les patrouilles d'Hommes des Bois agissent sans coordination. Ne parvenant à communiquer entre elles, tous leurs messagers interceptés et, sans commandement, elles réussissent tout au plus à protéger la fuite des populations. En agissant de la sorte elles ne parviendront jamais à repousser efficacement leurs ennemis. Il faudrait un chef de guerre pour rallier toutes les patrouilles et coordonner leurs actions.

Le vieux chasseur sait aussi où trouver un tel homme : Ingomer Briseur-de-Haches qui est parti à la limite



entre le territoire des Hommes des Bois et la vieille route de la Forêt. Il est piégé lui et ses hommes par les troupes de l'Ombre qui lui interdisent le passage vers le sud. Il tient cela d'un messager qui est parvenu à sortir de la nasse prévenir Fort-Bois. Il semblerait qu'il n'y soit jamais parvenu...

Voilà une occasion pour un Héros du peuple des Hommes des Bois de gagner du prestige ! Convaincre Wulferd de se joindre à lui et de partir à la rescousse d'Ingomer ! Persuader Wulferd nécessite un test d'**Inspiration** ou de **Présence 14**.

Embuscades en forêt !

Dans son périple, il serait étonnant que la Compagnie ne finisse pas par tomber sur une bande de Gobelins de la Forêt en maraude ou sur un groupe d'Hommes Sauvages soumis aux wargs. Il est aussi possible d'introduire ici de vieilles connaissances : s'ils ont survécu à l'épisode précédent « *Traque dans le Val d'Anduin* », Drâsh et ses pisteurs snagas qui traquent implacablement les messagers des Hommes des Bois peuvent très opportunément réapparaître.



- Embuscade de Gobelins de Forêt :

Comme à l'heure habitude, ces perfides créatures se glissent dans les feuillages afin de soudain se laisser tomber sur leurs malheureux adversaires. La surprise est inévitable ! Ils commettent leurs forfaits puis se carapotent en grim pant le long des arbres avec une agilité insoupçonnée et se fondent en un clin d'œil dans la canopée.

Une dizaine d'entre eux a jeté son dévolu sur la Compagnie. Barbouillés de boue et grimés de feuillage, lances de pierre en main et couteau entre les dents, ils se laissent tomber sur nos Héros ! Les Gobelins attaquent par deux : l'un s'agrippe au dos de la victime en essayant de l'égorger avec son poignard pendant que le deuxième lui larde les flancs de sa lance ! Si la Compagnie compte dans ses rangs un chien des Hommes des Bois, la moitié des Gobelins se focalisent sur lui. Dès que le chien est tué, les assassins décampent dans les branchages en poussant de ridicules cris de victoire.

Déjouer l'Embuscade nécessite des tests de **Vigilance SR 16** du fait de la pénombre et du camouflage des Gobelins (voir page 215 du *Livre de base* pour la procédure des Embuscades). Les Héros surpris ont un Gobelins sur le dos et un autre prêt à les embrocher.

Se battre avec un Gobelins sur le dos est

impossible tant que l'on ne s'en est pas débarrassé avec un test de **d'Athlétisme 16** (ils ont une *Force effroyable*).

Les Gobelins de la Forêt

Niveau d'Attribut : 2, Haine : 2

Endurance 10, Parade 2 + 1, Armure 2D

Compétences majeures : Personnalité 1, Déplacement 3, Perception 2, Survie 2, Coutume 1, Métier 1

Compétences d'armes : Lance à pointe de pierre 2, Couteau à dents 1

Capacités spéciales : Aversion au Soleil, Lâcheté, Force effroyable, Créature de la Forêt Noire (tant que la créature combat dans la Forêt Noire, sa valeur de parade est doublée)

Lance à pointe de pierre

Dégâts : 4, Taille : 10, Blessure : 12, Coup précis : *Perforation*

Note : les lances des Gobelins de la Forêt ont de vicieuses pointes de pierre qui se brisent parfois (la lance se brise si le jet d'attaque donne une rune de Gandalf).

- Les Hommes Sauvages

En route vers le nord de la forêt, la Compagnie assiste à une étrange scène. Un test de **Vigilance** ou de **Chasse 14** permet aux Héros de repérer une troupe d'Hommes Sauvages se dirigeant vers le nord.

Les Hommes Sauvages, le corps couvert



de suie et maquillés de charbon de bois, sont une vingtaine et se déplacent à une allure soutenue. Certains portent sur l'épaule des peaux animales roulées en ballots.

Les suivre nécessite un test d'**Athlétisme 14** et de **Chasse 14** pour ne pas perdre leur piste.

Après quelques temps à ce rythme, la troupe stoppe sa course dans un espace dégagé vide de troncs d'arbres mais dont l'épaisse canopée forme une véritable voûte végétale. Le sol est couvert d'un enchevêtrement de racines noueuses démesurées.

Assis sur la racine la plus haute, les attend, là dans la pénombre verte, un énorme warg au pelage noir de nuit et aux yeux jaunes luisants. Les Hommes Sauvages se prosternent et déplient leur macabre chargement devant lui.

Le loup inspecte minutieusement chacune des fourrures qui s'avèrent être les peaux des compagnons chiens des Hommes des Bois tués ces derniers jours !

Mécontente, la bête dans une série de grognements et de glapissements imitant maladroitement le langage commun, indique que « *La peau que le maître recherche ne figure pas parmi celles qui lui sont présentées* ».

Il ajoute : « *Des nouvelles sont arrivées, les*

hommes continuent à se terrer derrière leurs mur de bois. Nous saurons bientôt où trouver notre ennemi ! Sonnera alors l'heure de la curée ! » S'ensuit un hurlement repris de plus belle par les Hommes Sauvages. « *En attendant, les manieurs de haches ont envoyé dans la forêt de nouveaux espions (s'en suit une description imagée et risible de chaque membre de la Compagnie). Le maître veut ceux-là pour lui. Courez me prévenir dès que vous aurez trouvé leur piste ! Maintenant repartez en chasse mes limiers à deux pattes et trouvez moi ces espions ! »*

Au cours de cette réunion, s'ils ne le savaient pas déjà, les Compagnons apprennent qu'un traître est bien présent dans Fort-Bois puisqu'il parvient à envoyer des informations aux wargs qui recherchent la chienne.

Ils apprennent aussi que ce traître connaît leur description et qu'ils sont désormais recherchés eux aussi par les wargs et leurs esclaves Hommes Sauvages.

Assister à ce rassemblement sans se faire repérer demande de réussir un test opposé de **Discrétion** contre la **Vigilance** des Hommes Sauvages.

Les Hommes Sauvages : prenez les mêmes caractéristiques que lors de l'évènement « *Donnez-moi une arme !* » si ce n'est que là ils sont les esclaves d'un lieutenant de Caran Gaur.



Le wargs : c'est un lieutenant de Caran Gaur ; prenez les caractéristiques du *chef de meute*, p. 254 du *Livre de base*.

Éliminer ce lieutenant de Caran Gaur contribuerait fortement à désorganiser les troupes de l'Ombre et conduirait nombre de clans d'Hommes Sauvages à retourner chez eux.

À la Compagnie de voir si elle veut prendre de tels risques !

- *La cache d'Iwald Blanc-Cerf*

Si les Héros ont gagné la confiance d'Iwald, ce dernier leur aura révélé la localisation de l'une de ses caches de chasse en forêt. Trouver la cache demande un test d'**Exploration 14**.

Camouflés sur une plateforme aménagée, entre les branches d'un vénérable chêne, se trouvent là provisions, vêtements, cordes et surtout des armes qui, si la Compagnie a dû fuir précipitamment Fort-Bois, leur font peut-être cruellement défaut.

Il y a là : un arc et un arc long, avec un carquois chacun, une lance et une lance à sanglier (voir règles additionnelles sur les armes), une hache et deux dagues de chasse.

Il y a aussi trois flèches spécialement conçues pour la chasse par Iwald, ces flèches sont particulièrement véloces et offrent la possibilité au tireur d'ajouter son bonus aux dégâts à la perte d'Endurance occasionnée.

Seulement, si Iwald a révélé sa localisation aux Compagnons en présence de Mörkt, se trouve ici aussi un comité d'accueil composé de vieilles connaissances : Klò la messagère de Caran Gaur et Drâsh et ses pisteurs snagas bien décidé à empêcher les Héros de rejoindre Brithilda au village de charbonniers !

Par contre, si Caran Gaur n'a pas en main les informations concernant la localisation de la chienne, Klò et les orques se font discrets, observent, puis suivent la Compagnie dans l'espoir que celle-ci les mène jusqu'à Brithilda...

Si Drâsh et ses orques tendent une embuscade à la Compagnie, ils sont particulièrement joyeux de retrouver les Héros et, cette fois, ils leur promettent une mort certaine. Il ne fait aucun doute qu'ils sont là pour tuer... Ils bloquent les Héros sur la plateforme pendant que Klò les harcèle depuis les airs.

Adaptez le nombre d'orques à votre Compagnie. Si Drâsh n'a pas survécu à l'épisode précédent, « *Traque dans le Val d'Anduin* » (dans lequel vous trouverez les caractéristiques des orques), remplacez-le, lui et ses orques, par des Gobelins de la Forêt ou des Hommes Sauvages.



Dégager Ingomer :

Projet de Vernos pour gagner la confiance des Hommes des Bois et récupérer son précieux torque, le jeune Dunlending, s'il est avec la Compagnie, insiste pour aller à la rescousse d'Ingomer, Briseur-de-Hache, chef du Conseil des Ancien de Fort-Bois.

Cet évènement constitue un artifice scénaristique permettant aux joueurs de continuer le scénario si la Compagnie a échoué à réunir les informations capitales lui permettant de localiser Eva et Brithilda. Il permet aussi à un Héros issu du peuple des Hommes des Bois de gagner un grand renom en sortant d'un mauvais pas Ingomer, le chef de guerre seul capable de fédérer les défenses des Hommes des Bois et d'ainsi repousser Gobelins et Hommes Sauvages dans les Collines Hantées.

Mais si cet évènement est un raccourci et qu'il permet de se couvrir de gloire, il faut le mériter et c'est pour cela qu'il est pour le moins risqué !

En effet, Ingomer est en bien mauvaise posture. Le vaillant guerrier et sa troupe se sont laissés enfermer dans un vallon encaissé dont la sortie est défendue par les troupes d'élite de Klò : une meute de wargs et surtout un fort parti de Hobgobelins (voir le livret de l'écran, p. 22) accompagné de trolls des collines tout

droit sortis des entrailles des Collines Hantées !

Parti à la rencontre d'une importante communauté de trappeurs chassant le gibier au loin de Fort-Bois, la troupe d'Ingomer a tout d'abord poussé devant elle Gobelins et Hommes Sauvages.

Rejoignant enfin les trappeurs, ils ont ensemble chassé les troupes de l'Ombre vers les Collines Hantées en faisant un grand carnage dans leurs rangs. Pensant en avoir fini avec cette invasion saisonnière, Ingomer a ordonné alors à ses troupes de faire demi-tour. Avant de repartir vers Fort-Bois, il a fait cependant une halte pour refaire des provisions d'eau dans un refuge des trappeurs, niché dans un vallon encaissé au fond duquel coule, un bien inestimable en Forêt Noire, une source d'eau pure.

C'est à ce moment que le piège s'est refermé sur les Hommes des Bois. La petite arrière-garde laissée par Ingomer pour assurer la protection de l'entrée du val s'est vue attaquée et rapidement décimée par un flot de Hobgobelins sortis de nulle part. Trois trolls des collines, arrachant arbres et rochers, ont ensuite obstrué la passe, interdisant toute sortie à Ingomer et ses hommes. Certainement très bien renseignées par Klò, les troupes de l'Ombre ont agi en un éclair sans que rien ne puisse être fait pour en empêcher le déroulement.



Ingomer a alors tenté plusieurs sorties contre les rangs serrés de grands boucliers des Hobgobelins armés de haches. Sans succès. Le guerrier a toutefois respecté sa réputation en brisant sa hache dans le crâne de l'un des trolls. Ces sorties ont cependant tourné court car l'ennemi tenant une position avantageuse toute tentative de desserrer l'étau s'est avérée vaine et coûteuse en hommes.

Depuis, Ingomer a dépêché à Fort-Bois plusieurs messagers requérant l'envoi de renforts. Malheureusement, traqués et rattrapés par Drâsh et ses pisteurs, aucun n'est parvenu jusqu'à la cité des Hommes des Bois. Maintenant la situation devient critique à mesure que les vivres et l'espoir viennent à manquer. Du côté des assaillants, seul l'ordre de Klò manque pour que les rangs Hobgobelins et leurs alliés trolls se mettent en marche et pénètrent dans le vallon...

En arrivant sur les lieux, les Héros peuvent constater – **Art de la Guerre 14** – que l'ennemi est nombreux et

occupe une position imprenable par les assiégés. Ces derniers, s'ils conduisaient un assaut, seraient obligés de monter un raidillon pierreux n'autorisant que peu d'homme à combattre de front avant d'accéder à la barricade érigée par les trolls. La passe est ensuite tenue par une ligne serrée de Hobgobelins armés de lourdes haches et de grands boucliers soutenus par les deux trolls restant qui se sont équipés de troncs arrachés en guise d'armes.

Les pentes escarpées et boisées de la vallée interdisent toute autre voie de sortie pour une troupe armée et sont sous la surveillance étroite des wargs.

- Comment dégager Ingomer ?

En plus des prouesses martiales et des plans imparables que les joueurs ne manqueront pas d'échafauder, est décrite ici une tactique proposée par Veranos pour essayer de dégager Ingomer et ses hommes.

L'ennemi est nombreux et puissant et même si la Compagnie est accompagnée des hommes de Wulferd, une attaque frontale est suicidaire. Cependant, un test d'**Art de la Guerre 14**, fait apparaître qu'une attaque concertée sur deux fronts de la passe permettrait à Ingomer de tenter de rompre la ligne des Hobgobelins.



En explorant les alentours, les Héros remarquent que des patrouilles de Hobgobelins et de wargs sillonnent les crêtes dominant le vallon prévenant la sortie de messagers ou de petits groupes déterminés. Cependant un homme seul et discret pourrait franchir ce cordon de surveillance et ensuite descendre rejoindre les hommes d'Ingomer.

Tromper la vigilance des wargs demande de les surpasser dans un test **opposé de Discrétion** contre leur **Vigilance** et ainsi éviter de devoir affronter deux wargs bien décidés à déchiquer l'imprudent.

Une fois dans le camp des trappeurs et des Hommes des Bois, le Héros est accueilli chaleureusement. Inondé de questions et félicité par les hommes qui se pressent autour de lui, il est tout de suite mené auprès d'Ingomer. Ce dernier, visiblement grave et inquiet, dépeint une situation bientôt critique dans le vallon. Si l'eau ne manque pas, les maigres provisions du refuge sont bientôt terminées et les pentes escarpées du val n'offrent que peu de ressources. Aussi n'est-il pas difficile de le convaincre de tenter une sortie – **Art de la Guerre 12** ou **Persuasion 14**. Après tout il n'a guère d'autres solutions pour sortir de ce piège.

Une heure d'attaque peut alors être décidée. Pour profiter au mieux de l'Aversion au soleil des Hobgobelins, et ce malgré la demi-pénombre permanente

qui règne dans la Forêt Noire, une attaque en pleine journée semble le mieux convenir.

Il reste alors au Héros à revenir prévenir ses Compagnons de ce qu'il a convenu avec Ingomer. Escalader les pentes pour rejoindre les crêtes demande un test **d'Athlétisme 16**, il faut ensuite se faufiler à nouveau entre les patrouilles de wargs et de Hobgobelins.

Même grossie par les Hommes de Wulferd, la Compagnie n'est certainement pas assez nombreuse pour ouvrir un front efficace à même de soutenir la sortie d'Ingomer. L'ennemi est beaucoup trop nombreux. Vernos propose de faire une diversion en employant une technique courante chez son peuple et permettant aux Héros d'attirer un maximum de Hobgobelins à eux de façon à dégarnir les rangs ennemis. Cela devrait laisser une petite chance aux assaillants menant une attaque du fond du vallon de déborder les défenses de leurs assiégeants.

La stratégie de Vernos consiste à charger les Hobgobelins pour aller les provoquer, les railler, les insulter.

La technique est risquée mais souvent payante contre un adversaire dont la discipline lâche. Ce qui est souvent le cas parmi les orques et autres gobelins qui, provoqués, n'hésitent pas à rompre leur formation pour courir dépecer



l'impudent qui les a traité de « *rejetons d'elfe* ».

Il est aussi possible de provoquer en duel un champion ennemi, et bien sûr de le vaincre. L'effet de sa tête lancée dans les rangs adverses ou fichée sur une lance est dévastateur sur le moral des troupes dont certains, criant vengeance, s'élancent à la poursuite du duelliste adverse.

Il ne reste plus qu'au provocateur à déguerpier le plus vite possible en attirant le maximum d'ennemi à sa suite et en espérant qu'Ingomer et ses hommes réussissent rapidement à vaincre leur opposition.

L'entreprise est extrêmement risquée. Aux Héros de prouver qu'ils sont des Héros !

Techniquement cette manœuvre se déroule en plusieurs étapes :

S'avancer vers les Hobgobelins :

Plus qu'une simple démonstration de force, la manœuvre consiste tout d'abord pour le Héros à rassembler son courage pour charger seul, ou presque, un ennemi beaucoup plus nombreux.

Le Héros effectue pour cela un test de **Peur** dont il fixe lui-même le SR et doit réussir ce test tous les rounds pendant au moins trois rounds d'affilés. Réussir

signifie que le Héros a capté l'attention des Hobgobelins et reste à découvert sans flancher. Un échec signifie que le soufflet retombe et que les Hobgobelins se détournent de ce pantin gesticulant qui ne mérite pas leur attention. Tout au plus se moquent-ils de lui.

Le Héros peut décider de changer de SR à chaque round.

- SR 12 : le Héros se montre à l'ennemi mais reste hors de sa portée : « *Hors de portée* »

- SR 14 : le Héros avance vers l'ennemi mais reste à une distance raisonnable : « *À distance raisonnable* »

- SR 16 : le Héros court vers l'ennemi et s'approche dangereusement de ses rangs « *Approché dangereusement* »

- SR 18 : le Héros charge l'ennemi jusqu'à distance d'engagement : « *À distance d'engagement* »

- SR 20 : le Héros charge l'ennemi jusqu'à sentir l'haleine fétide des Hobgobelins : « *Au contact* »

Provoquer les Hobgobelins :

Selon la distance à laquelle le Héros se tient, il peut entreprendre un test de **Présence** pour provoquer les Hobgobelins, les insulter leur lancer quelques traits ou pierre afin de les inciter à venir l'affronter.

Le Héros choisit ici aussi son SR mais ne peut pas entreprendre de test de



Présence dont le SR est supérieur au plus fort SR qu'il a choisi au précédent test de Peur.

Exemple : un Héros qui est resté « À distance raisonnable » pour ses tests de Peur ne pourra entreprendre de test de Présence SR 16 lui permettant de provoquer la fureur chez « Beaucoup de Hobgobelins ».

- SR 12 : quelques Hobgobelins regardent à peine l'insignifiant Héros
- SR 14 : peu de Hobgobelins se retournent et restent interloqués devant cet imprudent
- SR 16 : beaucoup de Hobgobelins s'agitent et quelques-uns sortent du rang pour lancer un projectile sur le fou qui vocifère, un champion est susceptible de s'avancer si un Héros le provoque
- SR 18 : la majorité des Hobgobelins insultent le Héros et certains s'avancent pour lui crier d'approcher
- SR 20 : tous les Hobgobelins bouillonnent et certains commencent à s'élaner vers lui

Un test **étendu de Présence** sur plusieurs rounds – voir la procédure, p. 194 du *Livre de base* – permet d'atteindre le SR 20 et de voir des Hobgobelins chauffés à blancs courir sus au Héros. N'oubliez pas que le Héros doit simultanément maîtriser sa Peur à tous les rounds...

Pour qu'assez de Hobgobelins quittent la passe et dégarnissent suffisamment la ligne de défense, il faut qu'au moins un Héros atteigne un SR de 20 et deux autres au moins un SR de 16.

Si Vernos est présent avec la Compagnie, considérez qu'il parvient au SR 20 en trois rounds.

Provoquer un champion en combat singulier et le vaincre :

Pour provoquer un duel, il faut au moins s'être « *Approché dangereusement* » et avoir réussi un test de Présence de 16.

Un chef colossal armé d'une Étoile du matin qui l'est non moins (voir règles additionnelles sur les armes) s'approche alors et s'apprête à faire ravalier ses paroles à l'impudente petite punaise qui l'a provoqué.

Vaincre le champion permet d'atteindre immédiatement le niveau SR 20 et de voir les Hobgobelins se précipiter pour attraper le Héros.

Perdre le duel, en plus de la mort du Héros, provoque l'hilarité des Hobgobelins qui ne montrent plus de velléités de quitter leur position. Espérons que d'autres Héros aient plus de chance !

Provoquer un Troll et le vaincre !

Un Héros qui est « À distance d'engagement » et réussissant un test de **Présence SR 18**, parvient à éveiller



une lueur de lucidité dans l'apathie de la stupide cervelle de l'un des trolls. Celui-ci décide que le moustique qui s'agite devant lui fait trop de bruit et, piétinant trois Hobgobelins au passage, décide d'écraser la source de son désagrément.

Les Héros ayant entrepris de provoquer les Hobgobelins peuvent se liguer pour entrer aux prises avec le troll.

Les Hobgobelins, ravis du spectacle offert, n'interviennent pas et lancent même des pierres au troll pour l'échauffer un peu.

Si les Héros parviennent à abattre le colosse, les spectateurs restent sur place stupéfaits de la tournure du combat. Tellement abasourdis qu'ils ne voient même pas les troupes d'Ingomer prendre la barricade ! Une fois revenus à la triste réalité ils se débandent en tous sens !

Voilà une option pour le moins dangereuse mais permettant d'éviter de fuir avec une horde de Hobgobelins à ses trousses !

Se replier :

S'enfuir précipitamment pour achever la manœuvre et attirer le maximum de Hobgobelins le plus loin possible de la passe requiert pour les Héros de réussir une série de tests d'**Athlétisme** ayant comme SR le niveau de distance jusqu'auquel ils ont osé s'approcher

des Hobgobelins.

Exemple : si le Héros est parvenu jusque « *À distance d'engagement* » pour entraîner le plus d'ennemis à sa suite, ses tests d'**Athlétisme** pour leur échapper ont un SR de 18.

Selon le nombre de tests réussis, la situation du Héros est plus ou moins dramatique...

- 0 succès : le Héros est immédiatement rattrapé, il subit une attaque dans le dos avant d'être engagé simultanément par 6 ennemis

- 1 succès suivi d'un échec : le Héros est rapidement rattrapé et a juste le temps de se retourner pour faire face à 6 ennemis

- 2 succès suivis d'un échec : le Héros n'est rattrapé que par les Hobgobelins les plus rapides, il est engagé par 3 ennemis

- 3 succès : le Héros distance ses poursuivants

Au bout de 3 rounds après que les Hobgobelins aient rompu leur formation, s'élève de la passe une clameur tonitruante. Ingomer et ses hommes prennent d'assaut la barricade !

La plupart des Hobgobelins font immédiatement volte-face mais certains, déjà comprenant la situation, se débandent dans la forêt.

Ingomer est rapidement victorieux.



Un troll est abattu par ses manieurs de haches à longs manches alors que l'autre, ivre de la douleur qui lui est causée par une flèche fichée dans l'un de ses yeux, se cogne dans tous les arbres pour fuir vers les Collines Hantées qu'il n'aurait jamais du quitter.

Les Hobgobelins

Prendre les caractéristiques figurant p. 21 du *Guide de la ville du lac*.

Le Champion Hobgobelin

Une immense masse de muscles armée d'une énorme Étoile du matin aux piques rouillées, d'un grand bouclier et d'un casque à crête ridicule. Piqué au vif, sa seule stratégie est de réduire en bouillie le crâne de son adversaire au plus vite pour asseoir son autorité sur ses troupes indisciplinées qui l'observent.

Niveau d'Attribut : 5, Haine : 5

Endurance 40, Parade 4 + 4, Armure 2D

Compétences majeures : Personnalité 1, Déplacement 2, Perception 3, Survie 2, Coutume 1, Métier 1

Compétences d'armes : Étoile du matin 3, Morsure 3

Capacités spéciales : Aversion au Soleil, Habitant des Ténèbres, Force Effroyable, Pas de Quartier

Étoile du matin : Dégâts 5, Taille : 10,

Blessure 14, Coup précis : -

Morsure : Dégâts 4, Taille : C, Blessure 14, Coup précis : -

Les Trolls des Collines

Prendre les caractéristiques figurant p. 251 du *Livre de base*.

Lorsque Ingomer rejoint la Compagnie, il les remercie chaleureusement, espérant pouvoir les recevoir en de meilleurs jours à Wuduseld afin de les honorer comme il se doit.

Questionné sur les chiens qui ne craignent pas les wargs, Ingomer, libre des influences néfastes de Mörkt et assuré de la loyauté des Héros, leur livre toutes les informations qu'ils désirent. Le nom d'Eva et Brithilda, leur histoire, de même que leur localisation. Il leur assigne même un guide qui pourra les conduire au plus tôt au camp de charbonniers où se trouvent la chienne et sa maîtresse.

Quant à lui il part rallier les patrouilles disséminées dans la forêt pour repousser définitivement Gobelins et Hommes Sauvages vers les Collines. En attendant il souhaite bonne chance à la Compagnie et lui donne rendez-vous à Wuduseld dans quelques jours.



TROISIÈME PARTIE :

« [...] il avait ri en écoutant le tonnerre et la tempête, il avait ri encore à ses propres pensées, rêvant à ce qu'il allait faire dans un monde débarrassé pour toujours des Edain, [...] »

Akallabeth, Le Silmarillion

Accompagnés d'un guide s'ils ont pris le risque de porter secours à Ingomer Briseur-de-Haches ou par leurs propres moyens s'ils ont recueilli les informations nécessaires à Fort-Bois, les Compagnons parviennent enfin au camp de charbonniers dans lequel ils pensent trouver Brithilda, la mère des chiens qui ne craignent pas les Wargs, et Eva sa gardienne.

La Compagnie parvient au camp en milieu de l'après-midi d'une journée dont la matinée pluvieuse a considérablement accru la touffeur ambiante.

Le village des charbonniers

Le camp est composé de quelques cahutes de bois accolés d'enclos destinés à une poignée de maigres bêtes. À proximité immédiate se trouvent d'importantes quantités de bois coupé et des

abris où est entreposé le charbon de bois produit.

Le camp est ceinturé de monticules de trois à quatre mètres de hauteur, appelés meules, dans lesquelles du bois empilé et recouvert d'argile se consume lentement à l'abri de l'air pour donner du charbon de bois.

Du fait de cette activité, la forêt se fait ici plus clairsemée permettant au camp de bénéficier de plus de lumière qu'ailleurs dans la forêt.

Le village compte quelques familles de charbonniers vivant ici en marge du peuple des Hommes des Bois. Ni Hommes Sauvages ni Hommes des bois, ses membres se tiennent à l'écart et évitent le plus possible le contact avec les autres hommes si ce n'est pour leur troquer du charbon.

L'arrivée au camp

Les charbonniers s'activent autours des meules lorsque la Compagnie atteint le petit village. Habillés de plusieurs couches de tissus noircis pour se prémunir de l'extrême chaleur que dégage la combustion, les charbonniers ont la peau noire et les membres noueux de ceux habitués à travailler durement de la cognée et de la pelle. Noirs des pieds



à la tête leur allure est inquiétante. Ils semblent nerveux mais pas belliqueux.

Un homme trapu, le torse nu, occupé à empiler du bois pour réaliser la cheminée centrale autour de laquelle sera construite une nouvelle meule, se présente à eux. Il se nomme Tsukka et les invite à se reposer quelques heures avant de reprendre leur chemin. Questionné sur Eva et Brithilda, l'homme se raidit et répond par la négative à toute question. Un test d'**Intuition 14** révèle aisément que le charbonnier veut voir les Héros partir au plus tôt.

Il leur propose de venir partager un peu de nourriture dans un abri où ils pourront discuter. Le clan est isolé et Tsukka est avide de nouvelles.

Interrogé sur les récents événements, Tsukka affirme que de mauvais Hommes Sauvages ayant entrepris de faire la guerre aux Hommes des Bois sont venus tenter de les enrôler de force. Mais n'étant que d'humbles charbonniers, ils les ont vite laissés en paix. Un bande de Gobelins est aussi venue rôder dans les alentours mais s'est aussi rapidement éloignée. Tsukka veut rester en dehors de l'agitation qui règne dans la forêt et c'est pourquoi il leur confie qu'il serait plus tranquille si les Compagnons, qui ont l'air de terribles guerriers, partaient avant la nuit.

Un Héros vigilant remarque – **Vigilance 14** – que les femmes ne s'affairent pas à leurs tâches quotidiennes et semblent inquiètes. Elles font bouillir des linges et de grandes quantité d'eau, rassemblent des herbes qu'elles pilent et préparent en décoction.

Il faut être persuasif – **Persuasion 14** – pour faire avouer à Tsukka qu'un accouchement se prépare dans le clan. Il s'agit de sa fille, le travail s'annonce compliqué et il refuse de laisser les Héros s'approcher. Si ces derniers font mine de vouloir voir la sage-femme ou pressent de questions Tsukka sur Eva et sur une chienne étrange, les femmes s'interposent bruyamment. Rien ne peut calmer les piailllements de ce véritable poulailler, ni la courtoisie, ni la raison et encore moins les démonstrations de force. Laissez les Héros mariner dans la situation et tenter de se dépêtrer de cette opposition probablement inhabituelle pour eux...

Si les Héros se montrent trop agressifs, les charbonniers alertés par le tapage quittent leur travail et s'approchent prudemment, haches, pelles et pioches en main.

Un test d'**Énigmes 14** permet de relever quelques indices intrigants. L'accouchement n'a pas lieu dans un logis mais dans un abri qui ressemble à une ancienne bergerie. Aucun homme ne semble inquiet et tourmenté comme le serait un



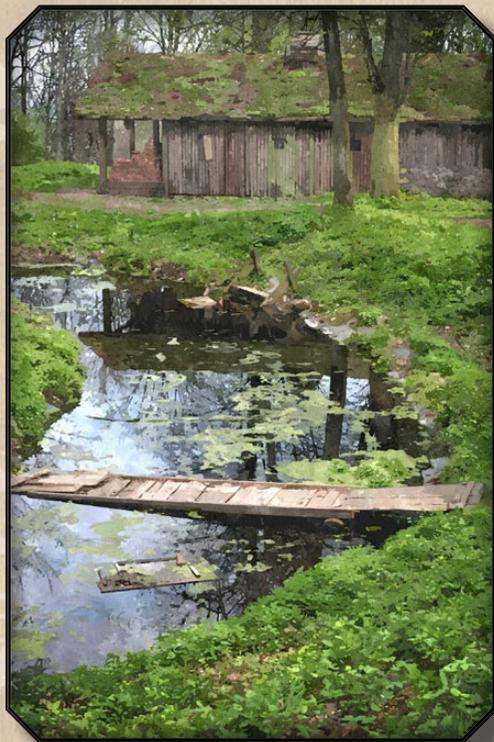
père à l'approche d'un accouchement qui se présente mal. De là à soupçonner qu'il s'agit d'un animal qui serait sur le point de mettre bas dans la bergerie et que cet animal suscitant tant d'attention et de mystère ne soit autre que Brithilda, il n'y a qu'un pas...

La rencontre avec Eva

Avant que les choses ne s'enveniment ou lorsque le raffut des furies outrées devienne assourdissant, une femme aux traits étranges jaillit de la cabane. Elle semble furieuse. En quelques mots lapidaires, elle conduit toutes les femmes à retourner promptement à leurs occupations. Puis elle tourne un regard noir vers les intrus à l'origine de l'incident.

Malgré son fichu et ses nippes de grosses toiles, ses traits fins et ses boucles noires de nuits ne peuvent tromper sur son identité. Les compagnons peuvent même peut être reconnaître, l'inconnue qui les soignât si efficacement lors de leur arrivée à Fort-Bois ! – (voir « *Accueil chaleureux* » en tout début de scénario).

Eva, l'accoucheuse, gardienne présumée de Brithilda se tient campée devant les Héros, les deux mains sur les hanches.



Présentations

Elle attend de reconnaître ceux qui viennent la réclamer et surtout pour quelles raisons. La Compagnie n'a que quelques instants pour se présenter à elle.

Eva n'est pas facilement impressionnable et n'est pas d'humeur à supporter des salamalecs. Des présentations concises amenant une information rapide et cohérente – **Persuasion 16** – sont à même de la satisfaire.

Valeur de Tolérance

Eva estime la **Sagesse**. La Valeur de Tolérance de base de la rencontre est égale



à la Sagesse la plus élevée des compagnons à laquelle il faut ajouter 1 point si les Héros disent venir de la part du Conseil de Fort-Bois, 1 point si les Héros disent venir de la part de d'Ingomer, 1 point de plus si les Héros ont Radagast comme garant, 2 points de plus si les Héros connaissent l'Histoire de l'origine de des chiens qui ne craignent pas les wargs.

Le bonus dû au Prestige d'un Héros Homme des Bois ou d'une autre culture ne s'applique pas. Eva accorde du crédit aux petites gens besogneuses, pas aux Héros imbus de leurs hauts faits.

Évaluation de l'issue de la Rencontre

Le Gardien des Légendes comptabilise le nombre de tests réussis par les joueurs pendant leurs Présentations. Chaque succès ordinaire compte pour un, tandis qu'un succès supérieur équivaut à deux jets réussis, et un succès extraordinaire à trois.

Bien sûr, n'hésitez pas à ajuster les nombres de succès obtenus en fonction de l'interprétation de la rencontre par les joueurs et non de leurs seuls jets de dés. Des arguments logiques et bien amenés par une fine interprétation ne sauraient être balayés par un simple jet de dés malchanceux.

Nombre de succès obtenus :

1-2 : « Je ne vois pas de qui vous voulez parler. Vous me confondez avec quelqu'un

d'autre. Je ne suis que la rebouteuse du camp. Une tâche importante m'attend et vous me faite perdre mon temps. »

Tsukka prie la Compagnie de partir car la présence de ses membres va immanquablement attirer des ennuis à la communauté.

2-4 : « Je suis bien Eva mais vos intentions ne sont pas claires. J'ai bien eu une chienne à laquelle je portais une grande affection. Mais elle n'est plus. Laissez-moi travailler. Nous n'avons pas besoin de guerriers ici mais de guérisseurs. Si vous voulez m'aider, rendez-vous utile et allez me chercher de la Sorcelle en forêt ! »

Eva ne fait pas confiance aux Héros mais, affairée, elle essaye de les éloigner du camp des charbonniers en les envoyant chercher une plante qu'elle sait introuvable ici.

5-7 : « Le Conseil de Fort-Bois doit vous tenir en grande estime pour vous envoyer ici. Merci d'être venus me prévenir du danger qui nous guette. Seulement Brithilda est sur le point de mettre bas. Elle ne peut se déplacer. Allez me chercher de la Coquerelle en forêt et nous pourrons partir au plus vite ! »

Eva fait confiance aux Héros et les envoie chercher de la Coquerelle, plante qui favorisera la mise bas de la chienne et leur permettra ainsi de fuir au plus tôt du camp.

8 + : « Merci mes amis d'avoir parcouru une si grande route et d'avoir affronté autant d'adversité pour me rencontrer. Je



m'en remets à vous pour la protection de Brithilda.»

Eva envoie une charbonnière de confiance quérir de la Coquerelle, la Compagnie n'a donc pas besoin de s'éloigner du camp.

Eva, l'Accoucheuse

Sans âge, les yeux gris et les cheveux du noir des nuits étoilées, Eva est une sage femme renommée, indispensable à toutes les communautés de la Lisière Ouest qu'elle parcourt en toute discrétion accompagnée de Brithilda, sa chienne immense.

Eva et Brithilda viennent se cacher dans le camp des charbonniers quand la chienne doit mettre bas. La guérisseuse veut partir au plus vite car elle juge, à raison, que ce refuge n'est plus sûr.

Niveau d'Attribut : 3

Particularités : Insaisissable, Miséricordieuse

Traits : Herboristerie, Médecine

Compétences majeures : Guérison 4, Discrétion 3, Intuition 4, Voyage 3

Capacités spéciales :

Vertus : Chiens de la Forêt Noire (Brithilda, Aide : Exploration, Chasse, Présence, Vigilance, Harceler l'ennemi, Protection, Ne craint pas les Wargs), Herbes médicinales (Plantes aromatiques et Antidotes)

Brithilda, la chienne mère des chiens qui ne craignent pas les wargs

Couchée sur une litière de paille, l'imposant animal est au plus mal. Le ventre énorme, la respiration rapide et saccadée, son regard, aussi expressif que celui d'un humain, reflète une vive douleur.

Les contractions s'étant arrêtées, si personne ne va chercher la Coquerelle qui les fera repartir, l'animal va mourir. Il ne naîtra alors plus de chiens majestueux au poil argentés et au trois étoiles sur le front. L'Ombre aura de nouveau gagné une bataille...

Herboriser en forêt ou quitter le village !

Parce qu'ils sont les mal venus au camp ou parce Eva les envoie chercher de la Coquerelle, les Héros sont amenés à quitter le camp des charbonniers au moins pour quelques temps.

- *Trouver de la Sorcelle :*

Un Héros connaissant les plantes **Connaissance 16** avec Jardinerie ou Herboristerie sait que la Sorcelle (voir *Le livret de l'écran*) ne pousse que dans les marais des environs de la Ville du Lac et qu'il n'y a aucune chance de la trouver dans les environs.



Avec un test de **Connaissance 18**, ce même Héros peut diagnostiquer qu'il ferait mieux pour soulager Brithilda de chercher de la Coquerelle.

Sinon les Héros vont chercher et s'éloigner du camp dans l'espoir de trouver cette plante...

- *Trouver de la Coquerelle :*

Avant de partir à la recherche de cette plante, Eva montre aux Héros un échantillon séchée de l'objet de leur quête. S'ils ne bénéficient pas de cet exemple, l'un d'eux doit réussir un test de **Connaissance 18** pour se souvenir de la caractéristique de cette fleur.

Trouver de la Coquerelle demande un test de Fouille **SR 20** et nécessite probablement le recours à une action prolongée (voir p. 195 du *Livre de base*).

Chaque test effectué pour réussir l'entreprise prend 10 minutes.

Exemple : la difficulté étant trop importante pour Gròr notre nain et sa Compagnie, il décide de réduire la difficulté du test de trois niveaux. Trouver le Coquerelle demande alors six tests SR 14. Effectuer ces six tests demande $6 \times 10 = 60$ min.

Retourner au camp des charbonniers

- Si les Héros se sont trop éloignés du camp :

Alors qu'ils herborisent sans jamais trouver une hypothétique Sorcelle ou incapables de trouver la Coquerelle ou pire encore sommés de partir, les Héros se sont un tant soit peu éloignés du camp. Les Héros attentifs – **Vigilance 14** – sentent alors la forêt bruisser. Si cela était encore possible, la pénombre constante qui règne sous les frondaisons impénétrables semble aussi s'épaissir un peu plus.

Venant de tous côtés, des Hommes Sauvages maquillés de noirs accompagnés de leurs maîtres wargs courent au petit trot vers le camp des charbonniers ! Les forces de l'Ombre ont trouvé le repaire de Brithilda!

Un malheur se prépare et visiblement les Héros ne sont pas en position d'y faire face efficacement. Il faut réussir un test d'**Athlétisme 18**, action prolongée permise, pour précéder les Hommes sauvages et les loups et rejoindre le camp au plus vite.

À leur grand étonnement, hommes et bêtes maléfiques passent à côté des Compagnons sans leur prêter la moindre attention ! Ils courent, imper-



turbables, vers leur objectif. Dédaigneux de la Compagnie qui les a menés là, ils ne prennent même pas la peine de les éliminer. Les Héros ne sont plus d'aucune utilité et ne pourront rien contre l'inéluctable destin qui est en marche ! Les Héros ne peuvent que regarder les bras ballants leurs ennemis passer ou bien suivre le mouvement, impuissants, et retourner vers le camp des charbonniers.

Arrivé aux abords du petit village, la troupe stoppe sa progression et encercle les lieux dans un silence irréal.

Un hurlement de détresse provenant du camp s'élève et résonne dans la pénombre. Il glace le sang des Compagnons qui perdent immédiatement un point d'Espoir.

Si les Héros sont parvenus au camp avant qu'il ne soit encerclé, ils ont encore une chance d'empêcher ce cri de retentir (voir ci-après).

- Si les Héros sont dans le camp :

Si la Compagnie n'a pas quitté le camp ou a trouvé la Coquerelle en moins d'une heure c'est une toute autre surprise qui s'offre aux Compagnons.

Les Héros, s'ils n'ont pas quitté le camp, voient arriver, surgi de nul par, un



homme seul encapuchonné, bâton de marche en main se dirigeant d'un bon pas vers eux.

Si les Héros reviennent de la forêt après une herborisation fructueuse (ou pour une toute autre raison), l'homme est déjà là devant la bergerie dans laquelle gît Brithilda. Il converse avec Eva.

Qu'elle n'est pas leur surprise de reconnaître : Mörkt !

Selon les évènements qui se sont déroulés à Fort-Bois la situation peut grandement changer.

Une Compagnie qui n'a aucun doute sur Mörkt ne se méfiera aucunement, une autre qui aurait levé le voile sur sa véritable identité risque d'avoir des sueurs froides. Voir le chapitre suivant : *Vaincre Caran Gaur !*

Si les Héros ne se doutent de rien et laissent faire, Mörkt, grâce à ses facultés de persuasion (*Langue Mielleuse*) parvient à convaincre Eva de le laisser entrer dans la bergerie pour ausculter



Brithilda et lui apporter son aide.

Quelques secondes, plus tard, la chienne hurle à la mort – il s'agit du même hurlement que celui évoqué précédemment – avant de périr étouffée sous les crocs de Caran Gaur. Eva, tentant de fuir, est à son tour déchiquetée par le loup-garou.

Le mignon de Sauron se retire alors, impérial. Vainqueur. Sans un regard pour la Compagnie, laissant les Héros paralysés par la douleur de l'échec et ceux touchés par la Fièvre Chasseresse rongés par ce mal qui ne cessera de les tourmenter.

Espérons que la Compagnie aura plus de ressort et saura prévenir cette fin tragique !

Vaincre Caran Gaur !

«Les épées ne servent plus à rien ici.»

Le pont de Khazad-dûm, La communauté de l'Anneau

Faire entrer le loup dans la bergerie

Si la compagnie n'a pas encore fait la relation entre Mörkt et Caran Gaur, le loup-garou essaye de pousser son avantage au maximum et tente de les persuader, eux et Eva, de le laisser entrer dans la bergerie pour voir s'il peut apporter une quelconque aide à la chienne.

Un Héros malin, **Énigmes 14**, remarquera que le vieux sage du goulet de la forêt sait qu'il y a dans la bergerie une chienne sur le point de mettre bas... alors que, tous affirment qu'il s'agit de la fille du chef de clan, et que personne n'a précisé autre chose à Mörkt ! Cela devrait mettre la puce à l'oreille aux Compagnons !

Ne faites faire le test d'Énigmes que si les joueurs passent vraiment à côté de ce détail, le mieux serait qu'ils s'en rendent compte par eux-mêmes de manière à ce qu'ils réalisent (mieux vaut tard que jamais) que l'Ancien n'est peut être pas celui qu'il dit être.

Eva se retrouve alors prise entre deux feux. Tirillée d'un côté par son envie tout faire pour sauver Brithilda et de laisser Mörkt l'aider. Après tout, il semble être un sage avisé et fut accueilli et jugé digne de confiance par le conseil des Anciens de Fort-Bois ! Toutefois, elle est aussi tirillée d'un autre côté par les paroles des Héros qui, espérons-le, lui conseillent expressément de ne pas laisser cet imposteur entrer !

Les Héros doivent donc convaincre Eva d'écouter leurs arguments et non ceux de Mörkt. Ils s'engagent alors dans un duel dialectique dont l'issue scellera le sort de la chienne.



Pour cela, favorisez la mise en scène. Les joueurs doivent suer sang et eau pour rallier Eva, qu'ils connaissent peu et qui se méfie peut-être d'eux, à tout le moins de leur point de vue. Mörkt lui, en expert, emploie des arguments imparables proférés avec calme de sa voix douceuse si convaincante !

Techniquement, il s'agit d'un test opposé de **Persuasion SR 20** (Eva est stressée et ne sait que faire) entre Mörkt et les Héros. N'oubliez pas que Mörkt peut utiliser son Sombre Sortilège *Langue Mielleuse* et que les Héros peuvent entreprendre une action prolongée et concertée – (voir procédure p. 194 du *Livre de base*) de manière à diminuer la difficulté et à se mettre à plusieurs pour convaincre la sage-femme. Les Héros ne disposent alors que de trois rounds pour surpasser Mörkt.

De Mörkt ou des Compagnons celui qui obtient la meilleure qualité de réussite remporte l'adhésion d'Eva !

Si Eva laisse Mörkt aller au chevet de Brithilda et que les Héros ne font rien pour l'en empêcher c'en est fini d'elle (voir le déroulement de la mise à mort plus haut).

Empêcher Caran Gaur de pénétrer dans la bergerie où git Brithilda

Si les Héros remportent le duel ou s'interposent entre le sage et la porte de la bergerie... Soudain les torches allumées par les charbonniers sont soufflées d'un cou, alors que pas même une brise n'agite les feuilles des arbres environnants.

La pénombre qui n'avait cessé d'augmenter devient palpable. La seule source de lumière provient des meules de charbon dont les cheminées centrales et les craquelures qui courent dans leurs gangues d'argiles laissent échapper le rougeoiement intense du brasier qui couve en leur sein.

Une pénombre carmine règne dans le camp.

Lorsque les yeux des héros s'habituent à cette mi-obscurité, ils découvrent qu'ils font désormais face à Caran Gaur, l'énorme loup-garou au pelage cramoisi. La lueur écarlate de ses yeux maléfiques rivalisant d'incandescence avec les foyers de braises en fusion.

Juché sur une meule éteinte, le loup est assis et toise les Héros.

Il profère un ordre bref, prononcé dans l'immonde parler noir du Mordor. Les wargs et Hommes Sauvages se mettent en mouvement en silence et investissent le camp des charbonniers.



Les charbonniers pris de panique courent en tous sens, tentent vainement de protéger les leurs, de se cacher, de fuir, mais beaucoup sont inexorablement rattrapés et tués par la masse impitoyable.

- *Protéger la bergerie :*

Tous les rounds, chaque Héros protégeant la bergerie doit faire face à trois Hommes Sauvages – prendre les caractéristiques de la première partie du scénario – ou à un warg – prendre les caractéristiques figurant p. 254 du *Livre de base*. N'oubliez pas que ces créatures redoutent le feu qui est à disposition immédiate des Héros.

Tout ennemi touché est considéré comme hors de combat et immédiatement remplacé par un nouvel adversaire.

Les wargs sont moins nombreux et les Hommes Sauvages qui leurs sont soumis quittent le combat à chaque fois qu'un loup est terrassé. Lorsqu'un warg est tué les Héros bénéficient donc d'un tour de répit.

Cependant la tâche doit paraître insurmontable, le combat perdu d'avance.

Un Héros réussissant un test de **Chasse** ou d'**Art de la Guerre 14** sait que les wargs sont considérablement gênés

de combattre au milieu des charbons ardents, dans un lieu que leur instinct naturel leur crie de fuir. Ils ne sont ici que sur la seule volonté de Caran Gaur. L'abattre est donc l'unique solution pour sortir vivant de cette situation désespérée.

- *Se réfugier sur une meule :*

C'est une bonne solution pour échapper au wargs qui refusent de se risquer sur les brasiers. Ils commandent par contre à leurs Hommes Sauvages d'escalader les monticules pour atteindre les Héros qui y sont réfugiés et les en déloger.

Un Héros avec une valeur de **4** ou plus en **Corps** ou avec un **Encombrement** supérieur à **20** sent la gangue d'argile céder sous lui. Il est alors exposé aux dégâts d'un feu de type *Bûcher funéraire* (voir p. 223 du *Livre de base*) pour un round. S'il ne parvient pas à se dégager avec un test d'**Athlétisme 14**, il s'enfonce dans le cœur de la meule (sans jeu de mots) et est alors exposé à un feu de type *Souffle de Dragon* dont il ne peut plus se sortir.

Combattre sur une meule nécessite un test d'**Athlétisme 14** à tous les rounds – pour tous les Héros quelle que soit leur valeur de Corps ou d'Encombrement – pour ne pas passer la jambe à travers la protection de la couche de terre.



Perché sur une meule, un Héros n'est plus attaqué que par un seul Homme Sauvage à la fois.

- *Atteindre Caran Gaur :*

Il faut pour chaque Héros se débarrasser de cinq Hommes Sauvages et de leur maître warg, pour atteindre le pied de la meule sur laquelle se trouve la bête maléfique.

Ces six adversaires protègent un suppôt de Sauron qu'ils craignent bien plus que les Héros, ils se battent jusqu'à la mort et doivent donc être tués pour être mis hors de combat.

Faites miroiter au Héros victimes de la *Fièvre Chasseresse* que leur calvaire est sur le point de se terminer. L'objet de leur obsession est enfin à portée de lame ! Ils ne sont pas *Épuisés* comme le provoque la *Fièvre Chasseresse* habituellement (voir les caractéristiques de Caran Gaur ci-après), accordez-leur même des bonus pour simuler la rage avec laquelle ils se battent pour éliminer ceux qui se mettent entre le loup et eux (des Avantages de Combat par exemple ou encore l'Initiative – voir p213 du *Livre de base*).

Plus l'espoir de se libérer de leur aliénation sera vif... plus dure sera la chute.

- *Frapper Caran Gaur :*

Alors qu'un Héros menace enfin le loup de sa lame... un Héros enfiévré s'interpose !

Il n'est pas possible pour lui que sa proie meure d'une autre main que la sienne et, pis encore, si l'objet de son obsession venait à disparaître quel sens donner ensuite à sa vie ? Quelle autre quête pourrait prendre valeur à ses yeux ?

La Fièvre reprend alors ses droits, les Héros soumis au Sombre Sortilège deviennent *Épuisés* et affrontent leurs Compagnons. Pour reprendre le contrôle, ils doivent dépenser de précieux points d'Espoir – voir les caractéristiques de Caran Gaur pour la procédure concernant la *Fièvre Chasseresse*.

Les frères se battent entre eux. L'Ombre est sur le point de remporter la partie.

Caran Gaur, Suppôt de Sauron :

Caran Gaur est un loup-garou, Molosse de Sauron – Voir p. 255 du *Livre de base*. Caran est un mignon de Sauron élevé de sa main même. C'est un animal machiavélique, intelligent et d'une grande patience. Ce n'est pas un combattant mais un chef de meute qui ne s'implique physiquement qu'en dernier ressort et pour administrer le coup de grâce à Brithilda.



Niveau d'Attribut : 7

Endurance, 35, **Haine** 10 *, **Parade** 6, **Armure** 3D

Compétences : Personnalité 3, Survie 3, Déplacement 3, Coutume 3, Perception 3, Métier 3

Compétences d'Armes : Morsure 3, Déchiquetage 1

Capacités Spéciales : Résistance Abominable, Épouvantable Sortilège : Fièvre Chasseresse **, Vitesse du Serpent***, Voix Impérieuse, Effroi : Aura Ténébreuse***.

* *Haine* : Caran Gaur récupère tous ses points de Haine au début d'une séance de jeux. N'hésitez pas à dépasser cette valeur si l'intensité dramatique du final le demande !

** *Épouvantable Sortilège : Fièvre Chasseresse* : (voir p. 239 du Livre de base) force un héros à effectuer un test de Corruption de SR 14 (SR 16 pour un Tueur). S'il le rate, le héros gagne un point d'Ombre et subit la Fièvre Chasseresse. Le héros n'a plus qu'une obsession : avoir la peau de Caran Gaur. Plus rien d'autre ne compte alors pour lui. En présence du loup-garou, le héros est comme possédé : la fièvre obscurcit son raisonnement, il agit au mépris de sa sécurité et de celle des autres pour arriver à ses fins. Le héros est considéré comme Épuisé. Il lui faut dépenser un point d'Espoir pour surmonter temporairement la fièvre : 1 point pour renoncer à une pulsion de chasse insensée (poursuivre le loup

malgré des risques immédiats, tenter de le tuer au lieu de secourir un compagnon en danger...), 1 point pour ne pas être considéré comme Épuisé durant une rencontre avec le loup-garou. L'effet dure jusqu'à ce que le héros tue sa proie ou bien jusqu'à ce que la fièvre ne le mène à sa propre perte. À ce jour, Caran Gaur est venu à bout de tous ses poursuivants...

*** *Vitesse du Serpent* : (voir p. 240 du Livre de base), mais plus que la vitesse Caran Gaur utilise son intelligence. Il est par exemple toujours à la limite de portée des flèches les plus véloces et les regarde se planter à quelques pas de lui sans même bouger, passe au dernier moment derrière un arbre quand la lance la mieux ajustée devrait le clouer... le tout en narguant le tireur de son regard narquois. Utilisez cette capacité de sorte à attiser la Fièvre Chasseresse qui ne manquera pas de s'emparer des compagnons mais aussi des joueurs !

**** *Effroi* : Même capacité que la capacité d'Effroi (voir p. 239 du Livre de base) à cela près que le SR du test de Peur est de 18. Les malheureux qui échouent lâchent leurs armes et se prennent la tête entre les mains. Les héros qui réussissent à surmonter leur peur peuvent se confronter au loup-garou mais ne peuvent pas faire appel à leur bonus d'attribut ! Les héros atteints par la Fièvre Chasseresse sont eux aveuglés par leur rage qui les rend incapables d'agir de façon cohérente. On ne s'attaque pas aussi facilement aux créatures élevées de la main même de Sauron !



Si aucun Héros n'a à subir les affres de la Fièvre, Caran Gaur utilise son Aura ténébreuse pour faire plier les âmes les plus endurcies qui laissent la poignée de l'épée tomber de leurs mains, la flèche choir de son encoche, désarmés devant la vacuité d'un combat face à un ennemi dont la victoire est inéluctable !

- Et si Vernos est du combat ?

La Compagnie ne va pas regretter d'avoir vaincu ses préjugés et d'avoir fait confiance au Dunlending.

Rappelez-vous que Vernos, à l'image de ses braves ancêtres qui rejetèrent la tentation de l'Ombre lors de la Dernière Alliance, est difficilement corrompible grâce à son avantage culturel : *Inébranlable*. Sa Capacité *Bravoure* lui permet aussi de résister à la Peur et donc à l'Aura de ténébreuse de Caran Gaur.

N'ayant que peu d'emprise sur le Dunlending, le loup-garou a tout de suite vu en lui un réel danger. Et cela se vérifie maintenant.

Le jeune guerrier se démène comme un beau diable, il est le premier à tracer un sillon parmi la masse des wargs et des Hommes Sauvages pour atteindre Caran Gaur. Les Héros ne doivent plus faire face qu'à trois Hommes Sauvages et un warg pour atteindre la meule en question.

Lors de ce combat il perd son statut de ruffian couturé de cicatrices et se révèle être le digne prince d'un peuple de fiers adversaires de l'Ombre (cela ne vous rappelle personne ?). Lorsqu'il entreprend la Manœuvre de Combat : *Rallier ses camarades*, il peut certes faire regagner des points d'Endurances à ses frères d'armes mais aussi leur faire profiter de sa Capacité *Bravoure*, pour un tour, ou de son Avantage Culturel : *Inébranlable*, pour un tour aussi, permettant ainsi à ses camarades de repousser la Peur plus facilement dans le premier cas et offrant, dans le second, aux Héros atteints de la *Fièvre* la possibilité de refaire un test de Corruption – avec deux dés du Destin cette fois-ci. En cas de réussite le Héros se libère du joug de la *Fièvre Chasseresse* !

Exemple : Notre nain Gròr accablé par la Fièvre Chasseresse depuis les pentes des Monts Brumeux, retourne, sur les ordres de Caran Gaur, sa hache contre son Compagnon elfe, Lingol.

Vernos assistant au désastre qui se prépare apostrophe notre faible Nain, l'exhortant à ne pas reproduire les erreurs de ses ancêtres au palais de Menegroth (érudit le Dunlending !). Destabilisé par ces paroles de sagesse, notre nain refait le test de Corruption qu'il échoua auparavant pour résister au Sombre Sortilège de Caran Gaur. Il lance cette fois deux dés du Destin et conserve le meilleur résultat. Il réussit !



Gròr, libéré du poids qui l'accablait, raffermi sa prise sur le manche de sa hache et se retourne l'air mauvais vers le loup.

Guère impressionné, Caran Gaur déploie son aura d'Effroi commandant à l'ignoble nabot qui ose lui faire face de retourner se morfondre dans les profondeurs qu'il n'aurait jamais du quitter du Mont Solitaire où se terre lâchement sa race cupide.

Notre nain fait un pas en arrière. Vernos, entendant ces paroles sournoises, demande à Gròr s'il compte laisser impunie l'insulte faite à ses ancêtres plus longtemps. Gròr fait alors son test de Peur avec deux dés du Destin et réussit à nouveau ! Le sang noir du loup-garou ne tarde pas à couler réparant ainsi l'offense faite aux pères de notre courageux nain.

Une fois de plus, il n'est pas question pour la Compagnie de regarder Vernos agir ! Au contraire sa présence les aide à regonfler leur courage mais au final ils sont les seuls à pouvoir résister à leurs peurs et à se libérer de la Fièvre Chasseresse.

Ici est récompensée l'ouverture d'esprit dont firent preuve des Compagnons venus en aide au Dunlending alors qu'il était au plus mal à Fors-Bois. Vernos les paie en retour maintenant qu'ils sont le plus dans le besoin.

Ses capacités martiales peuvent aussi aider une Compagnie qui ne serait pas tournée vers le combat (y en a-t-il ?) mais l'idée à nouveau est bien que ce

soient les Héros qui se battent par eux-mêmes et non qu'ils assistent aux événements en spectateurs.

On le voit encore, la présence de Vernos n'est pas indispensable mais peut considérablement faciliter la tâche de la Compagnie !

- Tout espoir est-il perdu ?

L'espoir vient toujours de là où on ne l'attend pas. C'est au plus profond des ténèbres que luit le plus intensément la plus petite parcelle d'espoir.

On l'a vu plus haut, celui qui était pris pour un brigand se révèle être un prince à même d'insuffler le courage dans les cœurs les plus désespérés.

Il peut en aller de même pour les Héros ! Car Caran Gaur comme tous les grands méchants est sûr de lui et trop orgueilleux. Sa victoire lui semble déjà acquise. Et tel le chat qui joue avec sa proie avant de lui administrer le coup de grâce le loup-garou retarde la mise à mort des Compagnons jusqu'à leur épuisement total. Il fait durer le plaisir et se délecte du spectacle des héros se débattant avec l'énergie du désespoir pour repousser l'instant de leur fin inexorable.

C'est durant ces précieuses secondes que le loup est paradoxalement le plus vulnérable.



Voici quelques suggestions permettant de venir à bout de Caran Gaur :

- Une fois à terre son Endurance et son Espoir certainement au plus bas, alors qu'il peut sentir l'haleine fétide de Caran Gaur dont les mâchoires sont prêtes à lui broyer le cou, un Héros peut au dernier moment asséner un ultime coup au loup présomptueux qui, ne se méfiant plus, ne prend pas la peine de déployer son Aura de Ténèbres pour libérer le Héros de ses souffrances. Espérons que ce dernier sursaut lui soit fatal !

- Si le combat frontal est compliqué, voire impossible contre le fauve, la fuite reste une option envisageable. Le loup apprécie de voir un ennemi acharné désormais reculer pitoyablement et renoncer au combat pour sauver sa misérable vie. Trop confiant il poursuit alors sans proie, la laissant prendre de l'avance pour lui redonner espoir puis la rattrapant soudain.

Un Héros malin et léger, un elfe ou un hobbit étant tout désignés, peut diriger sa fuite vers une meule en fusion et sentir l'insoutenable fournaise qui ronfle sous lui alors qu'il rampe vers la cheminée centrale qui s'ouvre au sommet. Le loup ne se méfiant pas de sa proie insignifiante réduite à l'impuissance peut alors y être précipité ou bien passer à travers la gangue d'argile et subir

la morsure des charbons ardents ! (Voir plus haut pour les détails techniques.) L'intensité dramatique peut être amplifiée avec par exemple le loup dont seul l'arrière train passe à travers la gangue puis qui se débat des pattes avant pour sortir de la fournaise. Un Héros peut alors le prendre à bras le corps pour le renverser et prendre le risque d'être entraîné avec sa victime.

Toute autre solution issue du cerveau torturé de vos joueurs pourra tout aussi bien conduire à l'anéantissement de leur Némésis à partir du moment où le sacrifice et l'abnégation en sont les principaux ressorts.

Une fois submergé dans le charbon chauffé à blanc, le loup pousse un hurlement horrifiant alors que son corps se calcine. Quelques secondes plus tard, son esprit ivre de douleur s'échappe de la fournaise. Les Compagnons survivants voient alors un spectre incandescent à la silhouette lupine disparaître à une vitesse invraisemblable vers la forêt pour aller rejoindre les profondeurs glaciales de Dol Guldur. (Le spectre peut aussi rejoindre les profondeurs des Monts de la Forêt Noire et devenir le Loup-garou de la gamme officielle.) Ainsi est vaincu le chien de Sauron qui tourmentât tant la Compagnie !



Et si Brithilda est tuée ?

Les Compagnons écopent d'un point d'Ombre. Ils sont désabusés et se laissent gagner par la torpeur du désespoir. Malgré tous leurs efforts, les miles parcourus et peut-être même le sacrifice de certains d'eux, l'Ombre a vaincu. Non parce qu'elle est la plus forte mais parce que la méfiance, la vanité et la discorde rongent les rangs des peuples libres qui perdent un allié inestimable. L'Ombre approche et grandit. Elle commence son travail de sape en vue de la confrontation finale. Cependant, elle a gagné une bataille mais pas la guerre. Et puis de toute façon, le grand maître d'Oxford lui même n'avait pas entendu parler de l'existence de ces chiens formidables alors qu'importe qu'ils rejoignent les limbes des Contes et Légendes oubliées !

Conclusion

Si Eva, restée auprès de Brithilda, a survécu, elle sort de la bergerie portant trois adorables petits chiots dans ses bras ! Vision regonflant d'espoir les Compagnons vainqueurs de l'Ombre !

Avec l'aide de quelques charbonniers survivants, elle soignent les Héros qui ne pourront probablement pas reprendre

leur route de si tôt. Quelques jours plus tard, Ingomer les envoie chercher en grande pompe et les reçoit avec tous les honneurs qu'ils méritent à Fort-Bois.

La cité libérée de l'influence néfaste de Mörkt est maintenant, malgré la saison hivernale bien avancée, joyeuse et accueillante et tous veulent approcher les Héros qui seuls contre tous se sont opposés et ont vaincu Caran Gaur !

Lors d'une cérémonie poignante le Conseil des Anciens, dont il semble aux compagnons qu'ils rencontrent chacun de ses membres pour la première fois tellement ils les découvrent sous un jour nouveau, les nomment « *Héros du peuple des Hommes des Bois* » et ce gratuitement (sans dépense de point d'Expérience) – voir pour cela l'édition révisée de *The One Ring* p. 173 ou *The-One-Ring-Clarifications-and-Amendments* le fichier PDF disponible sur le site de Cubicle 7 récapitulant tous les ajouts et modifications qu'apporte cette nouvelle édition. Wuduseld leur sera toujours ouvert et Baldac gravera leurs hauts faits sur le frontispice du bâtiment. La Compagnie peut désigner Fort-Bois comme nouveau Sanctuaire et même y construire un nouvel établissement (Voir *The Darkening of Mirkwood* pour plus de précision).

Ils peuvent aussi prendre Ingomer, Briseur-de-Haches ou le conseil des



Anciens dans son ensemble en tant que Garant.

Vernos, s'il à participé à la victoire aux côtés de la Compagnie, reçoit les excuses officielles du Conseil. Son torque et sa carte lui sont rendus et il est lui aussi nommé « *Héros du peuple des Hommes des Bois* ».

Vernos considère les Compagnons comme ses frères d'armes : il peut être compté comme un membre à part entière de la Compagnie (voire être confié à un joueur qui aurait perdu son personnage).

Un Héros de la Culture des Hommes des Bois gagne du Prestige : il peut passer au niveau suivant de prestige gratuitement.

Il lui sera confié comme récompense culturelle, s'il le désire et après son sevrage, la garde de l'un des chiots de Brithilda ou alors il peut prétendre à la récompense de son choix tirée de sa liste culturelle.

Il est offert en présent aux compagnons issus d'autres cultures tout objet avec une qualité de leur choix (voir p. 137 du *Livre de base*) parmi la liste des armes courantes chez les Hommes des Bois (pas de bigot ou de cottes de mailles mais plutôt des lances, flèches, haches ou armures de cuirs) – sans dépense de point d'Expérience (et donc sans le ni-

veau de Vaillance qui va habituellement avec).

Concernant l'Attribution des points d'Expériences, suivez la nouvelle procédure proposée dans l'édition révisée de *The One Ring* ou *The-One-Ring-Clarifications-and-Amendments* et octroyez des points additionnels de fin de Campagne sur la base d'un point pour deux séances jouées pour mener à bien la campagne.

La Compagnie peut hiverner ici si elle le désire ou bien accompagner Vernos vers le territoire des Béornides et proposer au vieil ours l'offre de ralliement du clan des Vernoïalos. Mais ceci est une autre histoire !

JÉRÔME MICHEL



DERRIÈRE LES LIGNES



UN SCÉNARIO DE DÉCOUVERTE
POUR DÔG : FORSATS PAR ZUZUL
(CONCEPTION ET TEXTES) ET L'AMI-
RAL (TESTS ET COMMENTAIRES).

Introduction pour le MJ

La planète **Curiodis**, riche en matières premières, fut autrefois terraformée et colonisée par la Fédération. Sa capitale, **Suoria**, poussa comme une ville-champignon. Elle connut une industrialisation galopante et malgré son absence

de forme de vie autochtone, elle compta rapidement plus de 10 millions d'âmes venues de toute les Galaxies. Curiodis est pourtant un enfer urbanisé : le jour est un voile gris/brun, la nuit un abyme sans lune dû à une délétère pollution atmosphérique. De plus, il pleut quasiment tout le temps.

Depuis le début de la guerre, les deux factions s'affrontent sans relâche, rivalisant d'offensives et contre-offensives pour s'assurer du contrôle de cette planète positionnée à proximité de nuages stellaires riches en gaz rares. Ainsi, Suoria est devenue un champ de ruines urbain, où ni la Fédération ni le Cartel ne parviennent à emporter une victoire décisive et continuent inexorablement de se harceler, chacun retranché sur ses positions.

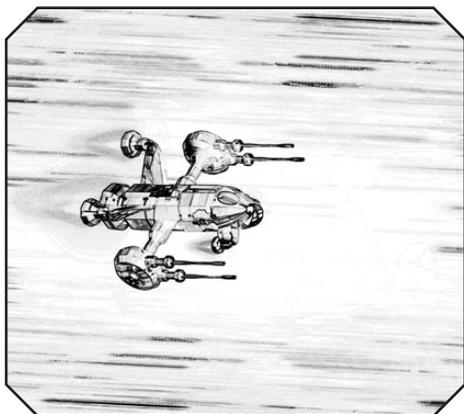
Le gros de la population de Curiodis a petit à petit déserté ce terrain de guerre. Certains habitants ont cependant fait le choix de demeurer sur leur monde natal pour y constituer une **Résistance** qui n'est affiliée à aucun camp et qui compte bien réussir le tour de force de **repousser les forces corporatistes et fédérales** afin de reprendre le contrôle de leur planète. Leur chef, une femme dénommée **Shikuzo**, n'a juré allégeance à aucun camp. Elle est encadrée de deux lieutenants : **Wes**, un intello très paranoïaque qui attirera les soupçons



des ForSats et **Elden**, un gaillard assez soupe au lait au premier abord qui a été retourné et qui travaille maintenant pour la Fédération.

C'est dans ce borbier que les ForSats vont être déployés.

Le plan de la Fédération est simple : obtenir le soutien de la Résistance coûte que coûte. Le kidnapping du commandant **Lavas Konza**, un chef de guerre corporatiste, devrait servir de preuve du soutien de la Fédération à la Résistance. Si ce plan ne devait pas fonctionner, faire disparaître discrètement leur chef Shikuzo sera le second objectif fixé aux soldats-détenus (qu'ils découvriront en cours de mission), pour permettre à Elden, son lieutenant bien moins capable mais acquis à la cause fédérale, de le remplacer.



Équipement de mission

Chaque ForSat est doté :

- d'un **FAS Pandore** (voir p. 233 de D6G : *ForSats*) et de deux chargeurs de rechange pour chaque munition, sauf le Feu et le Choc, trois ;
- d'une **CMC Ares conventionnelle** (voir p. 270 de D6G : *ForSats*), chaque armure étant dotée comme suit d'un module complémentaire en fonction de la spécialité occupée par les membres de la SCOAD : Choc (Absorbeur cinétique, voir p. 252), Com (Relais centralcom, voir p. 265), Feu (Artillerie individuelle de soutien, voir p. 253), Génie (Atelier mobile de soutien, voir p. 254), Médecin (Connecteur médibot, voir p. 257), Reco (Photocellules caméléon, voir p. 264) ;
- de trois **CapTac** : 1 HPE, 1 PAP et 1 SEM (voir p. 271 de D6G : *ForSats*), sauf le Feu, vingt-et-une : 3 HPE, 3 LOP, 3 ODC, 3 RPE, 3 SOP, 3 ACV et 3 DDF ;
- du **Pac réglementaire** (voir p. 472 de D6G : *ForSats*).

Le scénario s'articule en quatre scènes :

- **Scène un** : entrée *in media res* des personnages sur le point de drop qui a été particulièrement imprécis. Découverte des mécanismes de jeu et des personnages de chacun. Un affrontement sans enjeu majeur permettra aux joueurs de découvrir le potentiel de leurs alter ego.



- **Scène deux** : rencontre avec la Résistance. Découverte des trois PNJ majeurs (Shikuzo, Wes et Elden). Premier roleplay entre les ForSats et premières investigations sur les agissements des PNJ. Préparation du plan d'attaque pour organiser l'extraction du chef ennemi.

- **Scène trois** : récupération de la cible, le commandant Lavas Konza. Mise en situation centrale des ForSats, possible action de soutien à la Résistance.

- **Scène quatre** : extraction au point

de récupération. Ordre de tuer la chef de la Résistance en faisant accuser les corporations.

L'officier ArGOS de la mission : Mournh du clan Worolf, fils de Ounth

« Vous allez précisément faire ce que je vous ai ordonné, non pas par respect aveugle de l'autorité mais parce que vous savez que c'est ce qui est juste. »

Cet officier militaire est un fin tacticien habitué des zones de combat. Ancien responsable d'un corps Spatiate, il est connu pour son sang-froid à toute épreuve et son ton perpétuellement monocorde. Rien ne semble l'affecter, pourtant il en est tout autrement : c'est lui qui a demandé son transfert en tant qu'officier Argos, car il croit fermement à la rédemption des bagnards par la voie militaire. C'est sa première mission avec les personnages et on l'appelle « Monsieur » ou « officier ».

Comment le jouer : adoptez un ton toujours monocorde et détaché, même avec si vous devez donner le pire des ordres. Toute initiative des ForSats qui s'inscrit dans une logique militaire « honorable » est la bienvenue, par contre toute action rappelant leur passé criminel sera immédiatement réprimée.

Origine : Soutien et transport - Opinion : « Ce sont des soldats » - Singularité : « Parangon d'honorabilité ».

Compétences clef : Logistique : 4D - Informations : 1D - Soutien tactique : 2D - Ressources générales : 1D



Scène un : Ça commence bien...

Damoclès : H -30 h 00

Introduction *in media res* : les personnages sont plongés immédiatement dans le conflit.

Ambiance : combat urbain, sous le feu, visibilité réduite, peu d'informations.

Les blessés

Si vous n'avez pas 6 joueurs à la table, considérez que les personnages qui n'ont pas été distribués sont dans un état critique et vont mourir dans les premiers rounds de jeu. Si vous avez 6 joueurs, vous pouvez placer le pilote du droppeur des ForSats dans cette situation critique.

La règle des ForSats – que vous devez rappeler aux joueurs – est de ne jamais laisser un camarade, même mort, derrière soi (surtout en armure de combat Ares). Mais coupés de leur officier, les membres de la SCOAD sont livrés à eux-mêmes... Toutefois il faut qu'ils sachent que s'ils décident d'abandonner les cadavres des leurs à l'ennemi, ils vont subir une sanction disciplinaire exemplaire.

Ce que les ForSats savent de la mission

Début de mission : réunis en urgence, ils savent juste qu'ils seront parachutés sur la capitale de Curiodis, Suoria, pour extraire un officier corporatiste nommé Lavas Konza. Un contact avec la Résistance locale pour obtenir sa localisation est en cours de négociation et sera communiqué une fois le dropage accompli.

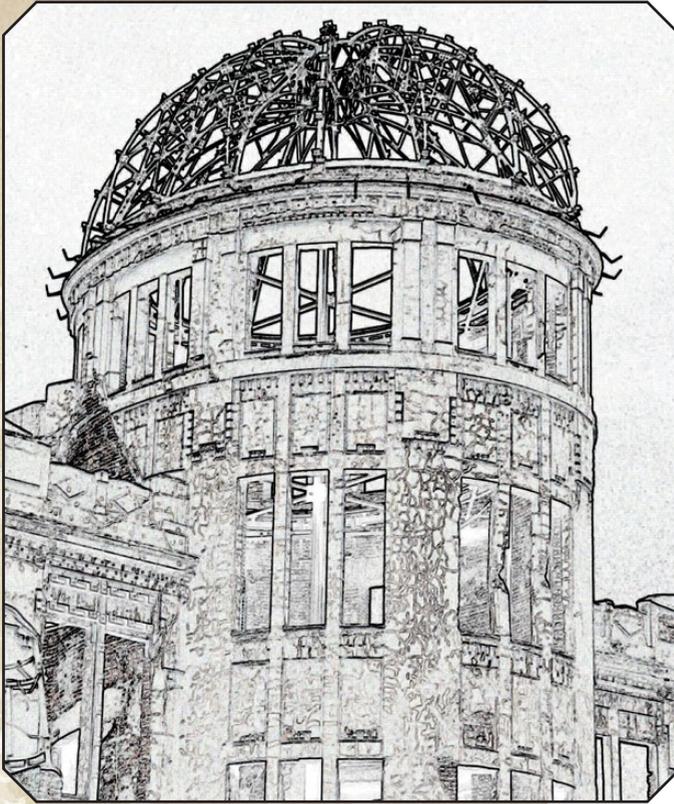
Fin de la scène un : ils doivent rencontrer la Résistance locale dans un entrepôt désaffecté. Les résistants vont négocier directement avec les ForSats et le haut-commandement n'a donné aucune directive ou précision pour le moment.

Le brouillage radio

Toute patrouille ennemie rencontrée compte un opérateur communications (Opécom), qui transporte un système d'écoute et de brouillage.

Écoute : toute communication échangée entre les ForSats via leurs intercoms peut être interceptée. Plus ils sont éloignés, plus les probabilités sont importantes : 2 sur 12 (2D6) s'ils restent à moins de 20 mètres les uns des autres, 1 sur 6 (1D6) au-delà. S'ils sont repérés, l'Opécom corpo connaîtra la position de celui qui vient d'émettre.

Brouillage : toute communication avec l'officier ArGOS est impossible dans les 200 mètres autour du système de brouillage.



Le droppage est un échec ! Les ForSats sont cloués dans une pièce trouée de tirs au premier étage d'un immeuble dans la zone corporatiste de Suoria. On peut entendre les tirs adverses s'écraser dans les murs de cet ancien logement dévasté. Le Médic (principal ou secondaire) est en train de tenter de réanimer les blessés en vain : ils vont mourir dans quelques instants (*voir encart Les blessés*). Le Com de la SCOAD tente de comprendre les ordres de son officier ArGOS, mais la communication est impossible à capter clairement : la majorité des mots est hachurée.

Officier ArGOS : « Miss... mise... toit... de... sn... et à... mètres... angle Su... Je rép... att... gle... Conf... cation... tendez ? »

La situation est critique : la droppeuse a été atteinte par un projectile sol-air avant que le point de drop des ForSats sur le sommet d'un immeuble soit atteint. L'impact a provoqué le crash – à peu près maîtrisé par le pilote – de la navette. C'est sous un feu nourri que les détenus-soldats ont réussi à rejoindre le premier étage d'un immeuble et qu'ils font le point sur la situation. Ils doivent sortir

de ce guépier et trouver un moyen de rétablir la communication avec leur officier ArGOS car ils n'ont aucune idée de la marche à suivre (*voir encart: Ce que les Forsats savent de la mission*).

Pour ajouter un peu de stress, vous pouvez rester évasif sur les raisons des mauvaises conditions de communication : trop longue portée entre l'Argès et eux, orages magnétiques ou brouillage ennemi ?



Les PJ sont à l'emplacement marqué ①. Ils sont face à deux snipers (②) et deux pelotons d'infanterie standard (③ et ④).

Un des pelotons compte un Com (④) qui brouille les fréquences. Il faut réussir un jet de Transmission (ND 15) pour pouvoir repérer sa localisation.

La faible luminosité donne aux ForSats un bonus d'1D en Esquive et la multiplicité des possibilités de mise à couvert ajoute encore 1 à 2D suivant les actions.

La fuite ne peut se faire que par les sorties est ou ouest uniquement (⑤).

Le rez-de-chaussée est libéré au nord, mais la sortie sud est bloquée par des débris. Il faut la dégager (jet moyen à difficile, deux rounds minimum).

Repérer les snipers demande un jet de Perception difficile en restant à couvert et moyen en étant visible ou avec l'aide d'une diversion.

Il faut trois rounds pour arriver à la position du sniper nord et 5 rounds pour



arriver à celle du sniper ouest.

Le Com peut décrypter les liaisons radio adverses (difficulté très difficile, chaque round passé fait baisser la difficulté d'un cran). **Au round 3**, le Com peut intercepter un message prévenant l'arrivée de soutien dans moins de deux minutes.

Au round 5, le peloton noté ③ donne l'assaut par le rez-de-chaussée.

Au round 8, un dropping ennemi dépose un peloton de deux sections de troupes de choc et de deux pyros sur le toit de l'immeuble occupé par les ForSats. Il leur faudra vraisemblablement abandonner les corps de leurs compagnons morts (ce que le Code militaire désapprouve) et changer rapidement de lieu de planque !

Au round 10, un tank léger arrive en ⑥ avec 8 soldats d'infanterie standard et deux soldats de soutien servant une arme semi lourde portable (voir Canon laser portable, p. 60 de *D6G : Prologue*).

Neutraliser le lieutenant et le Com en ④ permet d'obtenir la position des troupes ennemies et les codes radios du secteur. Cela diminue la difficulté des jets de Communication de deux niveaux. De plus, la liaison avec l'officier ArGOS sera rétablie.

L'objectif est de laisser les joueurs s'appropriier le terrain de jeu et de les guider dans l'utilisation de l'équipement de leurs personnages. À eux de se montrer

imaginatifs pour se sortir de là.

Le peloton en ④ détient deux résistants capturés salement blessés. Si les joueurs veulent les sauver, il faudra neutraliser les gardes discrètement ou en moins de deux rounds. Transporter les résistants impose un malus de 2D à toute action et empêche de courir sans risquer de les mettre en pire état. Les stabiliser demande 2 minutes (1 minute chacun) ou le sacrifice des drogues de combat dont sont dotés les personnages.

Une fois la situation stabilisée, l'officier ArGOS communiquera les informations de mission complémentaires, puis guidera les ForSats jusqu'au point de rendez-vous avec la Résistance par liaison satellite. Ce trajet prend au minimum 5 heures à cause du drop qui a été nettement prématuré.

Suivant le temps et l'envie, vous pouvez confronter les personnages à diverses situations :

- Un peloton corporatiste composé d'un lieutenant et de 10 soldats d'infanterie standard semble perdu. Ils cherchent à rejoindre leurs lignes. Les attaquer pourrait permettre la capture de leurs moyens de transmission comme dans le cas précédent si cela n'a pas encore été accompli.
- Une escouade de 15 soldats procède à l'exécution d'un groupe de 5 résistants en pleine rue. Les ForSats peuvent tendre une embuscade s'ils procèdent



rapidement (moins d'une minute avant que l'exécution ne soit effectuée).

- La zone que l'officier ArGOS indique semble être le lieu d'un champ de bataille entre soldats corporatiste et de la Fédération. La contourner demanderait trop de temps et il va falloir y progresser furtivement. L'officier ArGOS mentionne que les soldats fédéraux vont très probablement ouvrir le feu sur eux, ne sachant pas qui ils sont, mais qu'il est interdit aux ForSats de riposter avec des moyens létaux. Il lock pour la peine le

Pan et le Doris des fusils d'assaut sécurisés des détenus-soldats et ne laisse que le Rena accessible. (Rappel : si la liaison avec l'officier ArGOS est rompue, il ne peut pas déverrouiller leurs armes...).

Les bons conseils de l'Amiral

L'ambiance est clairement à la guerre, combat urbain, et visibilité réduite... Jouez dans une atmosphère alourdie par la fumée du crash (et aussi des combats...), voire à la tombée de la nuit sous un crachin bien dense. Les joueurs doivent découvrir progressivement les fonctionnalités des armes et des armures de leur personnage. Et puis ils doivent découvrir aussi ce qu'est un officier ArGOS. Vous êtes Mournh. Les différents groupes d'opposants ne devraient pas trop poser de problèmes aux personnages, sauf peut-être le deuxième sniper qui est bien planqué (quel qu'il soit, il sera le plus pénible), et bien entendu les deux groupes de soutien (rounds 8 et 10) qui doivent signer la fin de l'acte. Tout le monde devrait avoir trouvé une solution de repli d'ici là.

Durant les 10 rounds, les joueurs auront certainement voulu jouer les héros avec leurs armures et leur Rena, piquer les fusils laser des ennemis, auront fait effondrer un immeuble avec des capsules tactiques (bien sûr celui abritant des otages)... L'ArGOS sera probablement alors « Hors connexion », laissez-les faire mais notez leurs bêtises, leurs faiblesses, ça pourra toujours servir plus tard (si vous êtes vraiment digne de l'uniforme que vous portez, officier ArGOS).

Une fois la SCOAD sûrement sortie vaille que vaille de cette entrée en matière mouvementée, en route vers le rencard avec la Résistance...



Scène deux, acte un : la rencontre avec la Résistance

Damoclès : H -24 h 00

Aide de jeu : Les difficultés des actions sociales

Durant toute cette scène, les ForSats auront à interagir avec les principaux PNJ de la Résistance : **Shikuzo**, **Wes** et **Elden**.

La difficulté pour convaincre l'un deux dépend de son attitude à l'encontre des joueurs :

- Attitude hostile : difficulté très difficile
- Attitude inamicale : difficulté difficile
- Attitude neutre : difficulté moyenne
- Attitude amicale : difficulté facile

Vous êtes libre d'adapter ces difficultés suivant les actions des membres de la SCOAD.

Scène très RP, elle demandera aux joueurs du tact et de la diplomatie. C'est un moment d'enquête et de préparation. Ambiance : débris, misère survivaliste, méfiance.

C'est dans un entrepôt désaffecté que les joueurs doivent rejoindre la Résistance. L'attente dure une bonne heure,

le temps pour les ForSats de souffler un peu, de comptabiliser les munitions et de rafistoler le matériel qui peut l'être.

Laissez les joueurs s'organiser pour cette rencontre. Leurs personnages peuvent d'ailleurs obtenir en amont des informations par le biais de leur officier ArGOS :

- La chef des résistants s'appelle Shikuzo. C'est un leader soutenu par ses pairs et une guerrière accomplie. Elle n'est pas hostile à la Fédération, mais elle ne la soutient pas pour autant.
- Elle détient l'information sur la localisation du commandant corporatiste Lavas Konza.
- L'officier ArGOS n'a aucune idée de la volonté ou capacité de la Résistance à aider à la capture de l'officier.
- Il n'a pas d'éléments sur les demandes que la Résistance pourra éventuellement formuler, mais le haut-commandement souhaite que les ForSats obtiennent quoi qu'il en soit le soutien de la Résistance (en gros, « *Faites au mieux sans engager officiellement la parole fédérale* »).

Shikuzo arrive, encadrée par six de ses hommes, des guérilleros urbains manifestement très méfiants, conservant le doigt sur la détente de leurs armes. Elle a ordonné à Elden et Wes de contourner discrètement la SCOAD par l'est et l'ouest avec trois hommes chacun, et a



fait positionner des snipers sur les toits environnants pour couvrir leur retraite si besoin était. En tout il y a dix-sept résistants sur le site.

Si les ForSats ont prévu de surveiller les accès, faire un jet de perception contre une difficulté de **4D** pour l'entrée est (*arrivée de Elden*) et **5D** (*arrivée de Wes*) pour l'entrée ouest.

- En cas de succès, ils voient les résistants les encercler. Vu que ces derniers ne ressemblent pas vraiment à des Corporatistes, l'officier ArGOS ordonne de ne pas ouvrir le feu et d'observer une réaction non hostile. Aux personnages de décider comment ils comptent agir, mais ils doivent se décider en moins de deux rounds (10 secondes). Si les

joueurs ne réagissent pas, ils ne sont pas repérés et Wes et Elden seront contrariés de ne pas les avoir vus (*attitude hostile*).

- En cas d'échec, ils seront repérés, mis en joue et rassemblés au centre de l'entrepôt. La réaction des résistants et de Shikuzo sera hostile : ils estiment d'instinct que les ForSats ne sont probablement pas aptes à réussir cette mission.

La réaction de base de Shikuzo est considérée comme **inamicale** (tout comme Wes et Elden) : elle a entendu parler d'eux mais même si les ForSats lui inspirent moins de dégoût que des troupes conventionnelles (après tout eux aussi subissent la guerre), ils restent à ses yeux des Fédéraux.



Si les personnages ont réussi à sauver les résistants capturés, sa réaction passe à *amicale*. S'ils ramènent seulement les plaques d'identification des défunts, sa réaction passe à *neutre*.

Shikuzo s'assurera de leur identité et posera toute sorte de questions : ne connaissant pas bien les ForSats, elle est curieuse d'en savoir plus sur eux. L'officier ArGOS ordonne simultanément de ne pas livrer d'informations tactiques (emplacement du vaisseau en orbite proche, typologie de l'équipement, nombre de SCOAD..., quitte à réagir en direct dans les communicateurs des personnages au moment même où ils s'appêtent à répondre aux questions de leur interlocutrice).

Elle propose un marché aux ForSats : elle est prête à offrir son soutien à l'opération en échange de matériel militaire (armement, technologie de pointe...). Aux personnages de négocier, sachant que leur officier ArGOS ne peut rien promettre sans un délai de deux heures minimum, le temps que l'information remonte au haut-commandement et que la demande soit analysée, évaluée, traitée ou rejetée. Évidemment, Shikuzo veut une réponse immédiate et se montrera impatiente. Elle est prête à abandonner les ForSats ici s'ils ne se montrent pas un minimum persuasifs.

Ambiance : les demandes de Shikuzo sont au départ extravagantes (bombardement orbital, véhicules d'assaut, armures de combat, informations tactiques sur la Fédération) pour progressivement devenir plus réalistes : vivres, armement conventionnel, soutien de la Fédération sur la libération de ses compagnons d'armes... Aux détenus-soldats de se débrouiller, avec l'officier ArGOS en fond qui répète d'un ton de voix monocorde « *qu'il ne sait pas* », « *qu'il aura l'information dès que le commandement aura étudié la demande* », etc. Faites sentir aux joueurs qu'ils marchent sur des œufs et doivent ménager tous leurs interlocuteurs, bien que Shikuzo ne sache pas qu'ils soient en communication permanente avec le coordinateur de leur déploiement.

Vous pouvez également procéder à des jets sociaux pour déterminer le sens pris par les négociations.

Une fois l'accord conclu, elle expliquera la situation : le commandant Konza est actuellement dans un des QG du secteur, à quatre heures d'ici environ. Ce QG est fortement tenu par les troupes du Cartel et les résistants ne possèdent ni l'équipement adapté, ni le personnel suffisant pour le prendre d'assaut sans essuyer de lourdes pertes. Elle ne tient pas particulièrement à Konza ni à ses informations, mais elle espère que sa



capture permettra de déstabiliser un peu l'armée corporatiste dans le secteur.

Elle possède les plans de la base de Konza (qui n'est pas accessible à l'officier ArGOS à cause d'un brouillage satellite) dans son QG et invite les ForSats à la suivre. Le trajet durera une heure environ.

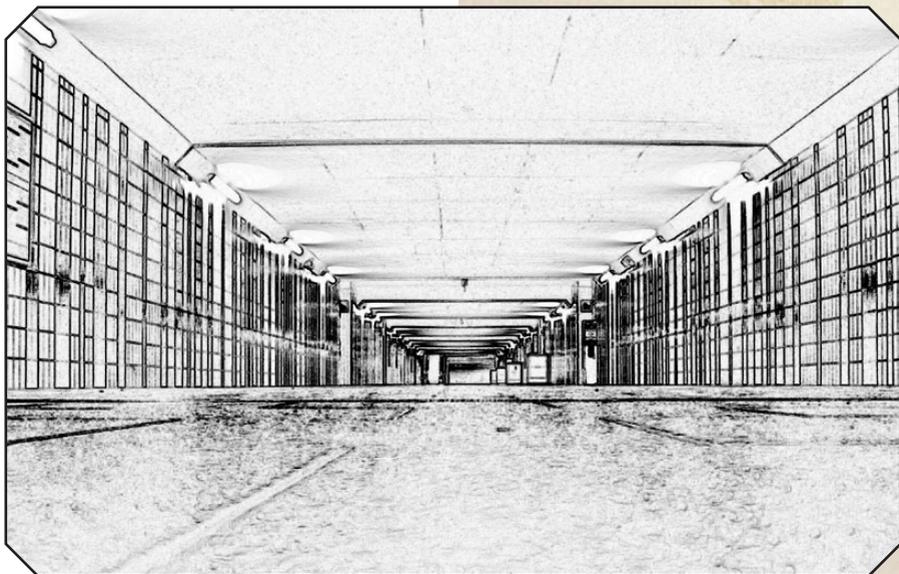
Si les ForSats n'ont pas encore rencontré les lieutenants de Shikuzo, c'est le moment de les faire sortir de leur cachette et de les présenter (voir leurs fiches en annexe).

Pendant le trajet, les PJ n'ont pas l'occasion de discuter avec les résistants : un silence radio est imposé. Si les ForSats souhaitent couper la communication avec l'officier ArGOS, celui-ci acceptera de passer en veille vu les risques pesant sur la mission. S'ils n'y pensent pas

spontanément ou s'ils communiquent avec l'officier ArGOS, faites un jet secret de 5D contre une difficulté de 25 ; en cas de succès, une escouade ennemie va leur tendre une embuscade.

Et si les joueurs n'arrivent pas à être convaincants ?

Vous pouvez recourir aux jets pour remplacer le RP, bien que ce serait moins passionnant. Si jamais cela ne suffit pas, vous pouvez mettre en scène une patrouille corporatiste qui arrive, signalée par les snipers de Shikuzo. La chef de la Résistance proposera alors que les ForSats démontrent leurs capacités de combat pour la convaincre.





Scène deux, acte deux : Le camp des résistants

Le camp se trouve dans le dernier sous-sol d'un parking. Les accès sont dissimulés et sécurisés. Aucune communication vers l'extérieur n'étant possible aussi profondément sous terre, les PJ seront donc coupés de leur officier ArGOS.

Contre toute attente, ce n'est pas un camp purement militaire, mais un amalgame de familles, de marchés couverts et de guérilleros. On y trouve plus de 2000 personnes qui survivent dans une semi-pénombre, séparés par des toiles textiles ou des assemblages de carlingue de vaisseaux récupérés. Il y a des cris d'enfants qui pleurent, des vieux qui chassent des nuisibles, des lumières qui vacillent dans certains coins (*s'inspirer des camps de Terminator 1 pour l'ambiance*). Shikuzo explique que le camp survit difficilement : les vivres sont rares, les Corpos sont sans pitié avec les résistants capturés et la Fédération ne s'aventure jamais aussi loin dans les territoires occupés. Bref, la Résistance locale est à peu de chose près livrée à elle-même

Une fois au campement, les ForSats sont libres de leurs mouvements dans l'enceinte du camp. Pour pouvoir sortir, il faut une bonne raison, et les résistants seront réticents à laisser les membres de la SCOAD sortir librement et sans gardes. Révéler vouloir sortir pour éta-

blir une communication fera craindre que le camp ne se fasse repérer et demandera des trésors de diplomatie.

Vouloir sortir discrètement demandera un jet de difficulté difficile, et en cas d'échec il faudra négocier avec des individus hostiles. Aux personnages de se débrouiller.

Aucune action ne pourra se faire dans l'immédiat, et ils ont probablement besoin de se reposer. S'ils souhaitent tout de même agir au plus vite, bien leur faire comprendre qu'ils subiront un malus de 1D pour toute action à cause de la fatigue. De plus Shikuzo n'acceptera pas de bouger sans avoir obtenu quoi que ce soit de l'accord qu'ils ont pu passer.

Les événements au camp :

Wes : le lieutenant de Shikuzo aura un comportement suspicieux : il suit les ForSats (ou les fait suivre s'ils se séparent) et tente d'avoir accès à leur équipement s'il en a l'occasion, par « simple curiosité ».

Si les ForSats fouillent les affaires de Wes, ils peuvent trouver dissimulés (difficulté très difficile) un holo de sa sœur emprisonnée ainsi qu'un communicateur manifestement corporatiste (difficile). Si les joueurs le confrontent à ces éléments ou décident d'en parler à Shikuzo, il dira qu'il tente de travailler sur un moyen de briser le code radio corpo-



ratiste. Quant à l'holo, il affirmera qu'il l'a trouvé sur un soldat et qu'il mène l'enquête pour identifier la jeune femme qui est modélisée. Shikuzo, même si elle restera dubitative, en voudra énormément aux ForSats pour avoir eu l'audace de fouiller les affaires de son lieutenant.

Elden : il deviendra aimable assez rapidement ; il posera de nombreuses questions sur les ForSats et fera quelques belles boulettes sur sa vision des criminels (« En temps de guerre, pas de clémence », etc.). Si les joueurs le surveillent, ils le verront sortir et discrètement utiliser un communicateur. Le message est brouillé mais c'est un code fédéral qui est très difficile à décrypter mais de difficulté moyenne à identifier pour le Com de la SCOAD. Il ne se sépare pas du communicateur et niera tout en public, mais en privé dira qu'il est ravi que la Fédération soit enfin impliquée dans la Résistance.

Il étudiera le plan des personnages, en faisant des propositions assez maladroites : attaque de diversion sur les bâtiments de l'infanterie, capture d'un tank afin de se faire passer pour l'équipage qui rentre (sans avoir les codes d'accès)... Si les ForSats ne le remettent pas à sa place (avec diplomatie), c'est Shikuzo ou Wes qui s'en chargeront, mais son incompétence stratégique est flagrante.



Shikuzo : la chef des résistants est une femme très (pré)occupée et qui n'aura pas le temps, ni l'envie, de se confier aux ForSats. Ils sont là pour mener à bien une mission, elle a quelque chose à y gagner, point. Toutefois, elle sera favorablement sensible :

- à tout ForSat qui démontrera un intérêt réel pour les civils ;
- à toute tentative pour obtenir le plus rapidement possible du matériel au profit des résistants ;
- au respect de leurs engagements lors de la négociation ;
- à tout roleplay que le MJ jugera digne d'intérêt ;
- à un intérêt réel pour la libération de la planète du joug des deux puissances ;



- à une volonté affichée dans le plan d'action de ne pas mettre inutilement les résistants en danger.

À l'inverse, il y a des choses qu'elle n'appréciera, en l'occurrence :

- que les ForSats jouent aux gros bras ou affichent un penchant trop marqué pour la cause fédérale ;
- que les ForSats ne respectent pas l'intégralité des termes de la négociation préalable ;
- tout comportement suspect ou fouineur ;
- toute tentative destinée à démontrer qu'elle a mal choisi ses lieutenants ;
- tout manque de diplomatie évident ;
- qu'un de ses lieutenants lui rapporte une image négative des ForSats.

L'appréciation finale de Shikuzo est fondamentale pour connaître les moyens que les résistants mettront à disposition des personnages :

Hostile : ils se débrouilleront seuls. Enfin, Shikuzo viendra voir comment ils s'en sortent et donnera tout de même un coup de main, mais cette option est valable uniquement si la SCOAD se débrouille très mal.

Inamicale : une aide sera possible, tant qu'elle ne met aucun résistant en danger.

Neutre : une aide sera possible, si elle fait seulement courir un danger mineur pour les résistants.

Amicale : une aide sera possible, avec un

soutien important de la Résistance.

Le plan d'attaque :

(Il y a deux plans en annexes : celui pour les joueurs et celui pour le MJ).

C'est le moment pour les ForSats d'étudier le plan et de préparer un assaut. Les informations disponibles sur le camp ennemi sont les suivantes :

- plan des environs du camp corporatiste (voir aide de jeu ; le détail du plan est expliqué au MJ en scène trois) ;
- localisation du QG principal & tour de communication (A), hangars et dor-toirs (B), route piégée (C), immeubles abandonnés (D) et la position des batteries anti-aériennes connues.
- l'effectif du camp, soit au bas mot de 200 soldats corporatistes et de nombreux véhicules terrestres (jeeps, tanks) et aériens (aéros légers et lourds, équivalents des droppeurs fédéraux).

Pour l'extraction, les ForSats pourront utilement recourir au Renna de leur FAS, ce qui devrait faciliter la neutralisation et le transport du prisonnier. Mais ils doivent aussi réfléchir à comment s'enfuir :

- sans neutraliser les batteries antiaériennes, toute action aéroportée sera impossible ;
- la fuite en jeep donne l'avantage de la vitesse, mais il faut se mettre rapidement hors de portée des tanks ;



• la fuite en tank est possible, mais les aéros risquent de les clouer au sol rapidement.

Il faut aussi définir un lieu d'extraction avec l'équipage du droppeur qui a pour mission de les récupérer, un site qui devra être un minimum sécurisé.

Les résistants se sont aventurés quelques fois en (D) mais depuis qu'ils ont été repérés il y a deux semaines de cela, ils n'y sont pas retournés. Ils n'ont pas plus d'informations à communiquer.

Sil les ForSats souhaitent obtenir du matériel de la part des résistants, ils peuvent obtenir, suivant la relation qu'ils ont avec Shikuzo :

- des armes corporatistes (inamicale) ;
- de deux codes radios corpos (neutre) ;
- un lance-roquette (amicale) ;
- des explosifs (amicale).

Laissez les joueurs préparer leur plan d'action comme ils le souhaitent. S'ils veulent faire des demandes de matériel/soutien à leur officier ArGOS, c'est

Les bons conseils de l'Amiral

C'est à ce moment où mes joueurs se sont rendu compte que les résistants avaient beau être moins équipés qu'eux, ils étaient également de très bons soldats et que leurs chefs étaient excellents mais qu'au moindre écart de langage, Shikuzo pouvait se barrer et les planter là comme des piquets.

Mais elle a besoin d'aide. Faire preuve de bonne volonté en prenant d'assaut un dépôt de nourriture lourdement armé (assez facile pour une SCOAD totalement opérationnelle et bénéficiant de l'effet de surprise) est un bon moyen pour faire baisser la garde de Shikuzo (mais pas celle de Wes et d'Elden toutefois, le moyen viendra plus tard, pour l'instant ils sont trop méfiants).

La découverte du camp des résistants est un moment important, car c'est ici que devra se mettre en place les relations futures des personnages qui seront fondatrices de la suite du scénario. Il est en effet possible que Shikuzo les envoie balader, et avec style, surtout s'ils font vraiment d'énormes boulettes (et notamment en parlant trop ouvertement de manière machiste) susceptible de mettre la chef des résistants en fureur. Wes sera comme à son habitude à l'écart mais par contre Elden pourra être très proche du Choc car, au final, ils se ressemblent beaucoup, presque des cousins de doctrine de combat en fait. Le rapprochement est une bonne chose car le dénouement n'en sera que plus brutal, surtout si vous optez pour jouer l'acte quatre (optionnel, rappelons-le) et sinon, cela pourra créer des liens pour « plus tard ».



maintenant. Ils doivent aussi penser à se restaurer et dormir un peu, sinon ils subiront un malus de 1D à toutes leurs actions (annulable par des drogues de combat s'ils ne les ont pas utilisées précédemment).

Scène trois : Extraction !

Damoclès : H -10 h 00 (?)

Cette scène va dépendre énormément du comportement des personnages et du plan d'action élaboré.

L'idée de cette phase est de faire transpirer les joueurs, pas de les tuer. Laissez-les réussir leur plan tant que cela n'implique pas un assaut frontal ou des actions qui confinent au suicide organisé. Si vos joueurs sont en panne d'idées, n'hésitez pas à les aider : une diversion de la part des résistants (par exemple le recours à des explosifs disposés sur les réserves d'énergie des tanks).

Les lieux importants :

- **Le centre de commandement** : c'est ici que l'on trouve Konza. Il est toujours entouré de (nombre de joueurs présents) soldats membres des troupes de





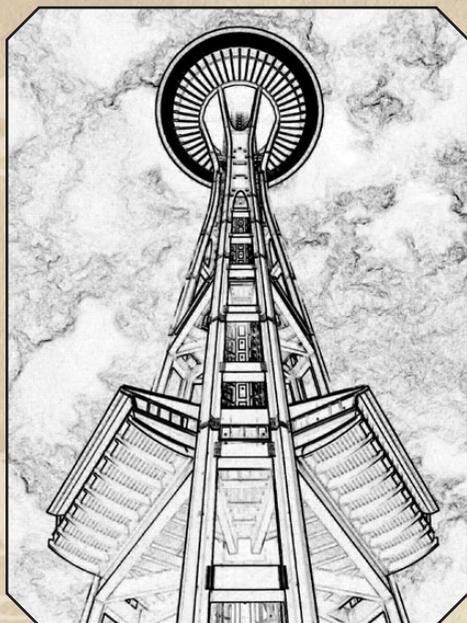
choc. Pour le capturer sans qu'il puisse donner l'alerte, il faudra être rapide et coordonné. Au rez-de-chaussée, il y a toujours un minimum de 5 fantassins.

- **Le centre de communication** : il contient les systèmes d'écoute et de brouillage de la zone. Tant qu'il n'est pas neutralisé, toute communication électronique a 1 chance sur 6 d'être interceptée. Son étage abrite les officiers de liaison corporatistes (archétype lieutenant) et au rez-de-chaussée 2 sections de troupes de chocs et 2 sections de pyros.

- **Les hangars à aéros** : ils contiennent les aéros lourds et légers. Il y a toujours 3 soldats dans chaque hangar. Les aéros sont verrouillés et demandent un jet difficile pour bypasser les sécurités sans déclencher l'alarme. De plus, décoller sans avoir neutralisé la tour de communication déclenchera automatiquement un tir de la DCA immédiat. On y trouve aussi l'équivalent de 8 droppeurs (bien moins bien étudiés que ceux des ForSats, moins manoeuvrables notamment), 5 aéros légers et 3 aéros lourds.

- **Les hangars à tanks** : on y trouve une dizaine de tanks et une vingtaine de jeeps. Il y a toujours des mécaniciens qui y travaillent, ainsi que des gardes. Les tanks ont les mêmes sécurités que les aéros.

- **Les dortoirs** : on trouve tout type de soldats ici. De jour comme de nuit, il y



a au bas mot une vingtaine de militaires qui y sont stationnés.

- **Le carrefour** : cette ancienne autoroute est devenue un champ de mines. Il y a toujours des soldats et des troupes de choc qui y patrouillent par ronde. S'y aventurer sans les codes d'identification est tout bonnement suicidaire.

- **Les immeubles en ruines** : ces immeubles ont été depuis longtemps piégés et font l'objet de rondes régulières. Les ForSats risquent de tomber à tout moment sur une patrouille composée d'un sous-officier et de quatre soldats issus des troupes de choc.

Les autres dangers :

- **La DCA** : ce sont des pièces d'artillerie commandées par un lieutenant et deux hommes du génie (profil du soldat



d'infanterie standard). Les désarmer demande un jet technique de difficulté moyenne. Si elles ouvrent le feu, elles ont une chance sur 3 de toucher un appareil volant. Au second tir qui fait mouche, l'appareil est détruit.

- **Les mines** : elles sont activées faute d'un code de reconnaissance. La tenue de combat de chaque soldat corporatiste est doté d'une micro puce émettant un de ces codes. Chaque mine occasionne 6D de dégâts (voir CapTac à déflagration retardée, D6G : ForSats p. 276). On peut les désactiver à distance (environ 10 mètres) avec un jet de Senseurs difficulté très difficile ou de difficulté moyenne avec les codes d'activation.

- **Les patrouilles** : chaque patrouille possède un comlink dans son casque et doit donner sa position toutes les 5 minutes (30 tours). Au moindre manquement à l'appel, une patrouille est envoyée vérifier la dernière position connue. Si cette unité de combat ne répond pas elle-même dans les 12 tours, l'alerte générale est déclenchée.

Plutôt que de donner un chemin pas à pas, voici quelques idées pour pimenter les actions des joueurs :

- Alors qu'ils passent au niveau du carrefour (C), une alerte de raid aérien fédéral retentit. Il faut se mettre à couvert, mais où ?

- Le commandant Konza décide de faire une inspection et se balade avec une garde rapprochée de troupes de choc dans le camp.

- Un résistant progressant juste à côté d'un PJ vient de déclencher une Cap-Tac semi enterrée. Comment le secourir alors qu'une patrouille ennemie se rapproche, alertée par l'explosion ?

- Un groupe de résistants vient de se faire capturer. Ils vont être exécutés sur le champ. Les ForSats réussiront-ils à les sauver ?

- Alors qu'ils s'approchent de deux mercenaires corporatistes isolés, un des ForSats croit reconnaître la voix d'un de ses anciens camarades de faction criminelle. Comment va-t-il réagir ?

- Shikuzo (ou un de ses lieutenants) découvre qu'un groupe de résistants est actuellement transféré de la base pour interrogatoire vers un autre QG. Elle demande aux ForSats de l'aider à empêcher cela. Elden propose de les sauver en frontal, Wes de faire sauter la navette pour ne pas compromettre les autres résistants. Quels choix vont faire les joueurs ?

Alerte !

Si les ForSats déclenchent l'alarme, voici les conséquences :

Au round 3, des patrouilles de 6 soldats issus des troupes de choc prennent posi-



tion à chaque point majeur (A, B, C et D).

Au round 5, des snipers couverts de troupes de soutien se mettent en position sur le sommet du centre de commandement et de la tour de communication.

Au round 10, les aéros lourds survolent la zone.

Au round 15, les tanks occupent le carrefour.

L'alerte retombe au round 30.

La capture de Konza

Mis en joue, Konza se rendra. Si les ForSats ne le neutralisent pas immédiatement, il en profitera : tentative discrète de fuir, d'alerter des gardes, de monnayer sa libération...

Optionnel : Jouer avec le passif de vos PJ

Si le commandant Konza apprend l'origine criminelle d'un ou des ForSats, il tentera de s'isoler avec l'un d'entre eux afin de lui laisser entendre qu'il fait aussi partie de la même faction. Konza assure qu'il en parlera en haut lieu et que le fait de le livrer à la Fédération ne restera pas impuni. Il est prêt à aider le ForSat à fuir, en lui promettant tout ce que ce dernier veut entendre (car il n'en pense rien, évidemment).

Repli vers le point d'extraction

Quelle que soit la méthode choisie par la SCOAD pour se replier, il y a peu de chances qu'ils n'aient pas déclenché l'alerte. Vous êtes libres d'organiser une course-poursuite avec les Corporatistes, mais ne soyez pas trop dur. L'idée est de les stresser, pas de les tuer. N'oubliez pas que Konza possède dans la doublure de sa veste d'uniforme un tracker ; les ForSats n'auront jamais plus d'une minute de tranquillité tant qu'ils ne s'en seront pas débarrassés.

N'oubliez pas les résistants

Il est important pour que la scène suivante prenne toute sa saveur de bien mettre en scène les résistants, notamment les PNJ principaux : Shikuzo, Wes et Elden. Ils doivent agir, et si possible aider concrètement les ForSats : diversions, prises de risques ou même leur sauver la peau !

Une fois à l'abri ou bien après que les forces corporatistes auront été distancées, passez à la scène quatre.

Optionnel : capturés !

Si un PJ se fait capturer, les ordres seront de le libérer mort ou vif dans les plus brefs délais. Si tous les soldats-détenus se font capturer, l'officier ArGOS, de sa voix toujours monocorde, sera navré d'enclencher leurs Damoclès à distance et de leur faire sauter le caisson...



Les bons conseils de l'Amiral

L'acte trois est après la guerre urbaine et la diplomatie, un autre volet des attributions des ForSats, l'extraction en zone ennemie.

Konza EST un véritable vilain/très méchant/pire encore (mettez-y les qualificatifs que vous voudrez), il n'a aucune morale et aucun honneur, il trahira sans hésiter qui que ce soit et promettra tout pour sauver sa vie. Un homme charmant, mais que la SCOAD devra absolument garder en vie. Et Konza s'en doute et sera infect pour pousser les PJ dans leurs derniers retranchements.

Pour la quatrième partie, si vous la jouez, faites juste en sorte que cette conclusion soit mémorable. C'est tout. Et s'il le faut, il reste les Damoclès à enclencher.

Prenez le temps pour cette mission. Trois sessions de 4-5 heures devraient largement suffire. Mais il devrait être possible de tout caser en 7-8 heures de jeu.

Amusez-vous, et laissez vos craintes derrière vous, vous êtes chez les ForSats.

Scène quatre : Exécuter les ordres

Damoclès : suivant l'action des ForSats, mais très probablement inférieur à 4 heures.

Note de conception

Cette scène est optionnelle : elle démontre la bêtise des ordres reçus et la futilité de la guerre. Si vous pensez qu'elle ne convient pas à votre table, libre à vous de ne pas mettre le nouvel ordre en scène et de vous focaliser uniquement sur l'extraction.

Le Com de la SCOAD reçoit un message de l'officier ArGOS : le point de rendez-vous a été modifié, la landing zone (LZ) est trop chaude (trop de combats autour). Il indique un autre point, au sommet d'un petit immeuble situé à plusieurs clics de leur position (20 minutes en véhicule ou 1 heure 30 à pied).

Au moment d'arriver juste devant la nouvelle LZ, ils tombent nez à nez avec une patrouille en aéro léger ! Qu'ils arrivent à le détruire ou non, l'alerte est enclenchée ; ils ont moins de 5 minutes devant eux.

C'est le moment de rapidement saluer les résistants, qui ont plus que fait leur



part du boulot. Les adieux virils et larmoyants commencent, avec Shikuzo qui annonce que même si elle ne fait toujours pas plus confiance à la Fédération, elle sait qu'il y a au moins des soldats qui savent se battre dans ses rangs : les ForSats. Elle promet qu'à la libération de Suoria, ils seront les bienvenus dans un monde nouvellement libre.

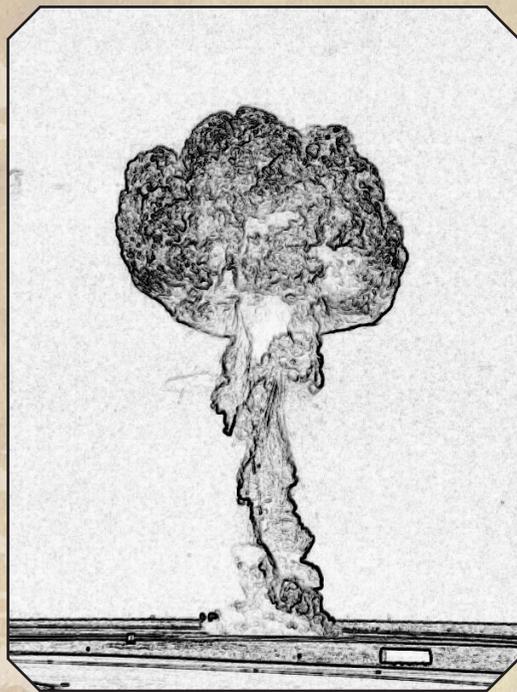
Faites-en des tonnes et tombez dans tous les gros clichés possibles du film militaire.

Puis annoncez que les ForSats reçoivent le message suivant de leur officier ARGOS :

(Ton monocorde) « Attention, modification immédiate des paramètres de mission. Vous devez tuer Shikuzo et faire ce qu'il faut pour que les apparences accablent le Cartel. Au pire, faites ce qu'il faut pour que la Fédération ne paraisse pas impliquée. Confirmez réception des nouveaux paramètres sur le canal crypté. »

Le vaisseau de récupération des ForSats est déjà un point visible dans le ciel ; ils n'ont pas plus de 5 minutes pour agir !

• Si les PJ demandent des précisions à l'officier ARGOS, il répondra : *« Aucun détail communiqué. Je procède à une demande d'informations complémentaires, veuillez patienter. »* L'attente sera très longue... pour se solder par *« Les interactions retransmises par vos comlink*



démontrent un faible potentiel de soutien de la part de la cible. Son élimination augmenterait de 43 % les probabilités de l'adhésion des résistants à la cause fédérale selon les analyses des projections stratégiques opérées. »

• Si les PJ demandent un délai pour l'atterrissage de leur vaisseau, l'officier peut autoriser 2 minutes supplémentaires.

N'oubliez pas que l'alerte est donnée ; les Corporatistes seront là quand vous le souhaitez, pouvant ajouter au chaos ambiant.



Voici quelques pistes pour vous aidez sur les conséquences des actions des ForSats :

- **Si les PJ tuent Shizuko de manière visible** : Wes tentera de leur tirer dessus, Elden tuera Wes, les autres résistants ouvriront le feu sur tout le monde. *Échec total.*

- **Si les PJ tuent Shizuko sans se faire repérer** : Wes constatera la disparition de sa chef et refusera le départ des ForSats tant qu'on ne l'aura pas retrouvée, quitte à les menacer. Cela finira très probablement en fusillade. *Échec.*

- **Si les PJ tuent Shizuko et font accuser Wes** : Elden tuera Wes et prendra la tête des résistants. Ils deviendront les jouets de la Fédération, mais ça, les ForSats ne le sauront probablement jamais. *Victoire à la Pyrrhus.*

- **Si les joueurs tuent Shizuko et font accuser Elden** : Wes abattra Elden qui aura un regard d'incompréhension avant de mourir. Ils apprendront à leur retour à bord que les résistants viennent de déclarer leur allégeance au Cartel. *Échec total.*

- **Si les PJ ne tuent pas Shikuzo, ou ne tuent personne** : ils devront en premier lieu brouiller les communications avec l'officier ArGOS s'ils ne veulent pas être accusés d'insubordination majeure. À eux de jouer finement (compétence Ziber notamment) et de trouver comment se sortir de là. *Victoire à la Pyrrhus potentielle.*

- **Si les PJ tuent Wes (ou le démasquent) uniquement** : s'ils démontrent sa coalition avec le Cartel, Shikuzo les remercie, mais reste sur ses gardes. Un beau savon en perspective pour les ForSats. *Échec.*

- **Si les PJ tuent Elden (ou le démasquent) uniquement** : s'ils démontrent sa coalition avec la Fédération, Shikuzo les remercie et sera encore plus méfiante vis-à-vis des forces fédérales. *Échec total.*

- **Si les PJ tuent Wes et Elden (ou les démasquent)** : Shikuzo sera dépitée de ses choix de commandant et tombera dans une profonde mélancolie. Elle quittera peu de temps après son poste de leader et se retirera du champ de bataille. Si vous êtes taquin, vous pouvez même la faire abattre par un sniper sous le nez des ForSats. *Échec.*



Annexes : Caractéristiques

Troupes en présence

Les données proposées valent pour les combattants de chaque faction (forces corporatistes, fédérales et résistantes).

Troupes standards

Agilité 2D+2, Vigueur 3D, Perception 2D+2, Charisme 2D, Mécanique 2D, Savoir 2D.

Armes blanches 3D, Lancer 3D+2, CAC 3D+2, Résistance 4D, Tir 4D+2, Vigilance 3D, Intimidation 3D, Survie 3D, Volonté 3D.

Armure légère (1D d'armure), fusil laser (4D+2 de dégâts), couteau de combat (2D de dégâts), CapTac diverses (voir p. 271 et suivantes de *D6G : Forsats*), communicateur.

Troupes de choc

Agilité 3D+2, Vigueur 4D, Perception 3D, Charisme 2D+2, Mécanique 3D, Savoir 2D.

Armes blanches 4D, Lancer 4D+2, CAC 4D+2, Résistance 5D+2, Tir 5D, Vigilance 4D, Intimidation 4D+1, Survie 4D, Volonté 4D.

Armure renforcée (2D d'armure), fusil à plasma (6D de dégâts), couteau de combat (2D de dégâts), CapTac diverses, communicateur.

Troupes de soutien

Agilité 3D, Vigueur 3D+2, Perception 3D+2, Charisme 2D+2, Mécanique 3D+2, Savoir 2D.

Armes blanches 3D+2, Lancer 5D, CAC 4D, Résistance 4D, Tir 4D+2, Vigilance 4D, Explosifs 4D, Intimidation 4D, Survie 3D, Volonté 4D.

Armure légère (1D d'armure), canon laser portable (7D de dégâts), lance CapTac, couteau de combat (2D de dégâts), CapTac diverses, communicateur.

Sniper

Agilité 4D, Vigueur 3D, Perception 4D+2, Charisme 2D, Mécanique 3D, Savoir 3D.

Armes blanches 4D, CAC 3D+1, Esquive 5D, Résistance 3D+2, Discrétion 6D, Tir 6D, Vigilance 5D, Intimidation 3D, Survie 5D, Volonté 4D.

Armure légère (1D d'armure), fusil de précision (portée : 70/500/1500, 5D+2 de dégâts), couteau de combat (2D de dégâts), communicateur.

Pyro

Agilité 3D, Vigueur 4D, Perception 3D, Charisme 2D+2, Mécanique 3D+2, Savoir 2D.

Armes blanches 3D+2, Lancer 5D, CAC 4D, Résistance 4D, Tir 5D, Vigilance 4D, Intimidation 4D, Survie 3D, Volonté 4D.

Armure renforcée (2D d'armure), lance-flamme (voir CapTac HPE, p. 273



de D6G : *ForSats*), portée : 10/30/50), communicateur.

Officier

Agilité 3D+2, Vigueur 3D+2, Perception 4D, Charisme 4D, Mécanique 3D, Savoir 4D.

Armes blanches 4D, CAC 4D, Résistance 4D, Tir 5D, Vigilance 4D+2, Commandement 5D, Stratégie 5D, Survie 4D+1, Volonté 5D.

Armure légère (1D d'armure), écran de protection, pistolet à plasma (5D de dégâts), couteau de combat (2D de dégâts), communicateur.

Véhicules

Aéro monoplace (voir Mono-répulseur, p. 54 de D6G : *Prologue*, équipé de l'équivalent d'un double fusil laser et de roquettes, voir CapTac HPE ; octroie 1D d'armure)

Aéro lourd (voir Répulseur familial, p. 54 de D6G : *Prologue*, équipé de l'équivalent d'un double fusil à plasma et de roquettes, voir CapTac HPE ; octroie 2D d'armure)

Tank léger (équipé de l'équivalent d'un BLAST, AM traceur et intercepteur, voir p. 254 de D6G : *Forsats*, et d'Artillerie individuelle de soutien, voir p. 253 de D6G : *ForSats* ; octroie 3D d'armure)

Droppeur (voir Astérope, p. 282 de D6G : *ForSats*, pas de bonus de Manoeuvrabilité cependant)

PNJ

Commandant Lavas Konza

« Pour chaque soldat corporatiste tombé sur Curiodis, nous exécuterons dix résistants... et leur famille. »

Cet officier corporatiste d'expérience est précédé d'une inquiétante réputation d'asservisseur de peuples. Missionné par le Cartel pour en terminer avec l'interminable conflit qui empêche les forces corporatistes d'employer la planète Curiodis comme base de ravitaillement, il est décidé à procéder à sa façon – la plus impitoyable qui soit. Il bénéficie à ce titre d'une large marge de manœuvre qui lui permet de disposer des troupes régulières afin de mener à bien sa sinistre besogne. Le Cartel estime en effet qu'une fois la Résistance annihilée, ses unités auront le champ libre pour se concentrer contre les régiments fédéraux et les soumettre à leur tour. Quelque peu diminué par ses six dizaines de décennies, il s'agit cependant d'un spécialiste de la guerre non conventionnelle, comme on en trouve d'ailleurs dans le camp opposé. Ce n'est pas tant qu'il soit cruel gratuite-



ment, non, c'est plutôt que son cœur est froid... comme la mort.

Agilité 3D, Vigueur 2D+2, Perception 4D+2, Charisme 4D+2, Mécanique 2D, Savoir 4D+2.

Armes blanches 3D, CAC 3D, Résistance 3D, Tir 4D+2, Vigilance 6D, Commandement 7D, Éloquence 5D, Mentir 6D, Stratégie 6D+2, Volonté 6D+2, Bureaucratie 5D+2, Connaissance de la planète Curiodis 6D.

Armure légère (1D d'armure), bouclier énergétique, pistolet à plasma (5D de dégâts), couteau de combat (2D de dégâts), communicateur.

Shikuzo, chef de la Résistance

« Le Cartel ? La Fédération ? Des pourvoyeurs de mort. Et le pire c'est qu'ils nous ont contaminés. »

Cette jeune femme d'une trentaine d'années a pris la relève de son père, ancien militaire de carrière, comme leader de la Résistance dans les territoires corporatistes. Adulée de ses hommes, elle est aussi belle qu'impitoyable. Son ambition est de reprendre Suoria aux mains des deux camps : elle n'a confiance en aucun, malgré une légère préférence pour la Fédération que pour le Cartel.

Agilité 5D, Vigueur 3D+2, Perception 4D+2, Charisme 4D, Mécanique 2D, Savoir 3D+2.

Armes blanches 5D, Esquive 5D, CAC 4D, Résistance 4D+2, Tir 6D+2, Vigilance 6D, Commandement 6D+2, Éloquence 6D, Stratégie 5D+2, Volonté 7D, Connaissance de la planète Curiodis 7D+2.

Armure légère (1D d'armure), deux couteaux de combat à fibrolames (3D de dégâts), fusil laser (4D+2 de dégâts), communicateur.

Wes

« Par une tragique leçon de vie, j'apprends – moi, le doctrinaire – à relativiser avec force le concept de trahison. »

Ancien intellectuel, il est un tacticien doué qui voue une admiration sans bornes à Shikuzo. Très paranoïaque, il ne fait confiance à personne. Il y a deux semaines de cela, un agent corporatiste l'a discrètement informé que le Cartel détient sa sœur. Depuis, il est tenu malgré lui de livrer des informations à l'ennemi. Il voit dans les ForSats un bon moyen de négocier la libération de sa cadette mais n'en a pas encore parlé à Shikuzo, de peur qu'elle le prenne pour un traître (ce qu'il est, de fait, en définitive).



Agilité 3D+2, Vigueur 3D, Perception 4D+2, Charisme 4D, Mécanique 2D, Savoir 4D+1.

Armes blanches 3D, CAC 3D+2, Résistance 3D+2, Tir 4D+2, Vigilance 5D, Commandement 5D+, Éloquence 4D+2, Mentir 5D+2, Stratégie 7D+2, Volonté 4D+2, Connaissance de la planète Curiodis 6D+2.

Écran de protection, pistolet laser (4D de dégâts), communicateur.

Elden

« *La cloche a sonné, et c'est Mon heure qu'elle annonce...* »

Solide gaillard de presque deux mètres, il est fort en gueule et toujours prêt au combat. C'est un ambitieux qui aime commander et qui n'a pas (encore) accès au pouvoir qu'il souhaiterait exercer, ses plans étant quasi systématiquement contrecarrés par de meilleures propositions de Wes ou de Shikuzo elle-même. Il a été contacté par la Fédération et il est en train de négocier le remplacement de Shikuzo par sa personne, dans le secret le plus absolu.

Agilité 3D+2, Vigueur 5D, Perception 4D, Charisme 2D+2, Mécanique 3D, Savoir 2D.

Armes blanches 4D+2, CAC 6D+2, Résistance 5D+2, Tir 5D+2, Vigilance

4D+2, Commandement 4D, Mentir 4D+2, Stratégie 3D+2, Volonté 5D+2, Connaissance de la planète Curiodis 6D.

Armure renforcée (2D d'armure), fusil à plasma (6D de dégâts), quelques Cap-Tac, communicateur.

Retrouvez sur le site du Maraudeur les pré-tirés de ce scénario :

http://www.studio09.net/index.php?option=com_rokdownloads&view=folder&Itemid=31&id=40:le-maraudeur

Pages suivantes, plan version PJ puis plan version MJ

LEGENDE

<A> Centre de commandement

 Hangars et dortoirs

<C> Ancienne route

<D> Immeubles abandonnés

Hangar à Tanks

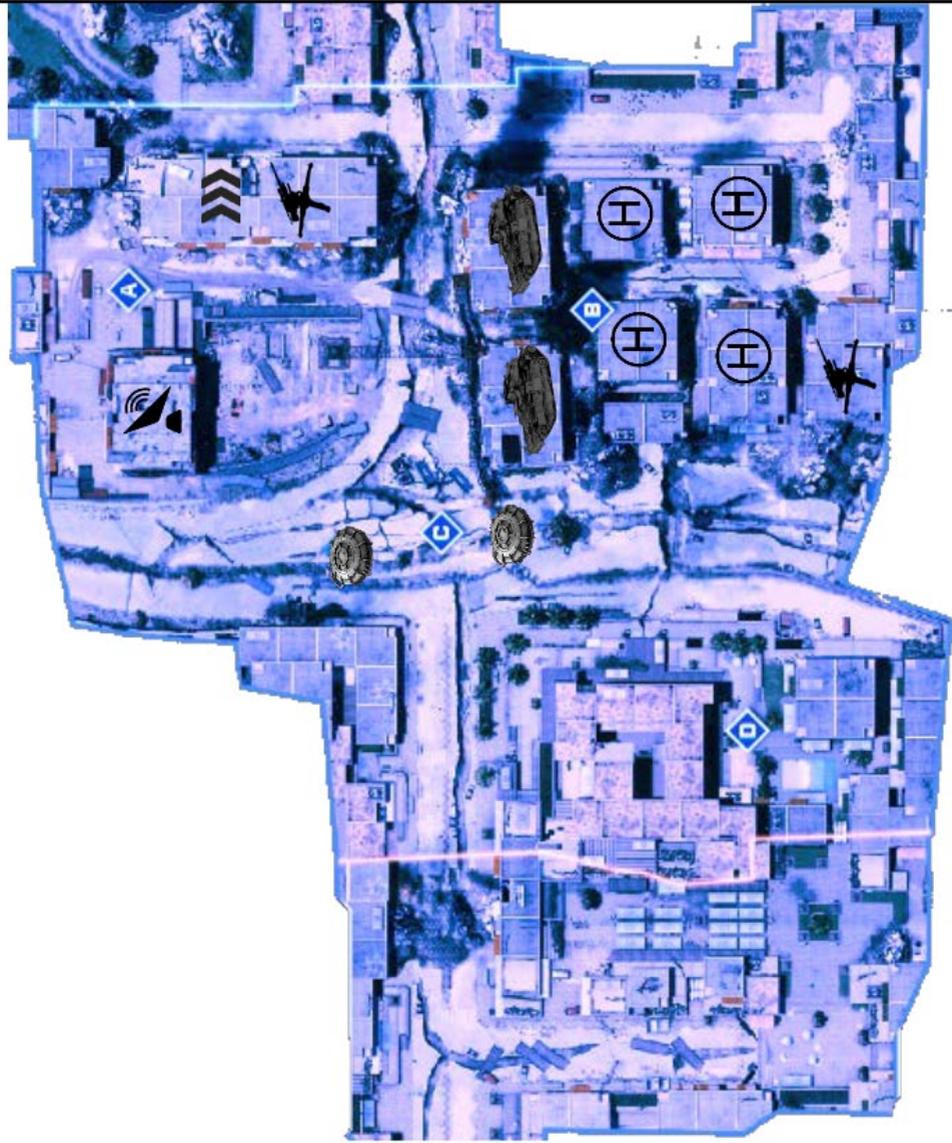
DCA

Mines

Station Communication

Centre de commandement

Hangars à Aéro



LEGENDE

<A> Centre de commandement

 Hangars et dortoirs

<C> Ancienne route

<D> Immeubles abandonnés

Hangar à Tanks



DCA



Mines



Station Communication



Hangar à dropers



Centre de commandement



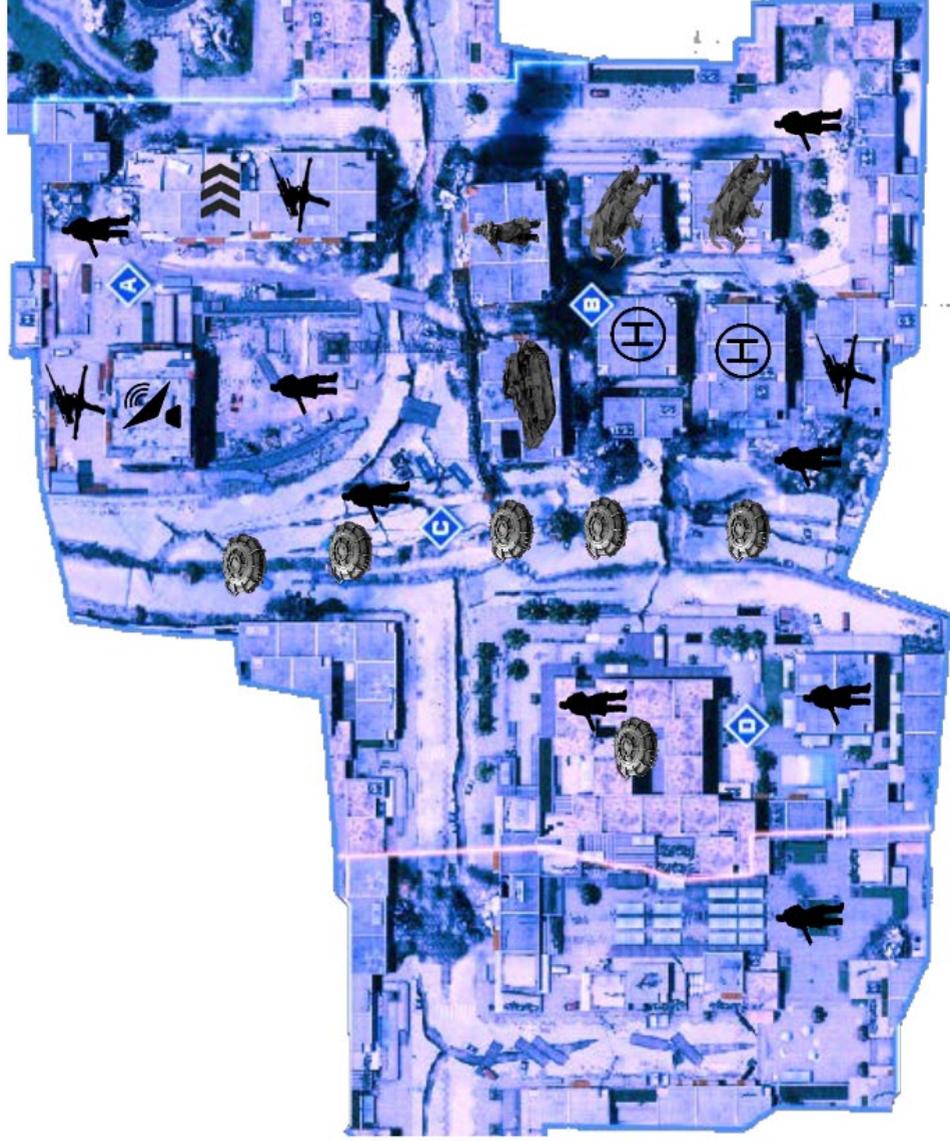
Dortoirs infanterie



Hangars à Aéro



Patrouilles







Créatures d'Antan
Pin-up & chalicotherium