

La mauvaise fille

« *Mauvais fils, pris dans les toiles que l'on tisse*
Mauvais fils, l'araignée a tous les vices »
 FFF, album *Vierge*, 2000.

Ce scénario « d'intérieur » est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveau 2 à 4. Il est néanmoins destiné aux MD expérimentés, tant son intérêt repose sur l'improvisation et la capacité à mettre en scène les PNJ en fonction des événements. Les motivations et les caractéristiques des PNJ se trouvent à la fin du scénario.



Un drame familial

Le duc **Amaurion Chemin de Brume** est malade. Vu son âge avancé et sa santé faiblissante, il sait qu'il n'en a plus pour très longtemps. Aujourd'hui, lui et son épouse **Guertrude** n'ont qu'un seul objectif : marier leur fils et héritier **Gonzague** à un beau parti et léguer le duché dans un état comparable à celui d'il y a trente-cinq ans. Sauf que...

Jova, l'aînée des Chemin de Brume, est une jeune fille brillante et curieuse, brisée par une éducation rétrograde et un destin scellé dans le marbre de la tradition. Les brimades d'une éducation rigoureuse ont rapidement laissé place à des « examens religieux » plus traumatisants, pour trouver en vain les causes de cet esprit rebelle. Peu à peu les méthodes à base de chocs physiques et psychologiques ont cessé, faute de résultats. Jova s'est retrouvée dans un état déplorable, isolée de la vie du château. Ses parents la tolèrent encore

tout juste et ont renoncé depuis belle lurette à la marier. La pauvre n'a finalement trouvé réconfort que dans la bibliothèque, grâce à la bienveillance du vieux bibliothécaire, **Salern**, mort depuis. Dans cette salle délaissée, en parcourant quelques vieux grimoires poussiéreux et oubliés de tous, Jova a découvert l'existence d'une bibliothèque oubliée dans des galeries souterraines et secrètes. Elle a repris goût à la vie en établissant là-bas son « jardin intérieur » où elle étudie les arcanes, pose sa vie sur les parchemins et prépare son grand projet.

Avec le temps, son mépris et son rejet de la vie prônée par les codes de la noblesse se sont transformés en une haine féroce de cet ordre social. L'approche du mariage et son cortège de traditions est l'événement qui va la faire définitivement sombrer dans une folie meurtrière. Secrètement, elle a pris contact avec un brigand nommé **Yavide**, qui la séduit par ses discours sur la révolte et la liberté. Le plan est simple et imparable. D'abord, au cours d'une attaque le soir de la fête précédant les noces, les brigands sèmeront la confusion pendant que Jova organisera son propre enlèvement. Elle sait que son père enverra des gardes à sa recherche, car la tradition familiale veut que le futur duc se voie remettre son titre en présence des frères et sœurs. Il en est ainsi. Enfin, une fois les défenses affaiblies, une attaque menée directement au cœur du château à partir des souterrains lui permettra de se débarrasser de toute sa famille et de sa belle famille par la même occasion.

Introduction : Réception au duché

C'est l'hiver. La région est froide et humide. Le château est bâti en haut d'une colline rocheuse et s'encastre à même la roche d'une falaise. L'endroit est magnifique.

Il y a de ça quelques siècles, le Duché était un endroit réputé pour les arts. Musique, littérature, poésie, et même magie. Au fil des générations, le temple de **Cuthbert** s'est installé. La foi, la tradition et le commerce ont remplacé la connaissance et la curiosité. Le secret de la bibliothèque souter-

raine a été oublié, et n'en est resté qu'un vestige, la bibliothèque du château. Un test de compétences en connaissances de la région DD 16 peut donner accès à certaines de ces informations.

Pour une raison ou pour une autre, les PJ doivent se rendre au château (apporter des félicitations au Duc, venir s'entraîner avec « La poigne », passer l'hiver dans un endroit sûr et raffiné...). Vous pouvez distiller quelques pistes du scénario parmi leurs motivations : venir pour la réputation d'une ancienne bibliothèque, apporter une proposition de mariage pour Jova, être sur la piste d'un bandit nommé Yavide... Cela pourra favoriser les interactions et faciliter la compréhension du drame. Il pourrait y avoir également des fausses pistes. Le prêtre aurait sombré dans la démence, les Arthurieux seraient des imposteurs... Une arrivée des PJ séparée ou en petits groupes peut être intéressante dans la mesure où elle devrait permettre des échanges riches, entre les PJ et les PNJ.

Quand les PJ parviennent au château, le **Comte Gustave d'Arthurieux**, sa femme, sa fille **Violaine** et leurs gens viennent d'arriver. Le château est en ébullition en raison des préparatifs pour la fête du lendemain, préalable au mariage. L'union sera célébrée dans les jours qui suivent. L'accueil des PJ dépendra du motif de leur venue et de leur statut social. Le Comte, en raison du mariage, sera exceptionnellement hospitalier. Il sera ravi d'héberger des témoins privilégiés (humains ou non) du savoir vivre et des traditions du duché. Il incitera les PJ à profiter du château et du Bourg. Ils seront systématiquement conviés aux repas dans la grand-salle. Ce sera l'occasion pour eux de faire avancer leurs objectifs et d'en apprendre un peu plus sur les relations familiales au château. Mettez en avant la fracture entre Jova et le reste des Chemin de Brume. Quelques informations sur son enfance et son isolement, pourraient filtrer par les habitants du château et le personnel pour peu que les PJ s'intéressent à ce sujet. Quoi qu'il en soit, le soir de cette réception fastueuse, alors que la fête bat son plein et que la nuit est noire, les brigands lancent leur attaque.

I/ Diversion, enlèvement et tromperie

L'attaque implique une trentaine d'hommes. La garde, et les PJ sont surpris (sans doute pas équipés ? Saouls ?). On envoie les femmes et les invités se barricader dans leurs quartiers. Grâce aux indications de Jova, des vauriens ont grimpé le long des murailles et ont ouvert les portes. Ils ont perdu trois hommes dans l'opération, pour autant de gardes tués. Leur objectif est de pénétrer dans l'enceinte, de semer la confusion (flèches enflammées, laisser s'échapper les chevaux libérés de l'écurie...) et de commencer à affaiblir les défenses. Dès que les brigands estiment avoir tenu l'assaut suffisamment longtemps pour laisser croire un enlèvement, ils se retirent. Au moment de la retraite, Yavide et ses archers, postés sur la muraille, exécutent à l'arc leurs compagnons susceptibles d'être capturés. Pendant ce temps, Jova s'est bien évidemment enfuie par le passage secret pour rejoindre les brigands (voir la description de la chambre).

Le Duc tente de calmer le jeu et vante les mé-

rites de sa garde. « La poigne », le capitaine de la garde, est très soucieux : quelque chose cloche. On décide de reprendre le repas et on envoie chercher les invités. Évidemment, Jova a disparu, et le garde chargé de la sécurité de l'escalier jure n'avoir vu personne. Après une rapide inspection des lieux, le Duc et surtout Simon, son conseiller et prêtre, concluent à un enlèvement des brigands. L'obsession du Duc est de boucler l'alliance en bonne et due forme. Il faut donc retrouver Jova, et, bien sûr, les PJ tombent à point. Le Duc promet à ceux qui ramèneront sa fille une récompense sonnante et trébuchante (5.000 p.o.) ! Comme les PJ, certains gardes et quelques mercenaires de passages se lanceront à sa recherche, sans succès.

LE TIMING

Après l'enlèvement de Jova, Yavide a prévu de laisser passer la nuit et la journée du lendemain pour que les recherches se dispersent, avant d'attaquer avec sa bande à la tombée de la nuit (17h). N'hésitez pas à modifier ce timing pour des raisons dramatiques. On peut très bien imaginer que les brigands veuillent agir au plus vite ou, au contraire, qu'ils laissent passer quelques jours de battements pour que les recherches se dispersent dans la contrée.

II/ Les lieux clés de l'intrigue

LE BOURG

Le bourg se trouve à une demi-heure à pied au bas de la colline. Un petit village classique, avec ses échoppes et son marché. On y produit beaucoup de bétail et de céréales. Il y a une auberge où l'on raconte beaucoup de choses, vraies et fausses : la folie de Simon, de Jova, des légendes sur l'époque où les anciens Duc étaient magiciens... On dit aussi que des brigands auraient été aperçus au Sud, de même qu'un troll dans des galeries souterraines. Au fait, savez-vous que les Arthurieux sont des vampires, que Jova fait pourrir les récoltes, et que la Duchesse a déjà tenté d'assassiner sa propre fille ?

CHAMBRE DE JOVA (25) ET PLUS SI AFFINITÉ...

Peu décorée, elle comprend une grande penderie, un lit, une commode et un boudoir. Une seule fenêtre donne sur la cour. De nombreux manuscrits de la bibliothèque du château reposent sur le bureau du boudoir.

1. Un indice

Le bureau contient un tiroir secret (test de Fouille DD16). Il contient un carnet de notes. Les poèmes, réflexions personnelles, annotations prises concernent principalement deux thèmes : le savoir et le purgatoire. Le tout est remarquablement écrit. À l'intérieur du carnet on retrouve une page issue d'un traité de syntaxique, incompréhensible si on n'a pas un score d'Intelligence d'au moins 16. Une phrase est soulignée, entourée plusieurs fois, et recopiée presque frénétiquement : « Une négation et une affirmation donnent toujours une négation ». Cet indice sera précieuse pour l'énigme (voir encadré).

De manière plus générale, un test de Détection (DD 15) permet aux PJ de voir que quelque chose cloche dans la mise en scène laissée par Jova (fausses traces de combat, fenêtre fracassée, traces de corde). Si les PJ décident d'approfondir cette piste, un jet de Fouille (DD 17) commencera à les mettre sur la voie : les résidus de corde ne montrent aucune trace de tension et de poids dans la corde; un spécialiste pourra même affirmer que ce n'est pas de la corde d'escalade (test d'Int DD 14, le personnage doit posséder un degré de maîtrise d'au moins 2 en Escalade). Les éléments éparpillés sur le sol ne donnent pas une impression de vraisemblance. Il n'y a aucune trace sur la paroi menant à la fenêtre, alors qu'il y a de la boue tout autour du château. En outre, l'endroit où les brigands auraient dû escalader était protégé par des gardes, qui n'ont évidemment rien vu...

2. Le passage secret

Le passage secret qui se situe derrière le boudoir est totalement inconnu des membres du château (Détection DD 22, ou Fouille DD 19). Le prêtre Simon sera tout particulièrement sceptique vis à vis de la théorie affirmant que la princesse n'a pas été enlevée. Le passage, une grande porte de pierre, ne peut être ouvert qu'avec un test de crochetage (DD 24) ou un test de Force extrêmement difficile (DD 28). Une fois le passage repéré, 4 personnages maximum peuvent essayer de pousser en même temps (cf Synergie, p66 du MdJ).

Derrière ce passage, un grand escalier descend en colimaçon. Le sol est dallé de larges pierres, et sa largeur est d'environ 2,5 m. Le passage est parfois superficiellement effondré. Quelques lichens étranges couvrent une partie de l'escalier. Après 10 bonnes minutes de descente, on arrive dans un grand couloir s'enfonçant sur une cinquantaine de mètres jusqu'à arriver à la porte de la bibliothèque secrète.

Avant d'être arrivés au bas de l'escalier, les PJ sont attaqués ou rencontrent les trois diabolots (voir MdM, page 65).

3. L'entrée de la bibliothèque

Au bout du couloir se dresse un grand fronton de pierre qui surplombe deux portes absolument identiques d'environ 2 m de large. Deux sculptures représentant les visages de deux vieillards eux aussi absolument identiques, se trouvent sur le fronton. Sur le sol, devant chaque porte, se trouve une grande dalle de 3 par 3 m. L'endroit est saturé de magie, et sur les portes on peut lire un texte :

« Deux portes. Un gardien pour chaque porte. L'une mène au savoir, l'autre au purgatoire. L'un des gardiens dit toujours la vérité, et l'autre dit toujours le contraire de la vérité. Tu n'as le droit de poser qu'une seule question, et à un seul gardien. Mets-toi devant l'une des portes et pose ta question. Une fois ton choix fait, mets-toi devant la porte et prononce ces mots : Je veux rentrer ». La réponse à l'énigme est dans l'encadré ci-après.

Une fois la phrase prononcée à haute voix, toute personne présente sur la dalle devant la porte se retrouve téléportée dans la salle correspondante. La porte de gauche mène à la bibliothèque, celle de droite au purgatoire. C'est le gardien de gauche qui ment, et celui de droite qui dit la vérité (ne vous trompez pas !).





SOLUTION À L'ÉNIGME

Pour avoir la solution à coup sûr, il faut impliquer les deux gardiens dans la question afin d'obtenir à coup sûr une réponse erronée (une négation et une affirmation donnent toujours une négation).

Ex : « Est-ce que l'autre gardien me dirait que je suis devant la porte du savoir ? » Si la réponse est « oui », sachant que l'un des deux gardiens ment forcément, c'est que ce n'est pas la bonne porte. Si la réponse est « non », c'est forcément la bonne porte. La réponse donnée est toujours fautive. Il faut donc agir en fonction.

4. La bibliothèque

La bibliothèque secrète est une grande salle

(10 m par 10 m) dont les murs sont recouverts de rayonnages divers jusqu'au plafond (5 m). Écrits poétiques, humains, elfiques, nains, gnomes, tout ce qui vous passe par la tête, géographie, histoire, monstres. À votre guise, la lecture complète d'un de ces ouvrages peut être susceptible, après y avoir passé du temps, de fournir à des PJ des points de compétences supplémentaires dans un domaine précis.

Un bureau parmi d'autres indique une grande activité. C'est celui de Jova, et on y trouve des parchemins, et énormément de notes où elle raconte son histoire, son enfance, son apprentissage de la magie, les diabolins, Yavide, ses plans, bref, toute l'histoire... Seule exception, il n'est jamais fait mention des souterrains par lesquels les brigands vont attaquer. La seule chose que les PJ ne savent pas, c'est donc d'où va venir l'attaque.

Un rayonnage du mur nord peut pivoter sur un axe vertical et révéler une cache non connue de Jova. Elle est toutefois très difficile à trouver. Il faut que les PJ spécifient qu'ils cherchent à cet endroit, auquel cas vous pouvez leur demander de faire un test de Détection DD 22). À l'intérieur de la cache se trouvent une cotte de mailles elfique (GdM, p231) et une potion d'Aggrandissement.

5. Le purgatoire

Si les PJs prennent la porte du purgatoire, ils entrent dans la même pièce, sauf qu'il s'y trouve une chimère à tête de dragon rouge (MdM, p39). Pas encore l'enfer, mais presque, la chimère étant une créature puissante. Si les PJ en sont là, c'est qu'ils n'ont pas déchiffré l'énigme, et l'affrontement doit alors être très difficile. Suivant votre groupe, n'hésitez pas à modifier quelques caractéristiques de la créature, son nombre d'attaques notamment. La créature n'hésitera pas à cracher le feu et à enflammer la pièce. Profitez-en pour mettre la pression sur les PJ, en insistant sur les documents susceptibles d'être collectés dans la pièce. Il est impossible de fuir de la pièce sans tuer la chimère auparavant. Quand celle-ci rend l'âme, le feu s'arrête et les PJ se retrouvent dans la bibliothèque (comme décrite plus haut)

Le château des Amaurions Chemin de Brume

LE REZ DE CHAUSSÉE

(1) **La grand-salle.** Une grande cheminée, des armes et des tentures sur les murs, une table colossale en bois, des cheminées, un trône pour le Duc.

(2) **Les cuisines** avec placard et provisions.

(3) **La cave à vin.**

(4) **Salon de travail.** Des cartes de différents horizons, des registres, un bureau. C'est l'endroit où le duc et ses intendants travaillent à la gestion du domaine. En dehors de Jova, personne ne connaît l'existence du passage (Détection DD 25) qui mène dans les collines et par où les brigands attaqueront.

(5) **Salon d'agrément.**

(6) **Les appartements de Simon.** C'est une chambre-bureau où il écrit ses rapports au grand prêtre. On y trouve un marteau +1 et une maille +1 dans un coffre fermé (Crochetage DD 28).

(7) **Les isoloirs.** Ce sont des salles de prière. En dehors de Jova, personne ne connaît l'existence du passage (Fouille DD 25) qui mène dans les collines et par où les brigands attaqueront.

(8) **La chapelle de St Cuthbert** a été creusée en partie dans la colline. La décoration très riche (des reliques sacrées). La chapelle comporte un escalier descendant jusqu'à la crypte, qui sert de salle de prière et officieusement de salle « d'examen ».

(9) **Salle d'armes.** Utilisée par la garde pour stocker du matériel : « La Poigne » en a la clé. Il n'y a pas de communication avec l'étage.

(10) et (11) **La caserne** est composée d'une grande salle divisée en deux : le réfectoire (10) et la salle d'entraînement (11).

(12) **Les écuries.** 12 chevaux de races différentes.

(13) **Les ateliers.** Tapisseries et préparatifs du mariage.

(14) **Quartiers du personnel** des habitants du château.

(15) **Le réfectoire.**

(16) **Tour de garde.**

(17) **Les galeries.** Elles débouchent de l'autre côté de la colline, dans des endroits parfaitement inconnus et camouflés. C'est par là qu'attaqueront les brigands. Une fois à l'intérieur, c'est un véritable labyrinthe. Si les PJ n'arrivent pas à suivre à la trace les brigands, ils sont susceptibles de s'y perdre. Il n'est pas impossible non plus que les cavernes abritent quelques créatures.

L'ÉTAGE

(18) **Les appartements ducaux.** Somptueux (tapisseries, velours, bois rares et armes du domaine)

(19) **Le bureau du roi.** Fermé.

(20) **Une salle d'eau.** Sommeil du raffinement.

(22) **La chambre du jeune duc.**

(23) **La chambre vide.** L'ancienne chambre de Jova.

(24) **La bibliothèque.** Non entretenue, mais un lieu admirable comportant de nombreux ouvrages.

(26)-(35) **les appartements pour les invités** de marque, les Arthurieux, voire certains PJ (?). Les chambres (26) et (30 à 35) sont grandes et belles. La salle (29) est un salon commun, la salle (27) un salon privé pour la chambre (26), habituellement réservée aux Arthurieux. La pièce (28) est une salle d'eau privée pour la chambre (26).

(36) **Appartements de « La poigne ».**

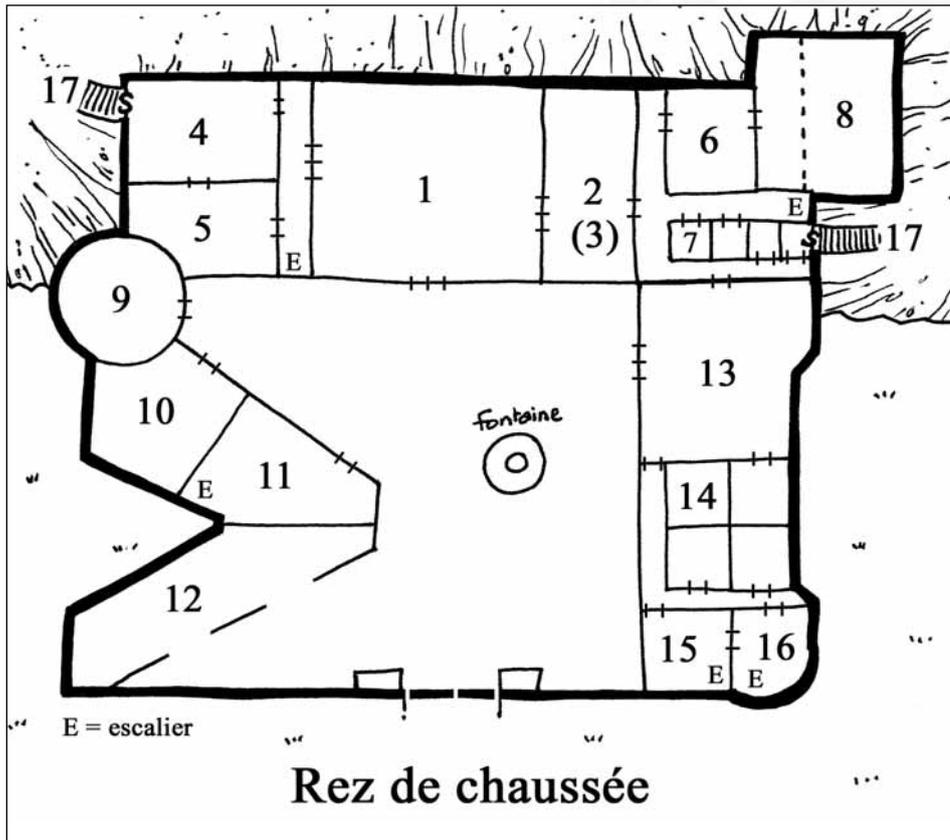
(37) **Le dortoir de la caserne.**

(38), (39) et (40) **Les Salles communes.** Les PJ seront logés là, avec le surplus d'artisans oeuvrant pour le mariage.

(38) **Salon.**

(39) **Salle d'eau.**

(40) **Dortoirs.**



- (41) Local Matériel divers.
- (42) tour de garde.

L'ANCIEN CAMP DES BANDITS

De nombreuses traces mènent à l'ancien camp des bandits au Sud, mais il est désert. Il faut une demi-journée de marche pour y parvenir. De là, des traces grossières partent vers le Sud. Grâce à un jet de Détection (DD 17), un PJ pourrait trouver que les traces les plus récentes partent derrière la colline. Si les PJ s'engagent sur cette voie, ils pourraient suivre les bandits dans les galeries, les rattraper, se perdre ou arriver trop tard. Si les PJ sont seuls, le combat ne se fera sans doute pas à leur avantage. Les bandits attendent au cœur de la colline, dans des souterrains, pour porter leur attaque. Si les PJ parviennent, par chance, à remonter les traces des brigands le soir même du faux enlèvement, ils vont se mettre dans une situation délicate, en pleine nuit, en sous-nombre, perdus au beau milieu d'une forêt qu'ils ne connaissent guère.

III/ Les PNJ du château

Jova, humain (femelle) Mag4. FP 4 ; pv 15 ; Init -1 ; VD 9 m ; CA 11 (+2 armure de cuir, -1 Dex) ; BBA +2 ; Lutte +1 ; Att bâton (+1 corps à corps, 1d6-1) ; Part familial (chauve-souris) ; AL CN ; JS Réf +0, Vig +2, Vol +6 ; For 8, Dex 8, Con 12, Int 16, Sag 14, Cha 14.

Compétences. Art de la magie +8, Bluff +6, Concentration +7, Connaissances (Histoire) +5,

Connaissances (mystères) +8, Connaissances (noblesse) +5, Décryptage +4, Premiers secours +3, Psychologie +4.

Dons. Écriture de parchemins, Incantation silencieuse, Incantation statique, Magie de guerre.

Sorts connus (4/4/3, DD de sauvegarde 13 + niveau du sort). Niveau 1 : *détection de la magie, hébètement, lumière, message*. Niveau 1 : *bouclier, charme-personne, coup au but, rayon affaiblissant*. Niveau 2 : *rayon ardent, toile d'araignée, vision dans le noir*.

Possessions. Grimoire, armure de cuir, sac en bandoulière, dague, et bâton.

Apparence et personnalité. Jova aurait pu être une magnifique jeune fille d'une vingtaine d'années, mais elle est marquée par une enfance de brimades. Son teint est pâle et ses longs cheveux bruns regroupés en un chignon sévère. Une légère malformation bénigne au niveau des tendons du cou fait qu'elle a constamment la tête penchée à gauche (« la marque de la bête »). Elle parle peu, avec un souffle dans la voix et les yeux baissés. Depuis qu'elle a découvert la bibliothèque secrète il y a deux ans, son comportement est moins taciturne. Son objectif est de raser les châteaux alentour et de libérer le peuple du joug des tyrans, aux côtés de Yavide, dont elle n'est pas loin d'être amoureuse. S'il faut tuer sa famille, elle le fera. En fait, elle est une pure chaotique qui a subi à ses dépens les excès de la tradition et de la loi.

Yavide, humain (mâle) Rou5. FP 5 ; pv 30 ; Init +8 ; VD 9 m ; CA 18 (+2 armure de cuir, +2 anneau de protection, +4 Dex) ; BBA +3 ; Lutte +5 ; Att dague +2 (+7 corps à corps, 1d4+4) ou

arc court composite (+7 à distance, 1d6+2) ; AS attaque sournoise +3d6 ; Part esquive instinctive, esquive totale, recherche des pièges, sens des pièges (+1) ; AL NE ; JS Réf +8, Vig +2, Vol +0 ; For 14, Dex 18, Con 12, Int 14, Sag 8, Cha 12.

Compétences. Acrobaties +8, Bluff +7, Connaissances (folklore local) +5, Crochetage +9, Déguisement +6, Déplacement silencieux +9, Détection +2, Diplomatie +4, Discrétion +9, Équilibre +8, Escalade +3, Escamotage +5, Estimation +7, Évasion +9, Fouille +4, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +5, Natation +3, Perception auditive +0, Psychologie +4, Renseignements +6.

Dons. Expertise du combat, Science de la feinte, Science de l'initiative.

Possessions. Dague +2, arc court composite, flèches (20), armure de cuir, anneau de protection +2, noir à armes, sifflet, 150 po, torches et sac à dos.

Apparence et personnalité. Yavide est un grand gaillard qui frôle les 1,90 m. Il porte une grande tignasse blonde qui inspire une sympathie immédiate. Sa démarche chaloupée, son beau parler, la finesse du cuir qui l'habille trahissent les habitudes d'un citadin. Il a échoué dans cette région, poursuivi par quelque autorité lointaine, et a fédéré autour de lui une bande de coupe-jarrets. Depuis qu'il a rencontré Jova, il n'a qu'un but : s'assurer que le duc et son fils meurent, trahir les siens puis se faire passer pour un héros. Il entend épouser Jova, puis devenir le nouveau duc légitime. Malheureusement pour lui, il ignore tout des pouvoirs et de la détermination de Jova. Découvert, il cherchera par tous les moyens à sauver sa vie et à fuir.

Les hommes de main de Yavide (30). Ce sont des Guerriers 1 (voir plus haut) ou des **Brigands humains Rou1**. FP 1 ; pv 8 ; Init +6 ; VD 9 m ; CA 14 (+2 armure de cuir, +2 Dex) ; BBA +0 ; Lutte +1 ; Att épée courte (+1 corps à corps, 1d6+1) ou arc court (+4 à distance, 1d6) ; Part attaque sournoise +1d6, recherche des pièges ; JS Réf +5, Vig +1, Vol +0 ; AL LN ; For 12, Dex 16, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences. Acrobaties +3, Bluff +4, Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +5, Équilibre +5, Évasion +5, Intimidation +4, Perception auditive +4, Psychologie +3.

Dons. Arme de prédilection (arc court), Science de l'initiative.

Simon, humain (mâle) Prê5. FP 5 ; pv 42 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18 (+4 Dex) ; BBA +3 ; Lutte +5 ; Att masse d'armes (+7 corps à corps, 1d4+4) ; AS châtiment (+4/+5) 1/jour ; Part Renvoi des morts-vivants ; AL LN ; JS Réf +2, Vig +7, Vol +9 ; For 12, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 16, Cha 8.

Compétences. Art de la magie +4, Concentration +7, Connaissances (histoire) +1, Connaissances (mystères) +3, Connaissances (religion) +3, Diplomatie +0, Premiers secours +5.

Dons. Arme de prédilection (masse d'armes), Dispense de composante matérielle, Volonté de fer.

Sorts préparés (5/4+1/3+1/2+1 ; DD de sauvegarde 13 + niveau du sort ; Domaines* : Loi et Destruction). Niveau 0 : *assistance divine, détection de la magie, détection du poison, lumière,*

soins superficiels. Niveau 1 : bouclier de la foi, détection du chaos, protection contre le chaos*, sanctuaire, soins légers. Niveau 2 : apaisement des émotions, fracasement*, soins modérés, zone de vérité. Niveau 3 : cercle magique contre le chaos*, dissipation de la magie, malédiction.

Apparence et personnalité. Simon est le garant de l'ordre moral. Les choses doivent rester en place. Il est le conseiller du Duc. La quarantaine, l'aspect sévère, bien charpenté, il arbore un embonpoint tout à fait ecclésiastique. Son visage bouffi, sévère, la couperose et une tonsure réglementaire lui donnent un aspect repoussant... Son isolement l'a rendu méfiant et irritable, mais il n'en reste pas moins loyal. Les exactions qu'il a commises pendant le « traitement » de Jova n'ont rien de maléfique. Ce genre de soins sur les « hystériques » était parfaitement toléré à l'époque. Il se méfiera de toute magie profane, des autres dieux, et de toute explication « farfelue » : passage secret, bibliothèque secrète... Selon lui, et donc selon le Duc, pour retrouver Jova, il faut partir sur la trace des bandits. Il est officiellement le seul à posséder la clé de la bibliothèque du château. Il n'interviendra dans le combat qu'en dernier recours pour rapatrier les nobles dans son église.

« **La poigne** », humain (mâle) Gue4. FP 4 ; pv 42 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 19 (+6 crevice, +2 écu en acier, +1 Esquive) ; BBA +4 ; Lutte +8 ; Att épée bâtarde (+9 corps à corps, 1d10+6/19-20/x2) ou arc long (+4 à distance, 1d8) ; JS Réf +1, Vig +7, Vol +2 ; AL LB ; For 18, Dex 10, Con 16, Int 10, Sag 12, Cha 14.

Compétences. Dressage +4, Équitation +4, Escalade +5, Intimidation +6, Saut +5.

Dons. Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Esquive, Souplesse du serpent, Spécialisation martiale (épée bâtarde).

Apparence et personnalité. S'il était né au bon endroit, « La poigne » aurait fait un paladin magnifique. Mais voilà, son maigre statut social et surtout une allégeance au Duché de Chemin de Brume en ont décidé autrement. Il est donc le capitaine de la garde. Prêt à défendre la veuve et l'orphelin, il a parfois du mal avec les méfaits de ses maîtres conservateurs, et le manque de compassion pour le malheur d'autrui. Taiseux derrière son épaisse barbe, célibataire, ce brun râblé de taille moyenne sera abordable s'il sent ses interlocuteurs animés de bonnes intentions. Il défendra jusqu'à la mort le château mais peut tout à fait se montrer sensible à l'histoire de Jova.

La garnison du château. 20 soldats sur les 30 que comptent le château sont toujours en poste.
Gardes humains (mâles) Gue1. FP 1 ; pv 12 ; Init +1 ; VD 9 m ; CA 18 (+5 cotte de mailles, +2 écu en bois, +1 Esquive) ; BBA +1 ; Lutte +3 ; Att épée longue (+4 corps à corps, 1d8+2) ou arc court (+2 à distance, 1d6) ; JS Réf +1, Vig +4, Vol +1 ; AL LN ; For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences. Dressage +2, Équitation +3, Escalade +2, Intimidation +2.

Dons. Arme de prédilection (épée bâtarde), Attaque en puissance, Esquive.

Les diabolotins. Voir p.65 Manuel des Monstres. **Personnalité.** Jova, en parcourant des ouvra-

ges interdits, les a libérés par inadvertance. Les trois créatures, loyales mais mauvaises, se sont aussitôt mises au service de la jeune noble effrayée, qui les a chassés de la bibliothèque et condamnés ainsi à errer dans les galeries. Taquins, ils attaqueront les PJ (cf le MdM) en rivalisant de mesquinerie. Dès que l'un d'eux meurt, les deux autres vont tout tenter pour sauver leur peau (sacrifier l'autre, mentir, « jouer les victimes de la sorcière », proposer de se mettre au service des PJ). Si les PJ prennent le temps de discuter, l'un d'eux devrait leur lâcher le 2ème indice de l'énigme (voir l'encadré de l'énigme), mais il n'en dira pas plus, car ils n'en savent pas plus. Si un ou plusieurs diabolotins s'en sortent, ils disparaîtront ensuite et tenteront de fuir à la remontée des PJ. Il n'en pas du tout impossible de les retrouver alors dans la scène finale. Le 2ème Indice : « La fille demande à l'un ce que l'autre répondrait à la question. »

Les familles Chemin de Brume et Arthuriens. Ils n'ont qu'un seul objectif en tête : que le mariage ait lieu et que la tradition perdure. Loyaux Neutres, ils puniront sévèrement Jova s'ils parviennent à la maîtriser, comme une enfant. Ils la confieront à la garde de Simon. L'important surtout, c'est que l'affaire ne fasse pas de vagues. Gonzague, le fils, voudra revêtir l'armure de son père et prendre l'épée pour sauver le duché, mais c'est un incapable qui ne se rend pas compte du danger. Il sera retenu par tous les autres.

IV/ Epilogue

La fin du scénario est ouverte. Le plus logique serait que les PJ comprennent le fin mot de l'histoire en trouvant le passage dans la chambre de Jova qui les mènera jusqu'à la bibliothèque. Il reste alors à attendre et anticiper la deuxième attaque des brigands et à gérer le drame familial, qui dépendra beaucoup de la prestation et de la vision de celui-ci par le MD. Laissez les PJ décider eux-mêmes de l'évolution du scénario et réfléchissez en amont aux diverses possibilités offertes.

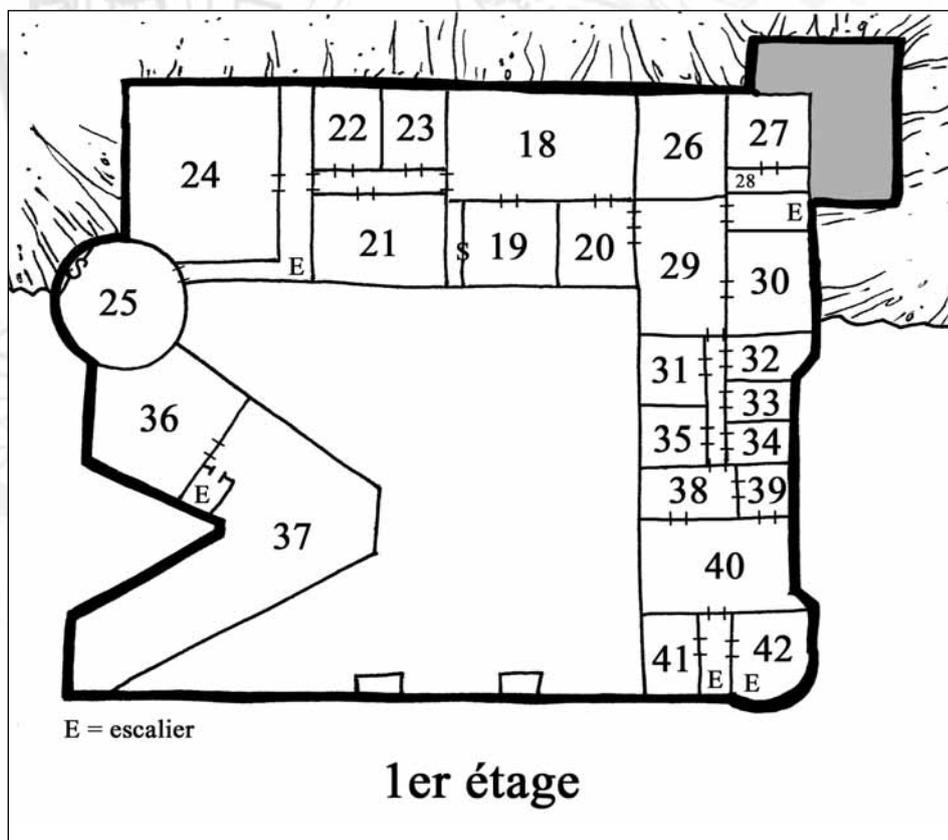
Si les PJ parviennent à éviter le bain de sang malgré la ténacité du MD à les mettre devant des PNJ récalcitrants, offrez leur un bonus de 500 PX en plus des récompenses habituelles. De même, privilégiez le *roleplay* en accordant des bonus en fonction de l'interprétation des alignements des PJ (de 100 à 400 PX).

DERNIER PETIT CONSEIL, POUR LA ROUTE

L'intérêt de ce scénario est d'opposer de manière significative les alignements chaotiques et loyaux. Les PJ vont être amenés à s'impliquer dans une histoire où les notions de Bien et de Mal passent finalement au second plan. Faites vibrer la fibre Chaotique de vos PJ au moment où ils découvrent l'histoire de Jova, et faites sentir aux Loyaux la plénitude et le calme agréable de l'ordre mis en place par la noblesse du château et par la divinité Cuthbert. De leur côté, les Bons s'emploieront avant tout à éviter le bain de sang des innocents. Servez-vous des alignements pour vous aider, mais pas comme un carcan !

Scénario : Tom Berjoan

Illustrations : Anne Rouvin - Plans : Damien Coltice



Jeunesse éternelle

Une nouvelle approche de la chirurgie esthétique !

Ce scénario, prévu pour des personnages moyennement expérimentés, risque d'exacerber le sens du devoir et de l'honneur de vos PJ. Il en résultera peut-être de sérieux conflits...



Le reflet dans le miroir ne laissait plus le moindre doute. Ces marques qui la défiguraient étaient bel et bien la preuve que le phénomène de décomposition s'accélérait. Depuis que cet inquisiteur était venu, tout allait de mal en pis. Il lui fallait de nouveau agir. Ce soir sans doute...

Comme à son habitude, lorsque la journée se passait bien, Matashuro allait au Rossignol apprivoisé. Certes, les tarifs y étaient exorbitants mais la présence de Petite Carpe compensait largement ce petit désagrément. Sur le chemin du retour, Matashuro décida qu'il était temps d'officialiser sa relation avec la belle jeune fille. Il n'avait cure des qu'en dira-t-on ! C'était décidé, il épouserait Petite Carpe !

Les lèvres déjà déformées se tordirent en un sourire hideux. La victime idéale était assise dans le petit jardin attenant à l'établissement. Elle rêvassait souriante et insouciant. Quelle joie d'imaginer les commérages du lendemain : partout on dirait que les Ailes de la Mort avaient encore frappé ! Quel vivier, cette maison !

Petite Carpe n'hériterait jamais de ses biens et ne porterait jamais son enfant. Voilà à quoi pensa Matashuro lorsqu'une longue lame brillante et aiguisée lui frôla la joue.

L'histoire

Rien ne va plus entre le Clan de la Grue et le Clan du Lion ! L'origine de cette crise remonte à la prise, il y a plusieurs années, de Shiro no Yo-jin (le Château de la Vigilance) par la famille des Matsu. La forteresse appartenait alors à la famille Kakita. Depuis cette première bataille, la forteresse n'a cessé de changer de propriétaire. Ces derniers temps, les rixes sont devenues plus meurtrières et les mouvements de troupes des deux clans ont alerté l'Empereur. Celui-ci, las de tant d'incivilité, a ordonné le recours à une alternative diplomatique. Une entrevue a donc été prévue dans un endroit neutre : Shiro Kuni (Château de la Nation) chez la famille Kuni du clan du crabe.

Une délégation de chaque clan est arrivée. Kakita Yoritsu et sa femme, escortés par une cinquantaine de soldats et autres courtisans, représentent le clan de la grue. La samurai-ko, Matsu Kiroe, son bras droit Matsu Adachi et une trentaine de gardes portent les couleurs du Lion.

Le soir venu, après le premier entretien, Kakita Yoritsu retrouve en ses appartements sa femme, assassinée. La peau de son visage a été arrachée. Les

différents protagonistes ont, bien sûr, commencé à s'accuser mutuellement. L'enquête, menée par le Karo Kuni Fudae, se révèle rapidement infructueuse. Sous la pression des dignitaires, le Daimyo Kuni Oratsu fait appel au Champion d'Émeraude pour leur venir en aide.

Les PJ à la rescousse

Les PJ, s'ils sont magistrats ou recommandés, seront mandatés pour enquêter.

Ils arriveront dans la matinée et seront accueillis par Yasuki Futsu, le chambellan. Celui-ci les mènera auprès du Daimyo Kuni Oratsu sans qu'ils aient le temps ni de se reposer, ni de se rendre présentables.

Lorsque les PJ entreront dans la salle, ils verront les différents protagonistes de l'affaire. Leur arrivée mettra fin à une conversation très « énergique » entre Kuni Oratsu et Kakita Yoritsu, lequel retournera à sa place. Les PJ verront aussi, se tenant à l'écart, la délégation du Lion, et notamment une samurai-ko (Matsu Kiroe) très énervée.

C'est donc dans cette pièce que les PJ seront introduits, pièce où règne une ambiance assez électrique et pesante, qui devrait les mettre mal à l'aise. Ils avanceront alors dans un silence absolument glacial, ce qui devrait finir de les mettre dans de bonnes conditions... En arrivant vers le Daimyo, Kuni Oratsu, le Karo Kuni Fudae s'approchera des PJ.

Après les salutations d'usage, les PJ seront informés de la raison pour laquelle on les a fait venir : une résolution rapide de l'enquête et un châtement exemplaire du ou des coupables. Le Daimyo leur fera sentir pendant son intervention que l'échec de cette enquête risque d'avoir des répercussions pour les trois clans impliqués et, sans aucun doute, pour eux aussi.

Suite à cette rencontre assez formelle dans la salle de réunion, les PJ seront guidés par le Chambellan et pourront ainsi aller dans leur chambre respective afin de se rafraîchir et de se désaltérer. Ils seront ensuite conviés par chacun des trois Daimyos qui leur exposeront leur propre point de vue.

ENTRETIEN AVEC UN... DAIMYO

Les PJ seront menés dans un premier temps auprès de Kuni Oratsu. La réunion a lieu dans ses appartements privés. Ceux-ci, bien que fort modestes, comportent différents objets qui peuvent intéresser les shugenjas (n'oublions pas que c'est

un Kuni) mais qui peuvent aussi mettre mal à l'aise les PJ (différents objets de l'Outremonde à la discrétion du MJ). Il y a aussi une odeur d'encens assez entêtante qui risque de rendre cette réunion assez psychédélique (jet de volonté ND 10 pour rester concentrer sur les paroles du Daimyo, sinon le PJ aura l'impression de voir certains objets prendre vie ! Cela risque de ne pas faire très bonne impression auprès du Daimyo si le PJ a un comportement bizarre). Il y aura aussi une légère odeur de jasmin (Perception ND 20). Le Daimyo présente aux PJ le Karo Kuni Fudae; celui-ci pourra les aider dans leur enquête. Au cours de la conversation, Asahina Mitashi viendra et proposera du thé. Lorsqu'elle fera le service, les PJ verront qu'elle broie une feuille qu'elle met dans la tasse de son époux. Les PJ peuvent, s'ils le désirent, faire un jet de Médecine ND 15 pour reconnaître cette plante, qui est du Muratsuki. Elle s'utilise comme somnifère ou comme anesthésiant à petite dose. S'il y a une augmentation dans le jet, ils apprendront que cette plante crée une dépendance.

- Avec le Daimyo : il fera comprendre aux PJ qu'ils doivent absolument trouver UN coupable et ceci dans les plus brefs délais pour préserver l'honneur de son clan. Bien entendu, ils pourront compter sur lui par la suite en cas de résolution de l'affaire. Il leur dira que, le soir du meurtre, deux jours auparavant, ils n'ont rien entendu alors que la réunion avait lieu au même étage que le meurtre. Les différents daimyos ainsi que leurs seconds étaient présents à la réunion. Il ne révélera rien de ce qui s'est dit au cours de la réunion mais il pense que des personnes appartenant à d'autres clans craignent les résultats de cet entretien. En ce qui concerne la présence des PJ à Shiro Kuni, il leur expliquera que, chacun des protagonistes voulant faire mener l'enquête par un de ses hommes. Kuni Fudae a proposé alors l'intervention du Magistrat d'Émeraude.

Kuni Fudae exposera aux PJ les circonstances de la découverte du corps et les différents éléments rassemblés au cours de l'enquête qui a suivi. La victime, Doji Misa, avait passé la soirée en compagnie de la femme du daimyo et de sa propre femme. A la fin de la réunion, Kakita Yoritsu est retourné directement dans ses appartements et a découvert le corps sans vie de sa femme. Kuni Fudae a donc été alerté et une battue s'est organisée autour de la forteresse sans que cela donne quoi que ce soit.

- Avec la femme du daimyo, Asahina Mitashi : elle a entre 20 et 30 ans et est vêtue avec beaucoup de simplicité. Elle se montrera extrêmement timide, n'osant pas regarder les PJ en face. Elle dira qu'elle a passé une partie de la soirée avec dame Doji Misa et dame Donera, la femme du karo. Elles ont abordé différents sujets tels que les dernières nouveautés à la cours, les soins du corps, la méditation, les potions... Cela pendant environ une heure et demie, puis Doji Misa s'est retirée, se sentant fatiguée. Elle s'est ensuite couchée, réveillée beaucoup plus tard par son mari et le vacarme qui a suivi la découverte du corps. Elle est extrêmement peinée de la mort de Doji Misa, mais elle semblait préoccupée par quelque chose. (Cette affirmation ne sera faite que pour

égérer les PJ dans différentes conjectures.)

Les PJ aimeront sans doute questionner les autres personnalités. Bien entendu, avec moult courtoisie et diplomatie, voici ce qu'ils pourront obtenir :

- avec le Daimyo de la Grue, Kakita Yoritsu : bien qu'effondré, les PJ percevront dans le ton de sa voix une rage à peine contenue. Avant tout, il leur explique qu'il ne quittera pas la forteresse tant qu'il n'aura pas tranché personnellement la tête du ou des coupables. Il ne dira rien sur les tenants et les aboutissants de l'entretien mais il confirmera aux PJ que sa femme a passé la soirée avec la femme du Daimyo et d'autres femmes de compagnie. Lorsqu'il est entré dans la pièce, les volets et la fenêtre étaient ouverts, ce qui l'a effectivement surpris. Il a ensuite découvert le corps de sa femme allongé sur le lit. Son visage avait été arraché. Il a alors alerté la garde et envoyé un soldat avertir Kuni Oratsu. Le karo est arrivé rapidement sur les lieux et une battue a été effectuée conjointement entre les hommes du clan de la Grue et du Crabe. Kakita Yoritsu reste persuadé que ce sont les lions qui ont assassiné sa femme et prémédité cette mise en scène macabre. Il ne détient encore aucune preuve mais il est certain que les assassins ne tarderont pas à être démasqués si les PJ enquêtaient dans ce sens. Bien entendu, la diligence et le BON résultat de l'enquête seraient fortement appréciés au sein du clan.
- Avec le Daimyo du Lion, Matsu Kiroe : l'entretien sera très rapide, puisque la Daimyo ne sait rien et ne veut rien savoir. Pour elle, c'est une ruse du clan de la Grue pour les accuser de

meurtre et apporter ainsi le déshonneur au sein de leur clan. Elle est prête à tout pour prouver que c'est une sordide mise en scène et il est hors de question qu'elle se laisse attendrir par ce soi-disant meurtre. De plus, aucun des membres de son clan n'a été convié à la battue, ce qu'elle ressent comme une humiliation.

- Avec la femme du Karo, Donera : elle a une vingtaine d'années et les PJ remarqueront que sa coiffure est ornée d'un peigne finement décoré qui dénote quelque peu avec sa tenue vestimentaire. Elle corroborera les dires d'Asahina Mitashi. Elles ont quitté les appartements de leur hôte lorsque celle-ci s'est sentie fatiguée. Chacune s'est alors dirigée alors vers sa chambre. Elle dormait lorsqu'un vacarme de tous les diables l'a réveillée en sursaut. Son mari la rejointe ensuite pour s'assurer qu'elle allait bien. Il lui a appris à ce moment là que Doji Misa avait été assassinée. .
- Les différents gardes : les gardes du clan du lion n'ont rien vu puisque la section réservée pour le clan de la grue leur est défendue. Il en sera de même pour les gardes du Clan du Crabe. Les gardes du clan de la grue qui étaient en faction devant la porte des appartements du Daimyo affirmeront avoir vu Doji Misa entrer dans sa chambre et n'avoir vu personne d'autre jusqu'au retour de son mari. Ils n'ont entendu aucun bruit, peut être un bruissement. Certains pensent avoir senti un courant d'air mais sans en être très sûrs.

Les différents entretiens occuperont les PJ toute la journée et même une partie de la soirée, après le repas.



À la recherche des indices perdus

Le lendemain, après une bonne nuit de repos, le Karo partagera avec les PJ les différents éléments qui lui ont paru importants au cours de son enquête.

- La scène du crime : la pièce a été entièrement nettoyée. Kakita Yoritsu a demandé à changer de chambre. Un shugenja aura du mal à contacter les kamis (cela vient du fait que la mahotsukaï n'est pas loin). La difficulté pour contacter les différents kamis est de 15. Le kami de l'Air fera ressentir la peur de la victime et (s'il y a eu un très bon jet) l'exaltation et la douleur de l'assassin. Le kami de la Terre dira qu'une ombre s'est introduite dans la pièce et les autres kamis demeureront silencieux. Le Karo montrera les traces d'effraction au niveau de la fenêtre, traces se trouvant essentiellement du côté extérieur. Un jet de perception (ND15) permettra de repérer entre les lattes du plancher, près de la fenêtre, quelques grains d'une poudre verte. Un jet réussi de connaissance des minéraux ou d'intelligence permettra d'identifier du jade mais, chose curieuse, les morceaux les plus gros se désagrègent. (*Il s'agit de jade corrompu, un shugenja Kuni ou Asako pourra le reconnaître assez facilement : ce jade est utilisé pour dissimuler la souillure d'une personne. Ce type de jade disparaît complètement au bout de 5 jours hors d'une zone souillée.*)
- Les PJ pourront voir le corps de Doji Misa après avoir demandé l'autorisation auprès de Kakita Yoritsu et lui avoir expliqué pourquoi. Lorsqu'ils arriveront dans la salle où est entreposé le corps (qui recevra une sépulture dans les terres du clan), une odeur de décomposition se fera sentir ainsi qu'une odeur beaucoup plus ténue (jet de perception ND 25) de jasmin. Un jet de constitution sera nécessaire pour rester dans la pièce. Rappel : si les PJ n'appartiennent pas à la famille Kuni ou Kitsuki, ils ne pourront pas toucher le corps. Si l'un des PJ est membre d'une des deux familles, il apercevra, après un jet de Médecine ND 15, que le visage a été découpé à l'aide d'un objet tranchant (lame ou griffe) et non arraché.
- Le karo mettra aussi au courant les PJ des meurtres perpétrés dans la région depuis un mois. Ces meurtres ont lieu au sein du peuple puisque les victimes sont des hinins : des geishas pour la plupart. Il y a eu aussi un heinim, un marchand. L'enquête sur le meurtre du marchand suit son cours (aucun indice, le meurtre a eu lieu il y a une dizaine de jours). En ce qui concerne le non peuple (c'est-à-dire les geishas qui n'étaient pas des favorites), c'est sans doute l'œuvre de personnes jalouses. Il existe 3 maisons de geishas, mais les personnes décédées appartiennent toutes à la maison du Rossignol Apprivoisé (qui est une maison de « haut standing »).
- Il leur apprendra qu'il existe une rumeur parmi les geishas : les Ailes de la Mort qui les frappaient auparavant s'en prennent maintenant au palais.
- Les PJ apprendront, en se mêlant aux gens du peuple et en les questionnant, que ces Ailes de la Mort sévissent depuis une dizaine d'années mais de façon assez irrégulière. A chaque fois, les témoins ont entendu un battement d'aile et ont vu une forme noire s'envoler, énorme et démoniaque. Ce dernier mois, les Ailes ont frappé plus que d'habitude : 5 geishas et

un marchand sont morts. Chose curieuse, la geisha et le marchand sont morts le même soir, elle dans le jardin du Rossignol Apprivoisé et lui à proximité de son échoppe.

- Les geishas soupçonnent un marchand (Retatsu) qui est désagréable et qui a une mauvaise réputation (c'est un ancien samouraï du crabe, qui a déserté au cours d'une patrouille dans l'Outremonde, et qui aimerait que cela ne se sache pas). Il allait souvent dans les différentes maisons de geishas, mais ces derniers temps, il était un client assidu du Rossignol Apprivoisé.
- Au Rossignol Apprivoisé, les PJ apprendront que la dernière victime s'appelait Petite Carpe. Elle a été retrouvée morte le visage arraché dans le jardin après avoir passé la soirée avec un marchand du nom de Matashuro. Elle n'a aucun lien de parenté avec les autres geishas assassinées. La clientèle de Petite Carpe se composait de samouraïs ou de marchands. Elle parlait de mariage avec l'un d'eux : Matashuro. Retatsu était aussi client, mais elle se refusait à lui. Il est devenu fou de rage lorsqu'il a appris les sentiments réciproques qu'avaient Petite Carpe et Matashuro. Le corps de Petite Carpe se trouve dans la fosse commune.
- Le karo apprendra aux PJ que le marchand retrouvé mort s'appelle Matashuro. Le corps a été inhumé dans le cimetière avoisinant.
- Si les PJ rencontrent Retatsu, il se montrera affable dans un premier temps. Il racontera qu'il est triste parce que sa promise Petite Carpe a été assassinée. S'il est questionné sur la relation qu'entretenaient Petite Carpe et Matashuro, il dira que c'était purement professionnel. Si les PJ le poussent dans ses derniers retranchements, il essaiera de s'enfuir. S'il est capturé, il avouera avoir tué Matashuro par jalousie. Il a voulu mettre le crime sur le dos des Ailes de la Mort, mais il ne savait pas qu'elle frapperait au même moment Petite Carpe.

UNE DRÔLE DE COÏNCIDENCE

Asahina Mitashi pense que si l'enquête dure trop longtemps, les PJ risquent de la soupçonner. Elle va donc créer une diversion pour éloigner les PJ, le temps d'orienter l'enquête sur une autre personne : Donera. Pour ce faire, elle va payer une geisha pour contacter les PJ. Ils seront donc guidés vers le lieu où Mitashi va se purifier et qui est gardé par un Oni. Elle espère que la geisha et au moins un des PJ seront éliminés. Bien entendu, Mitashi aura lancé le sort l'art de la tromperie pour ne pas être reconnue lorsqu'elle parlera à la geisha.

Pendant leur investigation, les PJ auront donc la visite d'une geisha (milieu d'après midi/presque début de soirée). Elle leur dira qu'elle a appris que des magistrats enquêtaient sur les Ailes de la Mort. Elle aurait peut être une information susceptible de les intéresser et elle fait bien sûr appel à leur générosité. En revenant du village de Nishiyama Mura qui se trouve à deux bonnes heures à pied en direction de l'ouest (et donc du Mur), elle a trouvé une zone où plus aucune végétation ne poussait et où la terre, elle-même semblait morte. Elle n'a pas



osé s'aventurer plus avant en ces lieux mais elle s'est tout de même sentie épiée. Elle est prête à les guider s'ils le désirent. Un jet de connaissance de la souillure permettra de reconnaître les caractéristiques d'un lieu infesté par l'Outremonde. De plus, si les PJ se renseignent sur cette route, ils apprendront qu'elle est hantée et qu'il y a eu parfois des disparitions.

Si les PJ décident d'avertir le Karo, ils le trouveront en tête en tête avec le daimyo autour d'une tasse de thé servi par Mitashi. Il proposera aux PJ de prendre une tasse en les écoutant. Ils verront une nouvelle fois la femme du daimyo broyer une feuille (c'est toujours la même plante) dans la tasse de son mari. Le Daimyo ordonnera au Karo d'accompagner les PJ.

LA CHASSE AU MONSTRE

Les PJ partiront en direction du fameux lieu, guidé par la geisha. Il leur faudra 3 heures pour y accéder. Après la luxuriante forêt, ils tomberont nez à nez avec un paysage complètement désolé. Aucune végétation ne pousse et la terre a pris la couleur du charbon. La zone souillée forme un demi-cercle d'une centaine de mètres de rayon à flanc de montagne. Sur la paroi de la falaise se trouve une caverne naturelle. Après que les PJ aient escaladé la paroi, laissant la geisha et le karo en bas avec les chevaux, ils pénétreront dans la grotte. Une odeur de cadavre en décomposition assaillira immédiatement les PJ (jet de constitution ND15, sinon malus de 5 sur les prochains jets). Cette odeur masque celle du jasmin (jet de perception ND 15). Les PJ verront un corps humain partiellement dévoré, une paillasse avec du jade (corrompu) ainsi que plusieurs plantes coupées. Jet d'Int ND 10 pour reconnaître les feuilles utilisées par Mitashi. Ils entendront au même moment un cri à l'extérieur et, ils verront la geisha se faire massacrer par un Oni qui essaiera d'éliminer tout le monde.

QUAND LES CHATS NE SONT PAS LÀ, LA SOURIS DANSE

Mitashi a fait boire un somnifère à son mari pour avoir les coudées franches. Les PJ étant en vadrouille, elle peut agir pour faire accuser Donera. Pour cela, elle dérobera son peigne. Elle fera ensuite une tentative d'assassinat sur Matsu Kiroe dans ses appartements et fera en sorte d'y perdre le peigne.

Elle lancera le sort de Sang et Ténèbres et entrera par la fenêtre avec le sort d'Ailes Ténébreuses. Kiroe sera gravement blessée (coma) mais elle réussira à blesser Mitashi avec son tanto à la jambe. Les gardes interviendront trop tard, mais ils verront une forme se jeter par la fenêtre, le sort Sang et Ténèbre commençant à se dissiper. Mitashi rentrera ensuite discrètement dans ses appartements.

LE RETOUR

Lorsque les PJ (et Fudae) arrivent au château, ils le trouvent en pleine effervescence. Ils apprennent par le chambellan qu'un crime a été perpétré à



l'encontre de Matsu Kiroe. Le coupable s'est enfui par la fenêtre. Le chambellan a énormément de mal à calmer tout le monde et surtout Matsu Adachi qui veut fouiller toute la ville. Un peu de diplomatie devrait pouvoir calmer Adachi qui retournera au château et laissera agir le clan du crabe.

Les PJ voudront sans doute fouiller la chambre. Ils verront que la fenêtre a été fracturée de l'extérieur, trouveront un tanto avec du sang. En observant le daïsho de Kiroe, ils verront que le haut du manche du katana est manquant et que le tanto s'y adapte très bien. Ils trouveront aussi un peigne dans un coin de la pièce. Lorsque Fudae verra le peigne, il blêmera d'un coup et sortira de la pièce d'un pas décidé sans rien dire.

Que les PJ aient ou non suivi Fudae, ils entendront des cris provenant de sa chambre. Ils verront Donera traînée par les cheveux, hurlant sous la douleur et demandant ce qui se passe.

Fudae lui dira de se taire, la traitant de créature du mal et d'assassin et dira que le Daimyo décidera de son sort. Elle niera toutes les accusations, disant qu'elle est innocente. Au même moment, Matsu Adachi arrivera et ordonnera que la femme lui soit remise, mais Fudae refusera. Comme un ennui ne vient jamais seul, Kakita Yoritsu arrivera escorté de plusieurs hommes. La tension devrait très vite monter puisque les deux parties veulent la femme. Fudae demandera aux PJ d'essayer de calmer tout le monde pendant qu'il va chercher le daimyo. Une fois Fudae parti, Yoritsu ordonnera soudainement à ses hommes de sortir leurs armes et de menacer tout le monde. Matsu Adachi essaiera de se défendre et lors de l'altercation, Donera sera projetée aux pieds de Yoritsu. Celui-ci ne s'embarrassera pas de délicatesse et tranchera immédiatement la tête de Donera. Il dira alors « Justice est faite ». Le Daimyo, Kuni Oratsu, arrivera alors avec Fudae et

quelques hommes. Yoritsu et ses gardes se retireront alors. Les PJ verront au bout du couloir Mitashi en train de les observer avec un sourire discret au coin des lèvres, faire volte face et repartir en boitillant légèrement.

Les PJ ne devraient plus douter de la culpabilité de Mitashi, mais ils n'auront aucune preuve pour étayer leurs dires à moins de la prendre en flagrant délit.

ÉPILOGUE

Quels que soient les soupçons des PJ, le daimyo décrètera que le coupable a été châtié.

Le lendemain, Kakita Yoritsu fera convoquer les PJ pour les remercier de leur aide et les excusera pour leur mauvaise attitude lors de la soirée, mauvaise attitude due sans doute aux événements tumultueux de la journée.

Matsu Adachi décidera de partir aussi, emmenant Matsu Kiroe, toujours inconsciente, dans un chariot.

Quant à Kuni Oratsu, il remerciera les PJ pour leur diligence et leur sagacité dans la résolution de l'enquête. Ils ne verront pas Mitashi. S'ils demandent où elle se trouve, Oratsu leur dira qu'elle ne se sentait pas bien et qu'elle les prie de l'excuser. Fudae, quand à lui, sera prostré dans sa chambre, complètement anéanti. Il refusera de voir qui que ce soit.

Mitashi a l'intention d'éliminer les PJ le soir même de leur départ. Elle ne peut laisser en vie cette épée de Damoclès que représentent les PJ. Elle se préparera toute la journée et soignera sa blessure.



DNJ

Femme du daimyo crabe : Asahina Mitashi

C'est une femme qui appartenait au clan de la grue avant son mariage. Elle a une cinquantaine d'années mais physiquement, on lui en donne vingt.

Asahina Mitashi est en fait une maho-tsukaï. Elle a découvert un jour un vieux parchemin. Celui-ci expliquait que le visage d'une jeune femme appliqué sur le sien en pratiquant le rituel adéquat permettait de conserver pour quelques temps, l'apparence de la jeunesse. Depuis des années, Mitashi conserve sa beauté en mutilant une jeune personne tous les 2 mois. Cependant, ces derniers temps, il semble que le processus de vieillissement se soit accéléré et Mitashi a dû, en conséquence, augmenter la fréquence des rituels. Cette soudaine accélération du processus de vieillissement correspond à la venue, un mois auparavant d'un inquisiteur de la famille Asako. Pour ne pas être repérée, la maho-tsukaï a utilisé une technique de méditation appelée *les ténèbres voilées* qui lui a permis de dissimuler temporairement sa souillure. Le mois précédent l'affaire, c'est donc une personne par semaine qui fut sacrifiée sur l'autel de la jeunesse. Malgré tous ses efforts, Mitashi retrouve peu à peu les traits d'une femme de son âge. Si elle devait à nouveau utiliser *les ténèbres voilées* dans un avenir proche, la dégradation de son état physique pourrait lui être fatale.

C'est une femme manipulatrice mais prudente. Elle n'est pas arrivée à la position qu'elle occupe par hasard. Ses actes sont réfléchis et jamais innocents. Elle essaye de toujours anticiper les actions de ses adversaires. Elle contrôle plus ou moins son mari par l'intermédiaire de plantes qu'elle mélange

à son thé. La réunion inopportune risque de gêner ses agissements : il lui faut donc l'écourter le plus vite possible.

Air 4 (Intuition 5), Eau 2 (Perception 3), Feu 3, Terre 3 (Volonté 4)

Souillure : 3

Honneur apparent : 3.5

Compétences : Etiquette 4 (Sincerity), Courtier 3 (Manipulation), Spellcraft 4 (Spell research, Maho), Lore 4 (Maho, Outremonde), Tea Ceremony 4, Calligraphy 4, Médecine 4 (Antidotes, Disease, Herbalism), Defense 5, knives 3(tanto), Anatomy 5, Deceit 3, Poison 3

Sorts : Summon Oni (eau), Dark Wings (Air), Fear (Air), Tombe de terre (Terre), Sang et ténèbres (Air), Art de la tromperie (Air), et d'autres à la discrétion du MJ.

Avantages :

Don mineur de l'Outremonde : master of shadow et uncanny speed

Don majeur de l'Outremonde : above the elements

Heartless, Dangerous beauty, read lips

Desavantages : dark secret

Nd pour être touché : 20

Arme : tanto d'obsidienne (10% de chance de donner une curse à un PJ).

Daïmyo du crabe : Kuni Oratsu.

Il a une cinquantaine d'année et essaye de mener à bien les négociations. Il espère en cas de réussite se faire bien voir par son clan et l'Empereur et obtenir ainsi un plus grand domaine. Les conseils prodigués par sa femme se sont toujours avérés opportuns. Mais cette réunion est un sujet de désaccord entre Mitashi et lui puisqu'elle affirme qu'il n'a pas besoin de cette rencontre pour se faire remarquer par l'Empereur. Décidément, une

épouse ne devrait pas s'occuper de politique. Il a épousé Mitashi, il y a une vingtaine d'année, pour sceller une alliance avec le clan des Asahina. Il est complètement dépendant de la plante que lui fait boire Mitashi, plante qui dégage une légère odeur de jasmin.

Karo du crabe : Kuni Fudae

Il est au service d'Oratsu depuis une dizaine d'années et une amitié forte relie désormais les deux hommes. Ses relations avec Mitashi sont cordiales, Mitashi est même la confidente de Donera, son épouse.

Chasseur de sorcières de la famille Kuni rang 1

Honneur : 1.5

Caractéristiques :

Air 2, Eau 2 (Perception 3), Feu 2, Terre 3, Vide 2

Compétences :

Calligraphie 2, Défense 2, Connaissance (Outremonde) 2, Connaissance (Maho) 2, Méditation 2, Heavy weapons 2, Kenjutsu 2, Enquête 2, Cérémonie du thé 2, Etiquette 1

Avantages :

Clairvoyant, Heartless

Sorts :

Sensation, Communion, Invocation, Contresort, Frappe de jade, et d'autres à la discrétion du MJ (3 de la Terre, 2 du Feu et 1 de l'Eau)

Technique : Gaze into shadow

A chaque fois que le chasseur de sorcier cible une créature souillée avec un sort, il a une augmentation gratuite.

Le wakizashi de Fudae est en jade

Donera, femme de du Kuni Fudae

L'archétype même de la geisha et de la femme de compagnie dans une même personne. Elle s'est liée d'amitié avec Mitashi et n'hésite pas à se confier à elle en lui exposant ses espoirs ou ses doutes. Pour lui montrer son amitié, Mitashi lui a offert un peigne en argent. Donera ne le quitte jamais.

Oni no Mitashi :

Cet Oni a été invoqué par Mitashi, pour l'aider à trouver et tuer des jeunes femmes et surtout de garder la grotte lorsqu'elle réalise le rituel.

Il ressemble à un humanoïde vaguement féminin avec des ailes dans le dos. Sa peau lisse est de couleur noire (obsidienne) et son visage peut rappeler un visage féminin, celui d'une personne âgée. C'est le visage de Mitashi à 50 ans mais la ressemblance avec la Mitashi de 20 ans n'est pas très évidente. Ses yeux sont rouges luminescents. Ses mains se terminent par des griffes tranchantes comme des rasoirs.

Air 4 (Réflexes 5), Eau 2 (Force 3), Feu 3, Terre 4

Nd pour être touché : 25

Armure naturelle d'obsidienne : 5

Peur : 3

Blessures : 8 par rang

Attaque : 6k3 et dégâts 6k3

Scénario : Yvan « Akodo » Papi

Illustrations © AEG

Quand tombent les masques

Un scénario un peu inhabituel pour Pavillon Noir, puisqu'il met en scène une aventure de cape et d'épée, à terre, et loin des mers cristallines des Caraïbes. Pouvant être joué par des PJ débutants, le tout peut fort bien servir d'introduction au jeu.



La nuit, tous les chats sont gris

Par la nuit sans lune du mercredi 22 avril 1716, un groupe d'une douzaine de personnes attend sur une plage discrète, non loin de Saint-Malo. Des messages ont été échangés avec un petit navire qui a mis à la panne, à quelques encablures du rivage, et une chaloupe se dirige vers la rive, son équipage souquant ferme. A son bord, une trentaine de lourds sacs gonflés de piastres ramenées des Amériques espagnoles et autres marchandises des Indes que l'armateur Pierre-Joseph Bedat entend bien soustraire à la rapacité des agents du Roi. L'armateur, retenu pour affaires, a confié cette mission nocturne à son fils Louis.

[Note : la piastre est alors le nom français de la pièce de huit espagnole, de 27 grammes, en argent, qui vaut huit reales.]

Le groupe qui attend sur la plage est chargé de récupérer ces sacs et de les conduire en lieu sûr, dans une maison de l'arrière-pays malouin. Les personnages des joueurs (PJ) font bien entendu partie de ce groupe ; l'un des PJ, au moins, est en effet un ami de l'armateur Pierre-Joseph Bedat. Les autres personnes sont Nicolas Hamon (le premier commis de l'armateur), et une demi-douzaine d'hommes solides et dévoués à l'armateur [voir galerie des PNJ en fin de scénario]. A l'exception du fils de l'armateur, ce

petit monde n'en est pas à sa première action de ce genre, et chacun sait ce qu'il a à faire. Le MJ laissera donc le soin aux PJ de participer au déchargement de la chaloupe, à la répartition des tâches, etc. Le fils de l'armateur est encore un peu jeune pour avoir une autorité naturelle ; certains des PJ devront donc l'aider dans le commandement de la troupe.

Puis vient le moment du départ. Les contrebandiers ont prévu des mules comme bêtes de somme, et deux des hommes qui connaissent particulièrement bien les sentiers du pays, servent de guides au groupe. La nuit est très noire, ce qui présente également des inconvénients pour les contrebandiers. Mais chacun espère que cela gênera encore plus les douaniers, dans leurs trois rondes quotidiennes, de jour comme de nuit, quel que soit le temps.

Soudain, un cri déchire les ténèbres. C'est le cri d'alerte d'un des hommes fermant le convoi. Alors que chacun s'arrête, cherchant à percer la noirceur de la nuit pour comprendre ce qui se passe, de fantomatiques silhouettes surgissent de nulle part, fondant sur la troupe. Quelques secondes (et un jet d'Adaptabilité réussi, si besoin est) suffisent à saisir que ce n'est point là la façon de faire des douaniers. Dans le combat qui s'engage, il est difficile d'estimer la force du camp adverse, mais les assaillants semblent sûrs de leur avantage.

Note au MJ : plutôt que la qualité des assaillants, c'est leur nombre qui est à adapter selon le niveau

des PJ. Nous conseillons un effectif d'environ deux fois l'effectif du groupe des contrebandiers.

Le combat se déroule principalement à coups de bâtons plombés et autres armes contondantes. L'objectif des assaillants est de mettre les contrebandiers hors d'état de nuire, sans pour autant les tuer, et de fuir avec les mules chargées de piastres.

L'idée de ce combat n'est bien évidemment pas de meurtrir d'entrée les PJ. Le MJ est donc prié de ne leur opposer, directement, que des adversaires à leur niveau.

Le recours à une arme à feu (de la part des PJ, par exemple) refroidira très certainement les envies des assaillants. Mais cela attirera vers le lieu de l'embuscade une patrouille de douaniers ou d'archers de la marine. Certes, ils n'arriveront pas au milieu du combat, si celui-ci est bref, et ils rappliqueront avec prudence, mais il n'en demeure pas moins qu'ils ne tarderont pas trop à venir sur les traces de nos contrebandiers.

Dans la confusion du combat, le PJ ami de l'armateur doit en outre veiller à la sécurité de Louis Bedat. Mais celui-ci, plein de la fougue de la jeunesse, s'expose un peu trop et finit par être grièvement blessé.

Que le combat tourne à l'avantage des contrebandiers ou de leurs assaillants, il s'agit de quitter les lieux au plus vite, et de mettre en sécurité ce qui a pu être sauvé.

Note au MJ : le déroulement du combat peut être simulé selon les règles d'actions de groupe présentées dans Pavillon Noir - A feu et à sang. Dans ce dernier cas, la gestion peut se faire en considérant que l'unité de mesure de référence du convoi est « une mule ». Les assaillants attaquent donc sur deux fronts : certains d'entre eux essaient de mettre les convoyeurs hors d'état de nuire, les autres tentent de partir avec les mules et leur chargement. Ceci permet une résolution précise en termes de mules conservées ou perdues par les contrebandiers. Sinon, le MJ peut recourir à une règle empirique : par exemple, une victoire éclatante des contrebandiers correspond à la perte de la totalité ou presque de leurs mules, une victoire de justesse correspond à la moitié des mules, une défaite marquée correspond à un quart des mules, et une déroute correspond à une mule ou deux.

Si les PJ capturent un ou plusieurs de leurs assaillants et les interrogent (par exemple en utilisant leur Intimidation), ils peuvent apprendre que les

gredins ont été recrutés dans des cabarets de Saint-Malo ; le recruteur, qu'ils ont du mal à décrire, leur a donné des indications très précises sur le jour et le trajet du convoi. Ceci doit mettre la puce à l'oreille des PJ : les assaillants bénéficiaient très certainement de complicité dans l'entourage de Pierre-Joseph Bedat.

Nous portons une mauvaise nouvelle

Les contrebandiers devront mettre à profit leur ingéniosité pour gagner, avec les piastres et marchandises sauvées de l'embuscade, la ferme qui sert de cache temporaire. L'état du fils de l'armateur est grave, et il ne peut être laissé dans cette ferme. Laissons les PJ fouiller leur mémoire jusqu'à ce que l'un d'entre eux se souvienne (avec un éventuel jet de *Chance*) que vivent non loin de là un prêtre, le père Séré, et un couple de vieux paysans qui lui font office de domestiques. A défaut de talents de chirurgien, le prêtre pourrait au moins fournir un refuge le temps que les PJ reviennent avec une personne plus compétente en la matière.

A moins que l'un des PJ ait des talents de chirurgien. Dans ce cas, le MJ devra laisser de côté les passages relatifs à la recherche d'un chirurgien, dans la suite du scénario.

En ce début du XVIII^e siècle, les chirurgiens ne sont pas légion et se concentrent dans les villes. Saint-Malo s'impose donc comme solution par proximité. Et ce, d'autant plus que c'est également là que réside Pierre-Joseph Bedat, l'armateur, qu'il va bien falloir avertir tant de l'embuscade et des pertes éventuelles que de la blessure de son fils.

Il convient de rappeler qu'à cette époque, Saint-Malo est une ville-île. Elle n'est reliée à la terre que par une étroite chaussée, le Sillon, recouvert par la mer à marée haute. Les PJ peuvent trouver un batelier à Saint-Servan, non loin du fort de Naye, et se faire débarquer au pied de la Grand-Porte ou à la Croix du Fief.

Bien téméraire celui qui oserait s'aventurer à rejoindre la ville de nuit, car il devrait affronter les vingt-quatre dogues à qui les Malouins confient la garde de leur navires : ces chiens féroces qui, le jour, gardent l'entrée du Sillon à marée haute et le pont de la Balise à marée basse, sont en effet lâchés, à 22 heures, après que la cloche « Noguette » a sonné le couvre-feu. Ce n'est qu'au matin que le chiennerier les rappelle, avec sa trompette de cuivre, et les enferme dans leur cabane sous le bastion de Hollande.

C'est donc aux PJ de choisir leur manière de rentrer à Saint-Malo : de jour par sécurité, mais en perdant du temps, ou de nuit avec les risques que l'on sait (sans oublier que, de nuit, les portes de la ville sont closes).

UN RAPIDE PORTRAIT DE LA VILLE

En ce début de XVIII^e siècle, Saint-Malo est tout à la fois une île, un évêché terrien, et un port de corsaires, de pêcheurs et de marchands. Dressée sur son rocher à l'estuaire de la Rance, elle est reliée au continent par la chaussée du Sillon et par un marécage d'où émergent des îlots, le grand et le petit Talard. Cathédrale, cloître, manoir, entrepôts, casernes et échoppes

forment un enchevêtrement bien vivant, à la fois protégé et engoncé dans les remparts flanqués de tours. Si les demeures des riches armateurs sont bâties en pierre, bon nombre des maisons de la ville sont en bois, à trois ou quatre étages, le plus élevé touchant presque celui de la maison d'en face, empêchant l'entrée du soleil dans la rue et par les fenêtres. Le château, lui, est séparé de la ville, défendu par la mer et par ses douves.

Saint-Malo ne dispose pas d'un port à proprement parler. Les Malouins ayant refusé le projet de Colbert de construire un bassin à flot, les navires malouins se balancent sur les flots au mouillage à marée haute, et s'échouent sur la vase à marée basse.

La maison de Pierre-Joseph Bedat est très récente, tout comme ses voisines de la rue Saint-Philippe. A l'instar de ses collègues armateurs, M. Bedat a délaissé la demi-obscérité des venelles et des impasses pour une grande maison. Cependant, il ne s'est pas laissé aller à l'étalage de l'opulence, et a préféré éviter les cheminées énormes, les escaliers pompeux, les marbres.

Lorsque, ayant emprunté l'escalier de pierre qui monte de la rue, les PJ arrivent à la porte du domicile de M. Bedat, ils sont reçus par Marie-Anne, son épouse. Elle reconnaît sans mal le(s) PJ ami(s) de son mari, et le(s) fait entrer dans une superbe salle de séjour, où l'armateur a l'habitude d'offrir le café et les liqueurs à ses invités. Aux murs, quelques tableaux que des PJ cultivés reconnaîtront comme des oeuvres hollandaises (avec un jet réussi d'*Art[peinture]*, par exemple).

Aux mines des PJ, Mme Bedat comprend rapidement que quelque chose n'a pas tourné rond. Malheureusement, Pierre-Joseph Bedat n'est pas dans sa maison de ville : il s'est rendu la veille à la malouinière d'un autre armateur, M. de Travin-Ofroy. Marie-Anne Bedat peut, toutefois, devant l'urgence, leur donner l'adresse d'Armand Kerebel, un ami de son mari : c'est un ancien chirurgien de la Compagnie des Indes, qui a posé son sac à terre depuis quelques années mais a conservé son savoir-faire.

Trouver Kerebel n'a rien de bien sorcier. Il habite *intra muros*, rue du Chat-qui-Danse. S'il n'est pas chez lui, sa logeuse, Mme Legout, pour laquelle il semble n'avoir aucun secret, reçoit ses visiteurs ; si ceux-ci arrivent à la convaincre qu'ils ne veulent aucun mal au chirurgien, elle les aiguille alors vers les remparts où le chirurgien aime à se promener ou vers quelque cabaret où il va jouer au pharaon ou au lansquenet.

Kerebel ne refuse pas d'aider la famille Bedat dans la discrétion. Le temps d'aller chercher sa trousse, et il sera prêt à suivre les PJ.

Chez Monsieur de Travin-Ofroy

La Motte-Louis, la malouinière de Philippe-Louis de Travin-Ofroy, est située sur la rive droite de la Rance. Et son propriétaire n'a pas lésiné pour

la meubler et la décorer. Meubles en laque de Chine ou en acajou, parquets en bois des îles, pendules de marqueterie, rideaux de damas jaune, garnitures en porcelaine des Indes, tableaux de petits maîtres français, livres rares... Eclatants signes extérieurs de richesse.

Monsieur de Travin-Ofroy reçoit ses amis. A sa table, volailles, soles, gibier, mais aussi oranges et citrons venus de ses lointaines plantations des Antilles. Et du café sera également servi. Il y a là des armateurs, les Porée, La Chapelle, Chapdelaine, Magon de la Balue, mais aussi quelques-uns de ces nobles de tradition comme MM. de La Villelande, Montigu ou du Colombier. Ces gentilshommes font mine de dédaigner les commerçants, mais participent secrètement à la course, à la pêche à la morue ou à la traite négrière.

Approcher Pierre-Joseph Travin-Ofroy dans ces conditions ne sera pas chose facile pour ceux parmi les PJ qui ne sont pas de ce monde-là. Un PJ riche ou de haute extraction pourra être reçu par le maître de céans, mais les autres devront trouver d'autres moyens, comme suborner les domestiques.

LES MALOINIÈRES

Même si elles sont souvent construites de manière somptueuse, les demeures citadines des armateurs présentent des inconvénients, comme l'absence de lieux d'aisance, la piètre qualité de l'eau des citernes, et parfois la « surpopulation » dans ces familles qui comptent jusqu'à une douzaine d'enfants. Les riches Malouins se font alors bâtir des maisons de campagne, les « malouinières », sur le rivage ou sur les rives de l'estuaire de la Rance. Ces résidences champêtres, aux pièces agréablement aérées, comportent parfois de vastes jardins où sont cultivés, selon l'humeur du propriétaire, du tabac de Virginie, des palmiers ou encore des tulipes.

Aussitôt qu'il aura été informé de la situation (son fils blessé, son convoi attaqué), Bedat demandera à M. de Travin-Ofroy de pouvoir prendre congé sur-le-champ, ce qui lui sera accordé.

SI les PJ lui font part de leurs doutes, une complicité interne au sujet de l'attaque du convoi, Bedat se montre très préoccupé. Il confie au(x) PJ qu'il connaît le mieux qu'il fait, ces derniers temps, l'objet de pressions diverses, et notamment :

- la jalousie d'autres armateurs face à la réussite de sa famille ;

- la convoitise d'un gentilhomme, qui lorgne sur sa jeune fille, et veut la marier à son fils ou l'épouser lui-même, afin d'obtenir une dot qu'il imagine mirifique.

Qui sait si l'un d'entre eux pourrait avoir organisé l'attaque ? Quant à la complicité interne, Bedat a du mal à imaginer de qui il pourrait s'agir. Peu de gens étaient au courant, en dehors de son premier commis et des PJ. Même les autres hommes du groupe ont été prévenus au dernier moment.

Mais l'urgence est, pour lui, de courir auprès de son fils blessé.

[Note au MJ : la « taupe » est bien le premier commis, Nicolas Hamon, qui a cédé à l'appât d'un gain supérieur, promis par M. Dessaudrais, rival de Pierre-Joseph Bedat.]

Secrets dévoilés

En arrivant en compagnie de l'armateur et du chirurgien à la ferme où ils avaient laissé Louis Bedat, les PJ découvrent le prêtre au chevet du blessé, allongé sur un paillasse et murmurant des mots sans suite. Le jeune homme a reçu des soins sommaires, mais sa blessure est vilaine.

Les PJ peuvent remarquer quelque chose d'habituel : du couple de domestiques, seul le mari est présent et il a du mal à cacher un air coupable. Le prêtre prétend ne pas savoir où est la femme et, même s'il est accusé de mentir, y compris par un personnage particulièrement fêru en religion catholique, il s'enferme dans son mensonge. Quant au paysan, s'il fait l'objet d'une intimidation, il finit par craquer. Il avoue que, dans son délire, le fils Bedat a prononcé des paroles qui ne laissent aucun doute : le garçon est protestant, et toute sa famille aussi. Le prêtre a envoyé l'épouse du paysan prévenir le seigneur voisin, le comte de La Vigne-Vauvert, « qui saura quoi faire », selon les mots du religieux.

Aux PJ, probablement incrédules, l'armateur dévoile le secret qui pèse sur ses épaules depuis plus de 30 ans. Il ne s'appelle pas Bedat mais Fourdrey, d'origine brestoise. Lors de la révocation de l'édit de Nantes, sa famille a fui Brest pour Bordeaux. Puis Pierre-Joseph Fourdrey, devenu adulte, est venu s'installer à Saint-Malo, emmenant son épouse, protestante comme lui. Sous la fausse identité de M. Bedat, il a mis à profit son sens du négoce et de l'armement de navires. Personne n'avait jamais soupçonné leur vraie religion, car ils s'efforçaient de paraître bons catholiques, allant même à la messe et aux processions. Les aveux de son fils dans son délire fiévreux ont créé une brèche dans cette muraille d'apparence.

Pierre-Joseph Bedat sait que tout va désormais s'effondrer pour sa famille. N'envisageant qu'une seule solution, il demande aux PJ de les aider, lui, son épouse et leurs enfants, à quitter Saint-Malo, la région, et même le pays. Cela met les PJ devant un dilemme moral. Ils sont déjà fraudeurs, puisqu'ils ont contribué à dissimuler des rentrées illégales d'argent, mais la requête de l'armateur est quelque chose de plus risqué : porter assistance à un protestant, une personne passible des galères ! L'amitié, la compassion l'emporteront-elles sur le bon sens ?

En outre, il reste à savoir comment les PJ, pris par le temps, arriveront à museler le prêtre, catholique ardent. (Non, chers PJ, on ne tue pas un prêtre pour si peu.)

LES PROTESTANTS

Dès 1680, la situation des officiers protestants servant dans la marine a été discutée en haut lieu. Mais c'est à partir de la révocation de l'édit de Nantes, en octobre 1685, que les protestants vont devoir de manière définitive : à Brest, ils sont invités à se convertir dans un délai d'un mois. Pour éviter une émigration massive des religieux, les autorités usent de coercition et de répression. Malgré tout, de nombreux marins protestants rejoignent les flottes ennemies. Jacob de Brye, consul de Hollande à Nantes, fait même l'objet de vexations, malgré son immunité



diplomatique, et doit s'enfuir avec son épouse. La persécution des protestants va priver la marine d'officiers valeureux et peupler les galères. Parmi les protestants restés sur le sol français et ayant choisi la voie de la conversion, difficile de dire combien étaient sincères.

devant une Chambre de justice, chargée d'examiner les comptes de ces « soumissionnaires » depuis l'année 1689.

Un départ précipité

Les PJ vont devoir agir vite et avec astuce. Il faut arriver à faire fuir discrètement la famille Bedat, et si possible ne pas abandonner le petit trésor accumulé durant ces années de fraude (bien que l'armateur protestant soit prêt à tout abandonner en échange d'un nouveau départ dans la vie). Mais, de nouveaux obstacles vont se dresser sur leur route, comme si toute une vie secrète s'effondrait comme un château de cartes.

Voici quelques jours, un armateur jaloux a dénoncé Pierre-Joseph Bedat comme étant un fraudeur. Les autorités locales, plutôt complaisantes jusqu'alors, continueront-elles à couvrir l'armateur ? Un dragon est venu informer Mme Bedat des démarches qui vont être engagées contre la famille. Pour l'instant, aucune action directe n'est menée contre Bedat, mais des PJ vigilants peuvent remarquer un promeneur qui semble plus intéressé par la maison des Bedat que par le superbe panorama maritime auquel il tourne le dos ; sauront-ils se débarrasser discrètement de ce curieux ?

LA CHASSE AUX FRAUDEURS

Au début de l'année 1716, le régent Philippe d'Orléans, soucieux de renflouer les coffres du royaume, a décrété que toute personne s'étant enrichie pendant les dernières guerres grâce aux contrats de fourniture aux armées et à la marine devra passer

Une jeune fille en danger

Pour ajouter, si besoin était, à la confusion générale, M. de la Bargelière, le gentilhomme qui lorgne sur la fille de l'armateur, lassé du refus de ce dernier de lui accorder sa main, décide de la faire enlever et enfermer dans une maison tenue par des religieuses où il a des complices.

Suivant le calendrier des autres actions des PJ, ces derniers pourront interférer avec le plan de ce barbon à plusieurs étapes.

Au matin du jeudi 23 avril 1716, Sigolène Bedat, accompagnée de sa servante Léone, quitte Saint-Malo en calèche pour rendre visite à son amie Mlle Biniac à Saint-Jouan-des-Guéréts (à environ deux lieues et demie de Saint-Malo). Sur le chemin, la calèche sera attaquée par une troupe de malandrins menée par ni plus ni moins qu'Antoine, le fils du gentilhomme libidineux.

Si les PJ arrivent au moment de l'enlèvement, l'affrontement sera violent, car les coupe-jarrets ont reçu la promesse d'un paiement élevé. Antoine de la Bargelière, lui, fait montre d'un grand savoir faire, tant au pistolet qu'à l'épée. Voilà le moment de passer à la séquence de grand spectacle. Chocs des épées, cavaliers poursuivant la calèche et les ravisseurs... Le MJ peut ouvrir la porte aux duels et aux acrobaties les plus cinématographiques si le cœur lui en dit.

Si les PJ arrivent après l'enlèvement, ils découvriront le cocher et la servante gravement blessés et abandonnés sur le bord du chemin. Ceux-ci ne pourront pas fournir de renseignements très intéressants sur les agresseurs. Les PJ peuvent tenter de suivre la piste des malfaiteurs ; ceux-ci se sont débarrassés de

la calèche et se sont pour la plupart dispersés dans la nature, à l'exception d'un cavalier qui a pris le chemin vers le Sud sur une monture plus chargée que la normale (Antoine de La Bargelière a emporté Mlle Bedat sur son cheval). Dans ce cas, la piste mènera les PJ jusqu'à une maison tenue par des religieuses, pas tout à fait un monastère, pas tout à fait une prison, mais bien abritée derrière son haut mur entourant un jardin potager. La maison est placée sous l'autorité de sœur Marie-Thérèse, haute et large comme deux tonneaux, avec des bras comme des jambons. Elle nie, bien sûr, l'arrivée d'un cavalier et d'une jeune fille, et ne laissera entrer personne, ayant juré à Dieu de protéger les âmes des pucelles qu'on lui confie. Pourtant, les PJ ont la certitude que Sigolène Bedat est bien là (par exemple, ils entrent par une fenêtre, ou trouvent un bijou lui appartenant, etc.). A eux, donc, de trouver comment entrer dans cette maison forte pour en faire sortir Mlle Bedat, et l'arracher aux griffes d'Antoine de La Bargelière qui est resté là pour s'assurer de sa personne.

Epilogue en guise d'ouverture

Il est difficile d'imaginer toutes les idées qui germeront dans la tête des joueurs pour tenir la promesse faite à Pierre-Joseph Bedat. L'armateur et sa famille peuvent être évacués par des routes terrestres, mais ce serait prendre bien des risques, compte tenu de la lenteur des déplacements. Une évacuation par la mer est donc préférable. Bedat a des contacts commerciaux tant à Londres qu'à Amsterdam, et il sait que ces deux pays seront des terres d'accueil pour des protestants français.

Bien sûr, Pierre-Joseph Bedat pourrait utiliser un des navires de son armement. Mais ce serait s'exposer directement aux regards fouineurs de tous ceux qui lui courent après ou veulent sa perte. Et s'il veut s'adresser directement à un de ses collègues armateurs, comment savoir qui est celui qui l'a trahi ?

Il est donc probable que les PJ se proposeront de servir d'intermédiaires pour trouver un passage pour Pierre-Joseph Bedat et sa famille. Les possibilités sont alors nombreuses, avec chacune ses avantages et ses inconvénients.

Les PJ peuvent louer, au grand jour, des places de passagers à bord d'un navire partant officiellement pour l'Angleterre ou la Hollande. Il faudra, toutefois, cacher l'identité, et peut-être les visages de la famille Bedat jusqu'au moment de l'embarquement.

Les PJ peuvent aussi demander l'aide de quelques contrebandiers pour qui la traversée de la Manche est presque une routine. Gageons que l'un ou l'autre des PJ a des contacts dans ce milieu-là. Dans la faune bigarrée de Saint-Malo, ils peuvent même tenter leur chance du côté des Irlandais tenanciers de cabarets. Dans les cabarets malouins, tout se vend, tout s'achète, du tabac de contrebande au ventre des catins, d'un bras armé d'un couteau à un passage vers la liberté. Mais les mauvaises rencontres y sont aussi nombreuses que les bonnes. Les PJ devront peut-être recourir autant à leur langue qu'à leur bourse ou à leurs poings.

Suivant les actions qu'ils auront menées, l'avenir des PJ sera plus ou moins sombre. Il est évident

que s'ils ont mis ce coin de Bretagne à feu et à sang, ils ne pourront y rester, eux non plus. En ce cas, le prochain pas sera un grand saut dans l'inconnu. Deviendront-ils contrebandiers, pirates ?

Mais, s'ils ont agi avec savoir-faire, ils peuvent limiter les dégâts et continuer à vivre dans la région. Par exemple en trouvant des moyens de pression contre les adversaires de la famille Bedat. Au point où en sont les PJ, un peu de chantage ici, quelques menaces là, ...

Les DJ adaptés

Ce scénario est adapté à des PJ marins (anciens corsaires, contrebandiers) ou non-marins (armateurs, marchands, agents publics légèrement corrompus, etc.). Ils peuvent être gentilshommes, grands bourgeois ou du petit peuple. La variété des situations donnera à chaque type de PJ une occasion de briller. Et, la ville étant assez cosmopolite, tous les PJ ne sont pas obligatoirement malouins.

Du point de vue technique, certaines compétences peuvent être adaptées pour couvrir des savoir-faire de personnages terriens. Par exemple en considérant que *Connaissance des colons/indigènes* peut se traduire par *Connaissance des Malouins*.

La galerie des PNJ

Pierre Joseph Bedat, profil du *Marchand hollandais / Armateur (Pavillon Noir - La révolte, p. 227)*. Il souffre de la Faiblesse Persécutions religieuses, mais bénéficie de l'avantage *Contacts (marchands)*.

Gredins de l'embuscade, profil de l'*Homme de main (PN-LR, p. 228)*. La grande majorité d'entre eux sont de niveau *Expérimenté*, et seuls deux ou trois, les « meneurs », sont *Vétérans*.

Douaniers, archers de la marine, etc., profil du *Soldat (PN-LR, p. 229)*.

Le père Séré, profil du *Prêtre (PN-LR, p. 227)*.

Sa haine viscérale des protestants peut être vue comme une Faiblesse.

Les dogues de Saint-Malo, Ada 3, Rés 7, Combat 3 (dég. +2), Athlétisme 4, Esquive 2, Vigilance 4.

Armand Kerebel, profil du *Chirurgien (PN-LR, p. 223)*.

Antoine de la Bargelière, profil du *Bretteur (PN-LR, p. 228)*. Il bénéficie de l'avantage *Statut Social (gentilhomme)*. Si le MJ utilise les règles de L'art de l'épée, il peut considérer qu'Antoine est formé à l'école française de l'escrime à l'épée seule.

Les complices d'Antoine, profil du *Voleur / Mauvais garçon (PN-LR, p. 229)*. Ils sont pour moitié *Expérimentés* et pour moitié *Vétérans*.

Note sur l'ambiance du scénario

Le scénario se déroule dans une ambiance de feuilleton de cape et d'épée. Les épisodes s'enchaînent, jouant sur des ressorts d'action, d'ingéniosité, de secrets et de compassion. Les PNJ sont à l'avenant, tirant vers la caricature : le protestant tiraillé entre ses convictions profondes et sa façade qui assure la survie de sa famille, le gentilhomme libidineux bavant sur la jeune fille, le marchand jaloux acquiné avec des brigands, le prêtre fanatique cherchant à extirper le mal protestant du cœur des hommes, la jeune fille éplorée enfermée au couvent, etc. Que le MJ se sente libre d'aller dans ce sens ou de rester dans une ambiance plus sobre. Q'importe le flacon...

Ce scénario n'aurait pu voir le jour sans la lecture de *Ces messieurs de Saint-Malo*, de Barnard Simitot (éditeur, date ?), et de *La vie quotidienne dans les ports bretons aux XVIIIe-XVIIIe siècle*, d'Armelle de Wismes (Hachette, 1973).

Scénario : François-Xavier « Xaramis » Cuende
Illustrations : Anne Rouvin



Darlin

Ce scénario peut être adapté à n'importe quelle saison. Essayez de faire en sorte que l'action se déroule sur deux jours. Un rythme haletant et une succession de fausses pistes doivent mettre vos PJ sous pression. En ce qui concerne l'ambiance, cette histoire doit véhiculer une forte mélancolie, liée à la relation impossible entre les deux PNJ principaux. Si, à la fin, vos COPS en viennent à ressentir de la culpabilité, ce sera mission accomplie. Lire OSS 666 pour les détails sur les services secrets.



Synopsis

Un commando libère un terroriste condamné à perpétuité : **Elliot Carter**. Ex-cover-agent, recherché par les services secrets de l'Union (cette vieille fille nommée CIA), associé à une faction anti-californienne. Redoutant une vague d'attentats, les PJ devront remonter des pistes jusqu'à **Camille Barkley**, la femme d'**Elliot**. Ce dernier ne veut pas commettre d'attentats. Il veut « juste » braquer une banque de dépôt pour fuir au Mexique et offrir à **Camille**, atteinte d'un cancer, une fin douce, loin de LA.

1. Riders on the storm

1.1 FUIITE EN AVANT

Mardi 14 avril 2031. 9h31. ARTU - Appel radio à toutes les unités -

« Signalons attaque d'un fourgon de transfert

de prisonniers à Montebello. Angle 3° et Vallpoint. Deux gardiens abattus. Le prisonnier en cavale se nomme **Elliot Carter**, considéré comme armé et dangereux. Présence du COPS requise par le Capitaine Salazar, district de Montebello, OCB. Ambulances en route. »

Le ciel crache une pluie glacée et incessante depuis une semaine sur LA. Les Angelinos ne sont pas prêts de revoir le soleil avant un moment. Si cette tempête ne nettoie pas les rues, le LAPD, lui, continue son exploration des égouts.

Si vos COPS arrivent à se frayer un chemin parmi les Chinois se rendant au travail en vélo, ils seront accueillis sur la scène du crime par le Capitaine Salazar de la métropolitaine de Montebello. Ce Mexicain de 40 ans, protégé de l'orage par son poncho anti-pluie, est complètement largué. Agitant ses bras dans tous les sens, hurlant ses ordres pour couvrir le concert de klaxon, il peste contre les PJ. Ils sont en retard et « il faut vite gérer ce putain de bordel ! ». Il les briefe succinctement. Le dossier de transfert des gardiens indique que le prisonnier

était escorté à Downtown pour voir le procureur **Velasquez**. Arrêté au feu, le fourgon s'est vu bloqué par un semi-remorque. D'après les témoins, cinq hommes ont encerclé le véhicule. Après avoir fait sauter la porte arrière, ils ont procédé à l'extraction, tuant deux gardiens. Si les PJ réussissent un jet de connaissance des milieux terroristes (2 succès), le nom de **Carter** leur rappellera les faits suivants :

- **Elliot Carter**, condamné à perpétuité pour plusieurs actes terroristes perpétrés sur le sol californien. Unioniste radical, ses attentats ont causé la mort de nombreux civils. Arrêté en 2030. Sa traque relève donc d'une mission fédérale. Et le COPS fait office de police fédérale pour LA, ville et comté.

Interroger les témoins sera difficile pour les PJ ne pratiquant pas le cantonais ou le mandarin. En gros, voilà ce qu'ils obtiennent : le semi a déboulé au carrefour et s'est immobilisé devant le fourgon. Le conducteur du semi est descendu, a pointé son arme sur l'habitacle. Quatre hommes sortis de nul part ont encerclé le fourgon. Ensuite, un souffle a pulvérisé les pare-brise sur 50 mètres. Les suspects ont fait feu à plusieurs reprises. Un adolescent planqué derrière une cabine téléphonique a vu les suspects prendre la fuite à bord d'une Chevy 91 marron, sans plaque. Les mamas san et les papys nem sont assez coopératifs. Malgré l'intensité de l'orage, une reconnaissance aérienne peut être demandée à l'ASD (support aérien). Malheureusement, les hélicos, peu aidés par les puissants vents de travers, ne trouveront rien.

NB : si un PJ maîtrise le cantonais (et pas le mandarin !), un vieil homme (qui comprend l'anglais mais ne le parle pas) lui apprendra qu'un des hommes cagoulés a dit au prisonnier avant de monter dans la voiture « Elle t'attend mon pote, elle t'attend ». Un flic du coin peut aider pour les interrogatoires.

On peut espérer mieux comme pistes pour commencer une chasse à l'homme. Pas de panique, vos COPS ont de la bouteille et un moral d'acier. Le dossier de **Carter** est consultable à partir du fichier central du LAPD (dossier très incomplet, la base de donnée du CISA est trop récente). Fiche rédigée par l'agent **Doherty** :

- **Elliot Robbier Carter aka Ruby**. Né en 1982 à San Antonio, Texas. Pas de famille connue. Q.I : 149. Parcours scolaire sans faute, obtient une bourse, intègre l'université de Dallas en 1998, spéciali-

sation ingénierie électronique. Obtient son diplôme en 2005. Patriote affirmé, intègre le génie militaire en 2007. Rejoint le département SMWDD (*Special Military Weapon Design & Development*) à Tucson en Arizona. Développe 3 types de plastic portatifs surpuissants adoptés par la suite par les Marines et les services secrets sous le nom de CEPsY (*Compact Explosive Portable System*). Démissionne en Mars 2012. On perd sa trace. Localisation en 2022 à Langley, Virginie, siège de la CIA, section anti-terroriste. Sous les ordres de l'agent spécial **Nick Chiaramonte**. Lors de la sécession, est choisi par **Chiaramonte** pour l'opération « Secure Freedom ». Le but : des attentats sur sol californien visant les institutions publiques et les installations d'énergie. Devient cover-agent. Pour le succès de l'opération, infiltre le groupe unioniste d'extrême droite TPM (*True Patriots Militia*). Responsable de la destruction de la centrale électrique Campbell, banlieue de San Fransisco : 27 morts (2029). A plastiqué un bâtiment des communications publiques, Van Nuys (2029) : 14 morts. Arrêté par le LAPD en Janvier 2030. D'après les photos retrouvées sur lui, son arrestation est intervenue alors qu'il s'appropriait à faire sauter un bureau du CISA à LA. A été interpellé par hasard par la FCD (brigade financière) lors d'une descente menée en collaboration avec la RHD (brigade criminelle) au domicile de **Juan Pacifico**, faussaire spécialiste des faux-passeports. Entraîné à perpétuité, pénitencier de San Quentin (a refusé d'avoir un avocat pour son procès). La CIA ne s'est pas manifestée. Diagnostiqué dépressif chronique avec penchant pour l'ultra-violence et l'auto-destruction. Rompu à différentes techniques de combat et d'infiltrations, très bon tireur, considéré comme une personne **extrêmement dangereuse**.

Depuis son arrestation, la TPM ne fait plus parler d'elle. **Attention** : les membres de la TPM n'ont jamais découvert que **Carter** était un agent de la CIA. Pacifico a été libéré sur parole en Janvier 2031. Pour tous renseignements, contacter l'agent spécial **Peter Doherty**, CISA, bureau de Los Angeles, Downtown. **Hawkins** met la pression :

« *Chopez-moi ce dingue avant qu'il ne lui vienne à l'esprit de faire sauter la moitié de la ville. Étudiez bien sa fiche, je contacte le CISA pour les prévenir que nous sommes sur le coup et que nous auront certainement besoin de quelques tuyaux. Dressez-moi un avis de recherche fédéral béton, balancez-le sur le réseau du LAPD, de tous les services de police du pays et des postes frontière.* »

1.2 SUR LA TRACE DU SERPENT

Si les PJ ont des contacts/indices du côté de gangs d'extrême droite, ils entendront parler d'une rumeur annonçant un gros coup préparé par les ex-TPM. Sa préparation aurait commencé il y a quelques mois, du côté de l'échangeur de l'autoroute 101 et de la bretelle 67, à l'entrée ouest de Downtown. Sur place, les PJ ne voient que des pelleteuses et un énorme chantier de réaménagement du canal. Des équipes travaillent entre les égouts et le canal central. Tout est officiel, les 90 ouvriers sont en règle. Laissez-leur le temps qu'ils voudront pour vérifier, mais faites en sorte que vos PJ croient à une fausse piste.

Les PJ peuvent se rendre à San Quentin pour

interroger les co-détenus de Carter. Institution complètement abandonnée par la mairie et dont le directeur n'a plus vu la couleur d'une subvention depuis longtemps. Infirmerie toujours pleine, allées et venues incessantes du coroner, ce lieu mérite son étiquette de « prison la plus dangereuse du monde occidental ». Enfer carcéral insalubre, l'âme damnée criminelle de LA croupit dans les cellules surchargées du Grand Q. Une salle crasseuse est mise à disposition des PJ. L'adjoint du directeur, **Ralph Bloormbyl** [NDLR : grrr... Rédacteur dénoncé au SAD...], n'apporte aucun soutien. Mal rasé, haleine de coyote, il se paie même le luxe de puer la bibine frelatée à trois bornes [NDLR : ... et contrat lancé sur sa tête]. Les trois compagnons de cellule de **Carter** se succèdent (trois Chicanos). Ils ne connaissent presque rien de « *Ruby Cojones* » comme ils l'appellent. Il parlait beaucoup, jamais de son passé et avait des migraines fulgurantes. Jamais de visite. Il finissait souvent au trou à cause des bagarres qu'il provoquait. Il passait trois heures par jour à faire de la musculation.

« *Pouvez être sûrs que quand la migraine le prenait, Ruby y'te cassait une gueule ou deux avant la fin de la journée. On espère tous qu'y va bien vous la mettre dans le cul au LAPD. Pindejo !* »

Pour **Bloormbyl**, **Ruby** était « un chieur de première ». Il est bien content de ne plus l'avoir dans sa prison. Sa seule préoccupation est de vite en finir avec ces interrogatoires pour retourner dans son bureau mater ses revues porno amateur. Les PJ pourront obtenir trois lettres adressées à **Ruby**, trouvées ce matin par les gardiens sous sa couchette (une fouille de la cellule ne révélera rien d'autre). **Bloormbyl** a posé ses doigts gras sur ces lettres mais elles restent lisibles :

*Bonjour mon Amour
Tu sortiras, nous partirons
Je m'accroche de toutes mes forces
Ne craque pas, ne leur donne pas cette satisfaction
Ce sera toujours eux contre nous
Service de contrôle du courrier 14/02/30.
R.A.S*

*Bonjour mon Amour
Je n'ai rien à dire qui soit plus important que le silence dont tu as besoin là-bas
Tu sais quel temps il fait
Pas besoin de nous renvoyer notre enfer au parler
Le diagnostic nous laisse encore 1 an
Service de contrôle du courrier 04/09/30.
R.A.S*

*Bonjour mon Amour
Ne reste que le plus dur
Maintenant tu sais.
Le serpent terrasse toujours les chiens.
Service de contrôle du courrier 31/03/31.
R.A.S*

Pas de signature. Si les lettres sont envoyées au labo pour analyse, le Dr Crespino se mettra dessus en priorité. Cette piste prouve que **Ruby** avait une relation apparemment sérieuse avec une femme (l'écriture laisse peu de doutes). Il n'en a jamais parlé à ses co-détenus. S'ils réussissent un jet d'Éducation (dif. 6 - 3 succès), les PJ remarquent

les jours auxquels **Ruby** a reçu les lettres formant la date d'aujourd'hui (14/04/31). Pas de date ni de cachets postaux sur les lettres. La personne a déposé ces lettres à l'accueil pour que **Ruby** les reçoive le jour ou le courrier est remis aux prisonniers. Personne ne se souvient d'elle. En attendant les résultats d'analyse, les PJ obtiennent facilement un RDV avec l'agent **Doherty**. Il les reçoit dans son bureau au siège du CISA à Downtown. Cet homme de 35 ans, très classe, accueille les Cops cordialement et propose son aide spontanément. Il a reçu un appel d'Hawkins ce matin et a déjà prévu quelques fenêtres de recherche. **Malcolm Braverton** et **Russell Dorsey**, deux anciens membres de la TPM, sont sous surveillance. Jamais inculpés dans l'affaire, faute de preuve les rattachant aux attentats. Le dossier de l'accusation ne permit d'inculper personne d'autre que Carter. **Braverton** et **Dorsey** possèdent un garage à Glendale. Ils étaient les plus proches amis de Carter. Ils sont soupçonnés de recel d'armes volées. Le CISA a donné l'information à la RHD. La RHD leur a collé une filature tourmente. La TPM est une sorte de parent pauvre du Parti National Socialiste Californien (CNP). Quand **Carter** est tombé, le CNP n'a accepté que certains membres (*si les PJ se rendent au siège du CNP, ils n'obtiendront rien des anciens TPM. Ils ne livrent aucune info. Ils gardent une espèce de fidélité envers Ruby*). Les autres, du menu fretin, ont changé de gang et parfois d'idéologie. Après avoir infiltré la TPM, **Ruby** était devenu le leader d'un groupe de 14 personnes. Aucune femme n'était recensée dans la TPM. **Doherty** n'a aucune idée sur l'identité de la personne ayant écrit les lettres. D'après lui, il est urgent d'interroger **Braverton** et **Dorsey**. **Ruby** risque de les contacter rapidement par personnes interposées. Il est aussi important de contacter **Pacifico**. Ce dernier connaissait bien **Ruby**. Si vos PJ souhaitent se rendre à son bureau ou téléphoner au procureur **Velasquez** pour savoir pourquoi il avait convoqué **Ruby**, ils n'arriveront pas à entrer en contact avec lui. Il a quitté l'immeuble ce matin vers 10 h sans dire pourquoi. Une vérification à son domicile ne donnera rien. Sa femme n'est pas à son travail. Leur fille de 8 ans n'est pas à l'école.

1.3 CRIMINALS IN ACTION

L'orage a encore augmenté d'intensité. Les deux détectives du RHD en planque devant le « Lemmy's Garage » de Glendale sont surpris de voir débarquer les COPS. Les gobelets de café trônent sur le tableau de bord de leur Spitfire banalisée, entre les boîtes de sandwiches et les canettes de Sergeant Pepper. L'animosité constante entre les 2 services ne facilite pas la prise d'infos. Les Lts **Worthington** et **Murphy** lâchent quelques renseignements inutiles. Ils font aussi comprendre aux PJ que les suspects sont les leurs. Les COPS n'ont qu'à prendre un ticket et faire la queue. Le ton monte. Un van blanc s'engage sur le parking du garage ; deux skins en descendent. Une Cadillac noire se gare derrière la voiture des PJ. Quatre hommes en costard noir en sortent, deux tiennent un fusil à pompe. Ils traversent la rue en direction du garage. Les skins aperçoivent les hommes en costard. Les deux détectives du RHD sortent leurs armes. Ils crachent aux PJ que s'ils les doublent, ils vont



déclencher un bordel monstre entre les deux divisions, puis ils courent vers le garage en slalomant entre les véhicules lancés sur le boulevard. Les PJ ont peu de temps pour réagir. Le conducteur du van saute derrière son volant et rejoint la route en trombe. Le passager fuit vers l'arrière du garage, coursé par **Murphy**. Les costards noirs rentrent en force dans le local, suivis par **Worthington**. Plusieurs coups de feu sont tirés. Quoi que décident vos PJ, il est important qu'ils rentrent dans le local après les PNJ. S'ils engagent une poursuite avec le van, les conditions climatiques doivent leur compliquer la tâche au maximum. Le suspect perdra de toute façon le contrôle de son véhicule et finira sa course encastré dans un pilier de béton. Mort. Si pendant ce temps d'autres PJ aident **Murphy**, ils rattraperont le fuyard après une course de quelques blocks. Lorsqu'ils rentreront dans le local, ils verront les costards noirs passer les menottes à **Dorsey**. Plusieurs voitures les séparent du reste de la scène. Ils découvrent ensuite le corps de **Braverton**, la tête arrachée par une décharge de calibre 12. **Worthington**, lui, est allongé contre un placard métallique, une main sur son abdomen qui pisse le sang. Un des costards noirs se présente comme l'agent spécial **Coltstein**, CIA. Il tend aux PJ un mandat d'extradition officiel. **Dorsey** est recherché depuis 6 ans pour plusieurs meurtres commis à NY. Les PJ vont sentir la coïncidence foireuse, frustrez-les! Le document est signé par un représentant de la République de Californie, le juge **Barkley**. **Braverton** a ouvert le feu sur ses agents, **Dorsey** tentait de

se cacher dans le bureau. **Braverton** a touché le Lt **Worthington** avant d'être abattu. Si les PJ insistent pour que tout ce petit monde vienne s'expliquer au bureau du COPS, **Coltstein** acceptera. Quand **Murphy** revient avec son suspect, il voit son partenaire gravement blessé. Il faut le retenir de sauter sur **Coltstein**. Vous avez la place pour une scène de tension dont l'issue ne tient qu'à vous. Les agents spéciaux n'hésiteront pas à se défendre, **Murphy** est furieux et vos PJ ne vont peut-être pas accepter que **Dorsey** leur échappe.

Après une explication mouvementée dans le bureau d'**Hawkins**, la vérité frappe les PJ de plein fouet. Leur meilleure piste va partir dans 5 minutes, direction l'Union. **Coltstein** ne leur laissera même pas une seconde pour interroger **Dorsey**. Les agents de la CIA ont enfreint plusieurs lois. Leur mandat ne leur permet pas de procéder à une arrestation sur le sol californien. La procédure veut que le LAPD arrête le suspect et que les services secrets viennent le chercher à l'aéroport. **Coltstein** se défend en avançant que le LAPD n'a pas mené d'enquête de fond sur **Dorsey** et que son service n'avait plus le temps d'attendre. L'incompétence du LAPD l'a forcé à intervenir en personne. Cependant il s'excuse (quel faux-cul!). **Hawkins** passe quelques coups de fils. La hiérarchie veut éviter un incident diplomatique. L'ordre est donné d'abandonner le suspect à la CIA, d'autant qu'aucune preuve directe ne lie **Dorsey** à l'évasion de **Carter**. Le skin interpellé par **Murphy** n'est qu'un pauvre intermédiaire ne sachant rien. **Coltstein** et ses hommes

se dirigent vers l'ascenseur. Il regarde les PJ puis **Murphy**. Son visage se fend d'un large sourire. La porte se ferme. **Worthington** décède suite à ses blessures dans l'ambulance.

2. END OF THE NIGHT

2.1 Il y a toujours une femme...

Pacifico habite un pavillon à South Central Est. Il est en liberté surveillée et n'a plus d'activité criminelle. Quand les PJ arrivent, il refuse de coopérer. L'odeur de Marie-Jeanne qui empeste son salon doit aider les PJ à manoeuvrer. Lui mettre la pression semble nécessaire. **Dorsey** l'a appelé ce matin pour avoir le nom d'un faussaire efficace (le voilà, le lien avec **Carter**). **Pacifico** sait qu'il a affaire à des gars dangereux. Il a orienté **Dorsey** vers Ontario, chez **Flow**, un faussaire moins talentueux que lui mais très rapide. Il lâche l'adresse. Si les PJ demandent pourquoi **Ruby** était chez lui lors de la descente, il refuse de donner une explication. Vos Cops doivent le travailler au corps. Si les PJ le font craquer, il se signera cinq fois, allumera une cigarette et se signera encore devant sa statuette de Marie :

- **Ruby** voulait braquer une banque de dépôt fédérale à Downtown.
- Une partie du pognon en poche, il voulait partir au Mexique. Le reste était pour la TPM.
- **Ruby** voulait 2 passeports. Un pour lui et un pour une femme. Il était nerveux, se gavait



d'aspirine. Mais de toute évidence, il ne s'attendait pas à se faire coffrer par le LAPD.

Perception/instinct de flic : il cache encore une info. Il faut le pousser dans ses derniers retranchements.

- Une femme l'accompagnait. Il la décrit. Elle semblait malade. Il ne sait pas ce qu'elle est devenue.

Une recherche apprendra qu'aucune femme n'est mentionnée sur les procès verbaux dressés après la descente. Les flics du RHD expliqueront que la femme a été emportée par des « costards » dès son arrivée au commissariat. Ils n'ont pas eu le temps de prendre son identité. Elle n'avait pas de papiers.

Déduction : une banque de dépôt fédérale se trouve à deux blocks du CISA, qui n'a donc jamais été la cible de **Carter**. Les photos que les flics, à l'époque, ont retrouvées sur lui, cadraient la banque autant que le CISA. Mais les services secrets ont conclu qu'ils étaient visés par la CIA. Déduction logique quand on sait que la mission de **Carter** consistait à s'attaquer aux institutions publiques. De loin, ça concerne aussi les services secrets. Et ça collait avec les méthodes de la CIA. Les PJ peuvent en déduire que **Ruby** avait plaqué ses ordres et qu'il agissait pour lui. En récupérant **Dorsey**, la CIA veut remonter jusqu'à **Ruby**. Certainement pas pour lui proposer une promotion. Si les PJ décident de faire sécuriser le bâtiment de la banque, **Hawkins** n'acceptera pas de déployer un dispositif. Il explique que la piste est floue et que le COPS n'étant pas en odeur de sainteté, une opération de cette envergure mise en place pour rien nuirait au service : « Désolé les gars, il me faut plus que vos déductions. Et un coup comme ça, ça se prépare pendant des mois... »

Le Dr Crespino contacte les PJ à 23h15.

Comme d'hab', il bosse comme un fou pour ses caillies :

« Les lettres : Sujet féminin, âge 30 à 33 ans. Présence d'un microscopique morceau de tissu humain. L'étude ADN révèle que le sujet est atteint d'un cancer généralisé en phase terminale. Cette personne n'a plus beaucoup de temps devant elle. Mais elle reçoit des soins avancés, et chers. Traitement pour riche quoi ! Des résidus de sable et de sel étaient incrustés au papier. J'ai comparé les traces de pollution avec les résultats du rapport d'étude demandé par les services de l'hygiène pour la classification des plages. Ce sable provient très probablement d'une plage de Santa Monica. Cette municipalité possède un des sables les plus clean de la ville. On peut en déduire, du moins JE peux en déduire, parce que je suis le meilleur, que ce sable vient d'une plage au nord de SM. »

Les PJ peuvent demander un mandat pour étudier les dossier médicaux concernant les cancers très avancés, traités dans les cliniques de Santa Monica.

23h44-ARTU - :

« Signalons fusillade à Ontario. Angle Archibald ave et Ontario blvd. Quatre morts. Suspects en fuite. Le Capitaine Mazzoni demande présence du COPS, rapport à l'enquête fédérale sur la recherche d'Elliot Carter : »

C'est sous une pluie battante que vos PJ se rendent sur place. Ils reconnaissent la Cadillac de la CIA, criblée de balles. **Coltstein** et ses hommes sont morts. Aucune trace de **Dorsey**. Les vidéos de surveillance de la circulation ont filmé la Cady garée devant un fast-food (23h11). Une Chevy marron se gare derrière. **Coltstein** sort avec **Dorsey**, menotté. Un homme sort de la Chevy. Ils commencent à parler. L'homme sort une arme et la pointe sur le front de **Coltstein**. Une deuxième Chevy

freine brutalement devant la Cady. Quatre hommes sortent l'arme au poing et canardent la voiture des services secrets. **Ruby** surgit derrière **Coltstein** et lui loge une balle dans la tête. Ils prennent la fuite. **Ruby** et ses hommes sont très sales. Et habillés en ouvriers.

Les PJ peuvent se rendre au domicile de **Flow** à Ontario. Pas de réponse. S'ils enfoncent la porte, ils entendent une détonation. Une corde relie la poignée à un fusil de chasse. **Flow** n'a plus de tête. S'ils font attention, (perception-dif. 6-3 succès) les PJ évitent le pire. Vivant, **Flow** lâche que **Ruby** et ses hommes étaient couverts de boue et sentaient « la merde ». Il a livré 2 passeports pour **Ruby** et une femme. Il les a faits au nom de **M. et Mme Rockwell**. **Ruby** était très nerveux. Si sa tête recouvre les murs de son appartement, c'est son ordinateur et son matériel de faussaire qui aideront les PJ :

- jet de Coord/Info - 2 succès - Ils trouvent le dossier sur les passeports.

Des empreintes de pieds boueuses sillonnent l'appartement (quatre personnes différentes). Les PJ voient des traces de plâtre, de la poussière de béton. Une forte odeur de détritits leur agresse les narines.

Le mandat (agrémenté d'un mandat d'amener pour les suspects concordant) a été délivré (mission fédérale incluant l'ennemi CIA = rapidité d'action des instances juridiques californiennes). Il attend les PJ au Central. Utilisable demain à partir de 6h00. La nuit sera courte.

3. LA WOMAN

3.1 The road to Santa Monica

La vérification des dossiers médicaux des cliniques de SM doit aboutir à ça : vos PJ se retrouvent avec au moins 20 adresses correspondantes au profil. L'intérêt réside dans le fait que vos PJ doivent se séparer pour le porte à porte. Faites durer le plaisir (inventez plein de noms qui n'aboutiront à rien). La liste les mène chez **Mr Barkley**. C'est le juge fédéral qui a signé le mandat d'extradition pour **Dorsey**. Les pièces du puzzle s'emboîtent. Le mandat que les PJ apportent avec eux leur donne droit à un interrogatoire tendu durant lequel **Barkley** tentera le rapport de force. Pas facile de mettre la pression à un juge, mais vos joueurs n'ont plus le choix. S'ils perdent, mutez-les à la circulation à Skid Row, s'ils sortent vainqueurs, voici les informations qu'ils obtiennent :

- **Barkley** a une fille de 31 ans. **Camille**. Elle est atteinte d'un cancer. Elle ne survit que grâce au traitement onéreux que sa famille peut payer.

- Il ne sait pas comment elle a rencontré **Carter**. Il l'a su quand il a été arrêté. Elle était présente chez **Pacifico**. Il a usé de tous ses contacts pour étouffer l'affaire.

- La CIA était au courant du plan mis sur pied par les ex-TPM (ils ont une taupe au CNP) consistant à faire évader **Carter**. Deux équipes sont en attente à LA depuis une semaine. Ils ont eu besoin d'un prétexte (**Dorsey**). **Barkley** a été contacté par un certain **Chiaromonte**. Celui-ci savait pour la relation **Camille/Carter**. Il a promis à **Barkley** de retrouver **Carter** et de le liquider en échange d'un

mandat d'extradition. Ses agents pouvaient ainsi agir librement pour le retrouver.

- **Chiaramonte** veut **Carter**. Mort. À n'importe quel prix. **Barkley** ne peut pas supporter cette relation. Il a accepté le deal. Sa fille ne le sait pas.

Camille est sur la plage privée des **Barkley**. Elle regarde l'océan. Si le cancer n'altère pas sa beauté, elle dégage une faiblesse physique désarmante. Elle parle lentement et ne termine pas toutes ses phrases. Elle attend un coup de fil de **Ruby**. Elle ne résiste pas. Elle sait que c'est terminé. **Ruby**, lui, non. Les PJ doivent l'emmener. Son père s'excuse, elle lui fait une bise et lui déclare calmement qu'elle ne veut plus jamais le voir. Hawkins appelle les PJ pour un brief au central. Dans la voiture, **Camille** fond en larmes.

3.2 Downtown

Camille reçoit un coup de fil de **Carter**. Il lui donne rendez-vous devant l'hôtel Douglas à Downtown, dans une heure. Dix secondes plus tard, leur radio annonce qu'une explosion a retenti en plein Downtown, sous la banque fédérale de dépôt. Les PJ peuvent organiser un piège, mais ils ont peu de temps. **Chiaramonte** et ses hommes ont suivi les PJ depuis la maison des **Barkley**. Il comptait interroger **Camille**, mais lorsqu'il est arrivé, les PJ l'embarquaient. Les intérêts vont diverger, et les PJ vont se retrouver entre la CIA (8 hommes) et les TPM (5 hommes). Et le dispositif du LAPD. **Chiaramonte** veut buter **Carter**, il n'hésitera pas à affronter le LAPD. **Carter** repère **Chiaramonte** (ça doit intervenir au moment où les PJ voudraient passer les menottes à **Chiaramonte**, celui-ci étant hors la loi). Une fusillade éclate en pleine rue. À vous de contrôler la situation (bonne chance). Les hommes de la CIA tirent sur tout ce qui bouge, et touchent de nombreux civils. Les TPM se réfugient dans l'hôtel. Les services secrets les suivent. Certains TPM comprennent que **Carter** est lié à la CIA et se retournent contre lui. Avec la force du désespoir, **Camille** tente de rejoindre **Carter**. Soit ils se font sauter ensemble (**Carter** a du plastic), soit les PJ tentent de la sauver. Il ne se rendra pas. L'issue doit être la mort de **Carter**, et pourquoi pas celle de **Chiaramonte**. L'important est de concocter une scène ultraviolente, aux enjeux forts et tragiques.

Épilogue

Si **Camille** est vivante, les PJ peuvent l'arrêter pour complicité dans des actes terroristes et associations de malfaiteurs. Si elle est condamnée, son père s'arrangera pour qu'elle purge sa peine à Pescadero, centre réservé aux détenus malades mentaux. Elle décèdera un mois après son internement.

Si **Chiaramonte** est vivant, il enverra à Hawkins un courrier de remerciement pour l'aide apporté par le COPS.

Velasquez et sa famille sont retrouvés vivants, ligotés dans une cave de Venice.

Casting

Elliot Robbie Carter, ex agent de la CIA :

Carrure : 4 Charme : 2
 Coordination : 3 Education : 4
 Perception : 3 Sang Froid : 4
 Réflexes : 4

Points de vie : 22

Jet d'encaissement : 6 + / Carrure ou Sang Froid (FA + modificateur de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 6+ [fusil]
 Arme de contact : 7+
 Arme de poing : 5+
 Athlétisme : 5+
 Conduite : 6+ [voiture]
 Connaissance : 5+ [explosifs]
 Corps à corps : 6+ [coups]
 Corps à corps : 7+ [immobilisation]
 Discrétion : 7+
 Electronique : 6+
 Falsification : 7+
 Lancer : 6+
 Mécanique : 7+
 Tir en rafales : 6+ [fusil]

Attitudes lors d'un interrogatoire :

Agressif : +1
 Inquisiteur : +1
 Froid : +1
 Poli : 0
 Amical : 0

Nick Chiaramonte, agent de la CIA, responsable de la cellule anti-terroriste

Carrure : 3 Charme : 3
 Coordination : 4 Education : 3
 Perception : 4 Sang Froid : 4
 Réflexes : 3

Points de vie : 19

Jet d'encaissement : 6 + / Carrure ou Sang Froid (FA + modificateur de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 7+ [fusil]
 Arme de contact : 6+
 Arme de poing : 5+
 Athlétisme : 6+
 Bureaucratie : 6+
 Conduite : 7+ [voiture]
 Corps à corps : 6+ [coups]
 Discrétion : 8+
 Tir en rafales : 6+ [fusil]

Attitudes lors d'un interrogatoire :

Agressif : +2
 Inquisiteur : +1
 Froid : +1

Poli : +1

Amical : +1

Bon courage...

Les membres du TPM, activistes d'extrême droite :

Carrure : 3 Charme : 2
 Coordination : 3 Education : 3
 Perception : 2 Sang Froid : 3
 Réflexes : 3

Points de vie : 19

Jet d'encaissement : 6 + / Carrure ou Sang Froid (FA + modificateur de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 8+ [fusil]
 Arme de contact : 7+
 Arme de poing : 7+
 Athlétisme : 7+
 Conduite : 7+ [voiture]
 Corps à corps : 7+ [coups]
 Discrétion : 7+
 Tir en rafales : 6+ [fusil]

Attitudes lors d'un interrogatoire :

Agressif : +1
 Inquisiteur : 0
 Froid : 0
 Poli : -1
 Amical : -1

Agent de la CIA :

Carrure : 3 Charme : 2
 Coordination : 4 Education : 3
 Perception : 4 Sang Froid : 3
 Réflexes : 3

Points de vie : 19

Jet d'encaissement : 6 + / Carrure ou Sang Froid (FA + modificateur de localisation)

Compétences :

Arme d'épaule : 7+ [fusil]
 Arme de contact : 7+
 Arme de poing : 6+
 Athlétisme : 6+
 Conduite : 7+ [voiture]
 Corps à corps : 6+ [coups]
 Corps à corps : 7+ [immobilisation]
 Discrétion : 8+
 Lancer : 7+
 Tir en rafales : 6+ [fusil]

Attitudes lors d'un interrogatoire :

Agressif : +1
 Inquisiteur : +1
 Froid : 0
 Poli : -1
 Amical : -1

Scénario : Guillaume Baron
 Illustrations : Jean Baptiste Reynaud

In vino veritas ou la recherche de la bière philosophale

Ce scénario est destiné à un groupe de personnages débutants. Il peut être joué à la place de La petite fille aux amulettes (Cf. AMNESYA 2K51 p.264), et le remplacer comme scénario d'introduction à la campagne, mais rien n'empêche de jouer les deux dans l'ordre de votre choix, voire, de le jouer en one-shot. Dans tous les cas, il vaut mieux le jouer avant Pas si morts..., la mini campagne de l'écran du meneur.



La première gorgée...

Cette aventure, d'une facture un peu particulière, va vous faire jongler entre l'ultra réalisme du monde de 2K51 et la folie qu'impliquent certains glissements de réalité. Pour finir, c'est un scénario orienté « ambiâânce », mais vos joueurs auront tout de même de quoi agiter un peu la moulinette à dés, et prendre quelques baffes.

Voilà, MJ mon ami, vous êtes prévenu, ça ne sera pas facile, alors comme on dit chez nous : AU TAFF !

Histoires parallèles

Ce scénario raconte avec quelle absurde logique les PJ se retrouvent malgré eux confrontés à leur mémoire perdue. Pour cela, nous devons dans un premier temps vous parler de deux choses : un Doppelgänger amnésique, et un bar un peu bizarre...

PREMIÈRE HISTOIRE : LA LISTE DE CEUX QUI OBSERVENT...

Taylor Swurthan s'est réveillé le 17 novembre 2045 dans le ghetto de Washington, amnésique. Dès lors, il n'eut de cesse d'essayer de comprendre. Il frappa à toutes les portes mais rien n'y fit, nul n'avait la moindre idée de ce qui lui était arrivé. Sa femme même refusa de le voir... elle sombra dans la paranoïa, l'accusa d'être un clone ou une manifestation de son propre subconscient, enfin, quelque chose qui n'était pas son mari. Elle se tua, comme font étrangement les femmes : s'ouvrant les veines en laissant couler l'eau du bain pour ne pas salir la maison.

Swurthan redoubla d'efforts et écrivit même une lettre à la Maison Blanche. Un jour (sans qu'il ne sache exactement ce qui dans ses recherches avait réellement provoqué leur venue) dix agents des Watchers (Cf. AMNESYA 2K51 p. 20 et 170) débarquèrent chez lui et le maîtrisèrent, lui posant moult questions à grand renfort de coups de pieds dans les côtes et de tentatives de lui enfoncer sa pro-

pre arête nasale dans les sinus. Force fut de constater que Taylor Swurthan n'avait rien à révéler... sur quoi d'ailleurs ? Celui qui semblait être leur chef, un certain Capitaine Kerrek, lui tendit alors une arme en lui disant : « Dans ta main, ou dans ta bouche, c'est toi qui choisis ».

Taylor Swurthan ne reçut aucune formation, rien d'autre qu'une arme et une liste de noms d'hommes et de femmes dépistés positifs au NEXTS dans le courant de l'année 2044. Son nom y figurait. Sur cette liste, 7 personnes (plus éventuellement des PJs, voir plus bas) avaient selon le dénommé Kerrek, « refait surface » en 2045 ou plus tard. Il ne fallait plus les inquiéter, certaines avaient été interrogées, d'autres étaient sur écoute, espionnées de près ou de loin. Sa mission serait de retrouver les autres et de leur poser une liste de questions : *qui a organisé l'attentat ? Comment s'est passée l'extraction ? Qui était le contact ? La menace vient-elle d'Ukraine ou de Paneurope ? Les nemrodiens se sont-ils manifestés ? Où est Nicolai ? Qu'est-il advenu du synthétiseur ?*

Notez les réponses de ceux qui en auraient, immobilisez-les et appelez un numéro d'urgence pour qu'ils soient « ramassés ». Tuez les plus récalcitrants, sans pitié, après les avoir fait parler. Soyez très prudent : tous sont des Doppelgängers. Et, il y a d'autres listes, alors quand il aura fini celle-là...

Sans emploi, seul au monde, Taylor n'avait plus rien à perdre. Il acceptait sa mission et devenait l'âme damnée d'un employeur dont il ignorait tout.

La liste et les PJ

La liste comprend donc seize noms de personnes ayant été dépistées en 2044, plus les noms des PJs présents (environ 20 noms en tout, donc). Si le groupe complet n'est pas présent lors de ce scénario, ou que vous comptez intégrer d'autres joueurs plus tard, peu importe, seuls les noms des PJs présents se trouvent sur la liste remise à Taylor, cela ne change rien.

Cette liste présente leurs noms et leurs professions de l'époque.

La liste :

Franck Alamina, Morgan Armand, Steven Branken, Helen Cheever employés de bureau, Anna Brown, comptable, Sandy Holland, hôtesse

d'accueil, Lionel Bowalski, Kevin Conrad, Michael Crawford, Danny Darmeno, Daniel Dominicci, Nathan Furlong, Devon Gramberg, Greysmoke Plunkett, Fany Roberts, Taylor Swurthan, ouvriers. Tous employés par la société *Chicken Dream*, Silver Spring, Barrios Suristas.

Selon cette liste tous, même les PJ, travaillaient dans l'administration ou dans les chaînes d'un élevage de poules. Si certains de vos PJs ont refait leur vie « publiquement » après leur black-out, par exemple, en ré endossant leur identité, en trouvant un travail légal, en se faisant refaire des papiers en règle, etc. comptez qu'ils font partie de ceux « qui ont refait surface », et qui sont sur écoute, espionnés de loin, surveillés, à leur insu au même titre que Fany Roberts, Danny Darmeno, Michael Crawford, Morgan Armand, Daniel Dominicci, Devon Gramberg et Lionel Bowalski.

Les noms de Brown, Cheever et Furlong, sont surlignés et annotés de : « Morts le 16 novembre 2045 lors d'un incendie ayant détruit l'usine ». Si vos PJ venaient à enquêter, maintenant ou plus tard sur la société *Chicken Dream*, ils ne trouveraient pas grand-chose : société peu florissante, menacée par la banqueroute elle fut brûlée par son propriétaire, un certain John Smith, qui voulait semblait-il récupérer l'argent des assurances par ce geste désespéré. Malheureusement, Smith mourut lors de l'incendie, emportant avec lui tous ses employés. Point, rien d'autre, nada, Smith mort, pas de famille, aucune trace nulle part, fin de parcours ! Note : aucune banque n'a la trace des comptes, aucun site sur la santé des sociétés ne fait état de l'existence passée de *Chicken Dream*.

Même pas moyen de trouver les ruines du bâtiment...

Événements récents

Dans les faits, Taylor Swurthan n'a pour le moment retrouvé aucune des personnes dont le nom figure sur la liste. Cependant, il y a peu, il a trouvé une piste : sur une radio alphanautique pirate appelée Gethnorights quelqu'un dit : « et maintenant voici la chanson préférée de notre ami Greysmoke Plunkett ! » (Cf. AMNESYA 2K51 p.312). Ce nom figure sur la liste !

Réécoutant l'émission, Taylor a su que l'animateur était un certain « Vinny le tordu » (Cf. AMNESYA 2K51 p.315). Par chance, ayant tissé quelques liens dans les milieux underground de Old Downtown, Taylor apprend qu'un certain Vinny le tordu signe quelques photos dans des galeries d'art alternatif, ici et là. Il le retrouve en quelques jours, apprenant qu'il squatte dans un loft à deux pas de Pennsylvania Avenue. Un soir, l'arme à la main, Taylor s'introduit donc chez le jeune photographe et animateur radio. Il vire violemment la nymphette qui se faisait épouiller le marcassin par Vinny et commence à le cuisiner... Vinny se la joue muet comme une carpe. Il ne sait rien, ne connaît pas de Greysmoke, etc. Mais voilà, la mémoire et l'inconscient collectif sont des choses bien instables ces derniers temps, semble-t-il, et avant que Taylor n'ait eu le temps de torturer Vinny à son goût, le délire frappe à la porte...

SECONDE HISTOIRE : MÉMOIRE, MON BEAU MÉMOIRE, DIS-MOI QUI EST LA PLUS BELLE...

Le Mémoire Bar

Cette NDE a l'allure d'un pub « vieille école », pour ouvriers ou pour dockers. Sale, vieillot, sentant le mauvais alcool et le tabac bon marché.

C'est l'une des incarnations de la notion de mémoire... le bar où l'on raconte sa vie, attablé ou accoudé, à un barman qui s'en fout, mais qui retient tout. Ici on sert la bière philosophale, un breuvage qui aide à trouver le sens de nos actes.

Aucun intérêt, diront les plus pragmatiques... En effet, cela n'a d'intérêt que pour ceux qui ont perdu la mémoire... Ici, d'ailleurs, vous ne retrouvez pas la mémoire, non, c'est la mémoire qui vous retrouve. Une dernière chose, ne cherchez pas cette NDE, elle n'est nulle part, vous ne la trouveriez pas. On vous l'a dit : ici vous ne retrouverez pas la mémoire, c'est la mémoire qui vous retrouvera !

Les paragraphes qui suivent vous présentent les « habitants » du bar, êtres étranges, âmes perdues, incarnations de l'égarement :

Mémoires d'un garçon de café : Mémoire, c'est le barman, un type apparemment sans histoire et aussi souriant qu'une Une du *Monde* un lendemain d'attentat. Nul ne sait s'il fait réellement partie de la NDE où s'il est simplement venu occuper le poste vacant du taulier. Certaines rumeurs prétendent qu'il n'a pas toujours été là, que l'ancien barman, un certain Nicolai n'a pas supporté son caractère et lui a laissé la place il y a cinq ans (tous sauf Absinthe pourront dire cela, mais aucun n'en sait davantage... de Nicolai on ne se souvient que du nom).

Mémoire est un homme long au visage ridé et aux yeux tristes. Muet comme une carpe morte. Il est habillé à la façon des chasseurs de sorcières dans les films : chapeau à boucle, redingote sombre, bottes de cuir...

Bon, disons-le carrément, Mémoire est un salopard. Il se nourrit de souvenirs égarés, c'est ce qui le maintient en vie. Pour cela, il lui faut des gens qui ont été séparés de leurs souvenirs. La bière philosophale crée un lien crypté, métaphysique, entre l'amnésique et ses souvenirs... Mémoire n'a plus qu'à « sucer » ce lien, à se repaître de ce qu'il dégage. C'est souvent violent, improbable, dénué de sens. Neuf fois sur dix les amnésiques restent ici, définitivement, cadavres de bouteilles vides, sans avoir retrouvé ne serait-ce qu'une infime part de leurs souvenirs. Mémoire lui, est toujours bien nourri.

Il ne répond pas aux questions, ne rend pas les coups, ne saigne pas, ne s'énerve pas. Il se contente d'attendre qu'on se calme et qu'on lui fiche la paix. Il reste là à servir et à se nourrir à distance, affichant sa mine sévère.

Le joueur de cartes : ce type bizarre à tout d'un croupier au chômage. Il passe son temps assis, à écumer verre après verre et à jouer aux cartes tout seul. Il n'a pas grand-chose à raconter, si ce n'est qu'il est né ici, à cette table, des cartes entre les mains, il y a 25 000 ans, 25 mois et 25 heures.

Il joue à un jeu de cartes dans lequel celui qui réussit à poser un total de cartes approchant le plus de 25 points a gagné. Il ne sait pas pourquoi, mais il ne peut jouer à aucun autre jeu, sinon ses ongles et ses dents tombent. Il leur faut 25 jours pour repousser.

La dame pipi : Mauricette est née ici, comme le joueur de cartes, mais elle ne se souvient plus quand. Elle surveille et nettoie les toilettes du sous-sol et passe son temps à râler après les éthylophilosophes qui font à côté de la cuvette et passent leur temps à vomir. Lorsqu'on vient la voir, il faut réussir un test de Remarquer SD 18... sinon on renverse son seau d'eau, qui se répand sur le sol carrelé. Elle entre alors dans une rage incroyable et agresse le personnage, prenant de seconde en seconde une apparence qui ressemble à la sienne. Elle devient un double du personnage (avec les mêmes capacités) et l'affronte pendant au moins un Round, pour se calmer, demander pardon et commencer à discuter calmement.

Attention, psychologie de pissotière : l'eau du seau renversé symbolise l'inconscient Jungien. La colère de Mauricette et sa transformation indiquent que son propre inconscient fustige le personnage, il est en colère contre lui-même, n'assume pas une chose qu'il a faite. Quoi ? Quand ?

Absinthe : la fée qui veut sortir. Mais elle ne veut plus affronter ce qui se passe de l'autre côté de la porte, de la fenêtre, ou en bas des marches... si on ne l'aide pas elle ne sortira jamais.

Elle n'est qu'une fée après tout, et n'a rien à faire ici, n'est-ce pas ?

Bien entendu, elle n'est pas réellement une fée. C'était une adolescente rêveuse il y a six ans, lorsque son père est réapparu. C'était un homme solide, soldat disparu peu après la prise de la TAO par Robert Bucklins. Adrian Comford, Doppelganger et amnésique. Réapparu au début de l'hiver 2045, suicidé peu après avoir appris le remariage de sa femme.

Abigaïl Comford, sa fille, ne l'avait pas oublié, elle... et lorsqu'il mourut, elle commença sa propre enquête. Un matin, sur la tombe de son père, elle fut attaquée par un chien sans tête. Absurde ?

Depuis près de six ans, Abigaïl est au Mémoire Bar. Elle regarde passer les gens et reste dans son coin à écrire des poèmes et des maximes. Ils disent :

« Il doit y avoir un moyen de sortir d'ici », dit le bouffon au voleur,

« C'est bien trop confus, et rien ne me soulage.

Les businessmen boivent mon vin, les laboureurs creusent ma terre,

Aucun d'eux à l'horizon pour en sentir la valeur. » (Bob Dylan)

Ou encore :

« L'histoire est comme une chose sacrée, parce qu'elle doit être véritable, et où se trouve la vérité, se trouve Dieu, son unique source. » (Miguel de Cervantes)

Absinthe ne parlera pas d'elle-même de ce qui se passe derrière les sorties, mais elle répondra volontiers à des PJ ayant gagné sa confiance.

Nul ne sait pourquoi le Mémoire Bar envoie les amnésiques qu'il capture pour vivre ces scènes. Nul ne sait non plus ce qui motive la création d'une scène où d'une autre. Tous ceux qui sont passés ici avant ont vécu des scènes différentes, à chaque fois. Chaque personne vit des scènes liées à sa propre vie, à sa propre histoire, soit de façon explicite, soit complètement symbolique... pour ce qui est des PJ, à vous d'en juger.

Ce qui est surprenant, c'est que les PJ vivent tous les mêmes scènes. Cela ne peut justifier qu'une



chose : des pans entiers de leurs vies respectives les lient les uns aux autres. Un destin ou un passé commun ?

En poussant un peu la discussion, en étant sympathique avec Absinthe et surtout en s'abstenant de montrer toute réaction violente, on apprendra d'elle que les éthylosophes sentent où se trouvent les bouteilles de bière philosophale qui permettent de revenir lorsque cela dérape « de l'autre côté ».

L'aider ? C'est possible ! Par l'histoire de son père, elle est reliée aux PJ et pourrait trouver sa place à leurs côtés « en sortant ». Si les PJs parviennent à la rassurer par un test de Séduction SD 18 (SD à modifier en fonction de l'interprétation des joueurs), elle les accompagnera probablement. Si elle s'en sort, elle peut devenir une amie, une amante, un PNJ que vous utiliserez à votre guise mais qui leur sera fidèle comme à des membres de sa propre famille. Une fois « dehors », elle ne se souviendra que par bribes de ce qui s'est passé durant six ans dans le bar, mais gardera son talent pour une poésie émotionnelle et codée à travers laquelle vous pourrez faire passer les messages que vous voudrez...

Les éthylosophes... et autres spectres amnésiques : ceux que la NDE a happés ici et là à travers

le monde et qui n'ont pas réussi à résoudre les trois scènes qui leur ont été imposées finissent ici, à boire et à philosopher pour l'éternité. Ivrognes et philosophes, ils sont difficiles à comprendre, peu cohérents, mais celui qui aura la patience de rester parler avec l'un d'entre eux, pourrait bien sauver sa propre vie. Ils peuvent en effet sentir où se trouve la bière philosophale dans les histoires de leurs interlocuteurs... un talent comme un autre. Soyez sympa avec eux et ils vous diront où se trouve la bière dans ce que vous vivez derrière la porte, la fenêtre ou en bas des marches...

Le quintet des notes perdues : pour finir le tableau, il y a cinq musiciens. Un pianiste, un violoncelliste, un violoniste, un hautboïste et un flûtiste qui accompagnent toute la journée de notes dissonantes. Ils jouent les mélodies perdues des musiciens qui les ont oubliées après un bœuf, de ceux qui n'ont pas noté l'idée au moment où elle est passée, etc. À chaque instant qui passe, quelque part dans le monde, il est un musicien qui perd des notes. Ces notes ressortent ici par les instruments du quintet des notes perdues. Parfois, mais c'est très rare, les cinq perçoivent des notes accordées, des mélodies qui se recourent et s'épousent, créant par le plus parfait

accident, la plus parfaite des musiques.

Le quintet est aussi le service d'ordre du Mémoire Bar. Chacun des musiciens a, scotché sous sa chaise, une arme à feu de moyen calibre chargée de 20 balles... Ils combattent, quelle que soit l'arme, à 5G4+5 et ont une Esquive passive de 15. Leur Vigueur est de 5, ils ont 56 points de vie et ne sont pas sujets aux Évolutions. Une fois tués, ils ressuscitent, calmés.

Les delirium tremens...

... ou l'ivresse de la chasse aux souvenirs !

Les *delirium tremens* dans la vraie vie, pas celle d'Amnesia, sont des crises associant hallucinations, tremblements et angoisse extrême. Ils surviennent chez l'alcoolique chronique lors d'une privation d'alcool ou, au contraire, d'une ivresse aiguë, d'une infection, d'un traumatisme et sont dus à des lésions toxiques du cerveau.

Les *delirium tremens* du Mémoire Bar sont des délires engendrés par le manque de souvenir, le besoin insatisfait de se rappeler, de se connaître. Ils sont aussi engendrés, par l'excitation de la découverte imminente, par la fébrilité nerveuse et psychologique du sentiment d'approcher la vérité. Une ivresse cognitive, en somme.

Mais avant tout, ce sont des chiens de chasse !

Dès que la NDE perçoit que quelque part, un manque désespéré de mémoire est ressenti, ou bien qu'une forme d'ivresse cognitive quelle qu'elle soit trouble une personne au point d'en bouleverser la vie ; elle secrète une glu noirâtre qui suinte des robinets à bière de son bar. En l'espace de quelques minutes, la glu se transforme en un molosse sans tête et de consistance aqueuse... la bête franchit la porte de sortie et ne se représentera qu'après avoir traîné l'amnésique recherché ici.

Une fois sortis du bar, les molosses sont matérialisés dans le monde réel à quelques pas seulement de leur cible. Un très court combat s'engage généralement, les *delirium tremens* étant d'une force terrifiante. La bête se place face à sa proie. Il lui pousse alors une tête semblable à celle de sa future victime ; tête molle et horriblement déformée par une mâchoire béante et hérissée de longues dents de prédateur. Pour ramener ses proies, *le delirium tremens* doit les tuer.

Les proies ainsi tuées se réveillent peu après, assises autour des tables du bar, ou au comptoir. Certaines trouveront la sortie (Cf. *Sortir de là !*), d'autres resteront là pour l'éternité et deviendront des Éthylosophes.

Les *delirium tremens* attaquent avec la Hargne à 7G5+13, ont une Défense passive de 13, ils Encaissent à 7G6+13 et disposent de 76 points de vie. Ils agissent 6 fois par Round et effectuent 14G3 points de dégâts. Aucune Défense active ne leur est autorisée et ils ne sont pas sujets aux Évolutions.

Note : si un PJ parvient à tuer son *delirium tremens*, un autre prend immédiatement sa place.

Résoudre la NDE

En général, une NDE peut être résolue selon des règles qui lui sont propres. Nous disons bien « en général », car ce n'est pas le cas de celle-ci, dont le mécanisme de résolution ne permettra que de sortir de son emprise et en aucun cas de l'annihiler. Pourquoi ne peut-on la résoudre ? Parce qu'il se passe ici

quelque chose d'anormal et que ce n'est pas la NDE qui règne, mais le sale type qui en a pris le contrôle, Mister Mémoire en personne...

Pour se sortir de là donc, les PJ devront tenter l'impossible, se confronter aux trois sorties offertes par l'endroit et tenter d'y survivre. S'ils résolvent les trois scènes, ils seront sauvés et rentreront tranquillement chez eux. Sinon, ils reviendront au bar encore et encore, jusqu'à se transformer en éthylosophes, ou mourront.

Densité : 30

Virulence : 15 (test à effectuer dans chaque scène de « sortie » pour garder conscience de soi)

Type : Plurielle

- Mythe et Religion : 6
- Littérature : 6
- Culture moderne : 6
- Histoire antique : 5
- Histoire ancienne : 5
- Histoire moderne : 5

Résolution : n.a

Introduction des PJ

Ils sont les seuls de la liste, à être vivants et sur la zone de Washington lorsque Taylor est attaqué par le molosse. Les liens mnémoriques et sémantiques (du sens des actes passés qui relient les PJ, Greysmoke et Taylor selon la perception de la NDE) qui existent entre eux génèrent instantanément d'autres *delirium tremens* chasseurs. Dans la seconde qui suit, les PJ, où qu'ils soient, sont attaqués par les chiens sans tête...

Greysmoke Plunkett est actuellement à Miami pour un reportage, il ne sera pas happé par la NDE.

LA TRAQUE ET LA TROUILLE

Chaque PJ, où qu'il soit au début de cette aventure est donc attaqué par un animal qui lui seul peut voir. Toutes les personnes présentes le verront hurler, se battre contre du vide, saigner, puis mourir... appelons ça le syndrome Abdul Al-Azred.

Il est important de laisser croire à chaque PJ qu'il peut s'en tirer, tout en lui faisant sentir que ce n'est pas gagné. Le chien est gros comme une vache et abat les murs en se jetant contre eux de toutes ses forces, en ne prenant presque pas d'élan. Le Doppelgänger lui, doit ouvrir les portes, se cacher, réussir des tests d'Athlétisme et de Furtivité, des tests d'Encaissement aussi lorsque des murs s'effondrent sous les coups du monstre. Le *delirium tremens* lui, n'est pas pressé. Il ne court que s'il charge pour tuer, ou si le Doppelgänger prend réellement de l'avance... sinon, il marche, renâcle et grogne.

Ces monstres sont des machines à tuer. Les PJ, quels qu'ils soient n'ont pas la moindre chance, mais laissez leur toutefois croire qu'ils en ont une, sinon il ne se battront pas ou ne chercheront pas à fuir et vous perdrez l'occasion d'une scène d'action haletante.

La poursuite peut durer de longues minutes, tant que vous sentez que la tension est là. Elle peut commencer à une extrémité de la ville et se finir à des kilomètres de là. Au besoin, les molosses courront

aussi vite qu'une voiture, pourront renverser un bus, sauter jusqu'à quinze mètres de haut, etc.

Si vous sentez que cela s'essouffle, concluez la poursuite, achevez le combat. Une fois chaque PJ mort ou arrivé à moins de 6 points de vies de la mort, trichez ! Le PJ est encore conscient, mais incapable de bouger, son corps et son moral sont brisés, il n'est plus qu'un pantin. La tête du molosse, qui est la sienne, se colle à son visage et lui dit, avec une voix qui semble être celle de sa mère : « Mon petit, mon tout petit... mais que leur as-tu fait ? » Puis la bouche informe s'ouvre démesurément pour gober la tête du Doppelgänger.

LUMIÈRE !

Les PJ se « réveillent » donc, indemnes, les uns après les autres dans la salle du Mémoire Bar. Ils vont tout simplement devoir faire connaissance avec les autres personnes présentes, interagir, discuter, tenter de sortir indemnes.

Taylor Swurthan

Taylor arrive ici quasiment en même temps que les PJ... peut-être un peu avant car il se laisse vraiment surprendre et dévorer par le chien sans avoir le temps de réagir. Il y a une seconde il était en train de cuisiner un Vinny le tordu tout nu, et le voilà dans un bar bizarre. Il se joindra aux PJ dès qu'il aura compris qu'ils sont comme lui, les aidera jusqu'au bout et racontera même toute son histoire (la rencontre des Watchers, le questionnaire, etc.)

S'il n'est pas sur la photo de *La Petite fille aux amulettes* (Cf. AMNESYA 2K51 p. 264) il est clair que Taylor partage le passé perdu des PJ. Il fera le maximum pour se rapprocher d'eux, les aider, se faire aider. Il ne sortira cependant jamais d'ici, trouvant la mort quand bon vous semblera, lors d'une des scènes « de sortie ». Assurez-vous cependant qu'il a bien raconté son histoire avant de mourir. Le numéro d'urgence pour joindre les Watchers quant à lui, sonnera désormais toujours occupé et toute enquête poussée (test de Ressources ou recherches informatiques SD 24) ne permettra de savoir qu'une chose : c'est une ligne sécurisée gouvernementale.

Note : Taylor est une victime (Cf. AMNESYA 2K51 p. 59). Il a les Déchirures Yosekan Shocker et Téléportation aléatoire (la seconde ne lui permettant en aucun cas de quitter la NDE !). Son NEXTS est inférieur à 2, aucune Tare n'est donc active.

Sortir de là ?

Tôt ou tard, les PJ tenteront de sortir du bar par l'une de ses trois sorties physiques : l'unique fenêtre, la porte d'entrée, ou enfin, l'escalier qui depuis les toilettes est censé mener à la cave.

À chaque fois qu'un ou plusieurs personnages passeront l'une de ces sorties, ils se retrouveront immédiatement mis en situation dans une scène typique du monde d'AMNESYA 2K51, de son histoire, de ses secrets ou encore de ses avenir possibles ou de leur passé.

Ces scènes sont d'un réalisme extrême, ils ne les vivront pas comme des rêves, mais bien comme des événements réels. Dans le corps d'autres personnes. Nous vous proposons à chaque fois quelques mots de descriptions qui vous permettront de briefer les joueurs sur leur façon d'interpréter leur nouveau personnage. Juste quelques mots, des points de départ pour une improvisation. Les PJ res-

tent eux-mêmes, avec leurs souvenirs, mais dans le corps et la vie d'autres personnes avec quelques-uns des souvenirs de celle-ci. S'ils ne sauvent pas ces personnes, s'ils ne leurs permettent pas de survivre à la mini crise à laquelle ils sont confrontés à leur place, ils mourront avec eux.

D'un point de vue technique, chaque personnage garde ses propres Caractéristiques et Compétences, et ses Déchirures, mais prend l'apparence de la personne incarnée.

- À tout moment, il leur est possible de quitter la scène et de revenir au Mémoire Bar, mais pour cela il leur faudra trouver la bouteille de bière philosophale qui y est cachée. Seules les discussions avec les éthylosophes sont en mesure de leur donner les informations pour trouver ces bouteilles. Le cas échéant, un test de Remarque ou de Fouiner SD 30 reste possible. Les bouteilles trouvées avec l'aide des éthylosophes contiennent une gorgée par PJ et il leur est donc possible de tous revenir. Les bouteilles trouvées avec un test de Remarque ou de Fouiner ne peuvent ramener qu'un seul PJ, mais il y en a plusieurs de cachées dans chaque scène, et chaque PJ a donc le droit d'effectuer un test... mais un seul par scène !
- Chaque scène peut être résolue si l'on a interprété les délires de l'un des « habitants » du bar.
- Il ne suffit pas de résoudre une scène pour être tiré d'affaires, les PJ devront résoudre les trois histoires ! Lorsqu'une scène est menée à terme et qu'il s'agit d'un échec, les PJs se réveillent, comme au tout début du scénario, dans le Mémoire Bar, libres de retourner vivre la scène depuis le début s'ils le veulent. Les blessures reçues durant les scènes sont conservées. Note : si un personnage blessé dans une scène se retrouve peu après dans une autre scène sans avoir été soigné, ses points de vie restent inchangés, les blessures sont toujours là, mais ne sont pas apparentes sur le corps de sa nouvelle incarnation.
- Ne paniquez pas devant le peu d'informations données pour les scènes, lancez-vous ! Il s'agit d'un travail d'improvisation, d'une réalité modelable et sensible qui se crée autour des PJ pour leur transmettre un message. Votre rôle ici n'est pas d'être empirique mais au contraire d'être intimiste et minimaliste. Proche des personnages et de leur égarement. Vous ne connaissez pas le « message », contentez-vous de faire passer ce qui vous est dit et menez le reste comme n'importe quelle scène d'un scénario d'Amnesia : réaliste, sombre, inquiétant.
- Lorsqu'une scène est réussie, les PJs reviennent au bar. Une fois la troisième scène réussie, ils se réincarnent dans leur propre corps, vingt-cinq heures après leur disparition. Le scénario sera terminé.

La fenêtre sur hier

Thème : Ghetto de Varsovie 1944, dans un immeuble en flammes prêt à s'écrouler, sauver une petite fille et échapper aux Nazis.

Les rôles : tous les personnages sont des captifs ayant organisé un mouvement de résistance dans le ghetto juif. Ils ont mis en place un traquenard, une sorte d'attentat visant à faire s'écrouler un immeuble sur une patrouille SS. Cachés dans le bâtiment d'en face, ils observent les dix soldats entrer dans l'immeuble piégé. Certains montent dans les étages... des bruits d'explosion, l'immeuble est en flamme et s'écroulera en quelques minutes.

Crise : les PJ remarquent que l'immeuble n'était pas vide, une petite fille est grimpée sur le toit, elle pleure, appelle à l'aide.

Résolution : entrer dans le bâtiment, éviter les SS ou les affronter, se cacher, courir, éviter les poutres, traverser des flammes sauver la petite, apprendre qu'elle s'appelle Natasha et la mettre à l'abri, ailleurs.

Statistiques : les soldats ont les statistiques des membres de la MPDC page 317 d'*AMNESYA 2K51*. Les flammes ont un score de danger de 3 et les tests à effectuer pour percevoir les risques, les obstacles, et pour les éviter, etc. sont au minimum de 12.

Conseil d'éthylosophe : un des soldats nazis possède une gourde remplie de bière philosophale. Elle peut sauver tout le groupe.

La porte vers aujourd'hui

Thème : Little Grozny, de nos jours, dans un sous-sol une famille tente de survivre, cachée. Les PJ sont tous incarnés dans l'un des personnages. Un CERBER piétine les ruines sous lesquelles ils se cachent. Il s'arrête, on entend un bruit de sas... le pilote est descendu uriner, il cherche un coin à l'abri et trouve l'entrée de la cachette de la famille.

Les rôles :

- Yuri, le père, ouvrier. Très inquiet. Il doit chaque jour traverser son quartier en rampant dans les tranchées pour aller travailler à Barrios Suristas. Bientôt, il devrait avoir les économies pour sortir de là.

- Ania, la mère, phtisique, mourra dans l'année si on ne lui octroie pas des soins rapidement.

- Fatima, la petite fille, huit ans, apeurée, fragile.

- Vania, oncle de Yuri, c'est lui qui a amené sa famille aux USA. Il regrette, c'est pire ici... il est suicidaire, vieux, aigri, méchant. Il a participé à la guerre contre les Équarisseurs, et il a aidé Ismaïl Derenska à se cacher dans un cargo en partance pour Helsinki, il en est très fier !

- Muhammad, fils bâtard de Vania, gamin de 16 ans coléreux... il a, il y a peu, vendu des informations à des Américains, leur donnant la position de certains rebelles en échange d'un peu d'alcool. Nul ne le sait.

Crise : le pilote du CERBER trouve la trappe qui mène à la cache. Il descend prudemment, l'arme à la main. Ce n'est pas un tueur sanguinaire et si les PJ se contrôlent, cela ne tournera pas au bain de sang. En revanche, il reconnaît Muhammad et l'appelle par son prénom dès qu'il le voit... c'est l'un des soldats qui ont fourni de l'alcool au gamin. La tension devrait monter entre Muhammad et sa famille, le tout sous la menace du soldat qui pourrait se sentir en danger et abattre tout le monde.

Résolution : d'abord, laisser monter la tension lorsque le CERBER s'arrête juste au-dessus. À tra-

vers un soupirail on peut voir ce que fait le soldat. Puis on l'entend s'approcher... laisser les PJ s'inquiéter, faire connaissance, établir un plan...

Lorsqu'ils comprendront que Muhammad a vendu des informations aux Américains, Yuri et Vania auront envie de le tuer, seuls des tests de Génie brut contre un SD égal à quatre fois leur propre Hargne permettra d'éviter qu'ils ne pètent les plombs. Si cela dégénère, le soldat finira par abattre tout le monde... à part lui nul n'est armé (sauf de couteaux, barres à mine, balais...).

Conseil d'éthylosophe : hors de la cachette, de l'autre côté de la rue, au troisième étage, dans une armoire à pharmacie est cachée une bouteille de bière philosophale pouvant sauver tout le groupe.

L'escalier vers demain

Thème : date inconnue, dans une petite ville du Proche-Orient, la mort semble avoir balayé chaque recoin. Il y a des cadavres partout dans les rues, la température avoisine les 50 degrés, une pluie de cendres obscurcit le ciel, on ne sait s'il fait jour ou nuit. Les quelques survivants pleurent des appels au secours en langue arabe mais sont incapables de dire où ils sont, ce qui se passe... Un ver draconique long d'une centaine de mètres est allongé en travers de la ville, mort sur les ruines des bâtiments qui ont cédé à son poids. Des sortes de CERBERS de l'armée iranienne, des chars et des hélicoptères sont en train d'arriver sur les lieux et commencent à brûler tout ce qui reste, à tuer tous les survivants.

Les rôles : les personnages sont des survivants, terrifiés, ils menaient une vie normale quand « l'ange » et Léviathan se sont battus...

Crise : l'arrivée de l'armée, les bombes, les tirs...

Résolution : quitter la ville ! Fuir les balles et les explosions par des tests divers dont les SD sont de 15 au minimum. Les statistiques des CERBERS

et des soldats sont les mêmes qu'à la page 317 du livre de base.

Conseil d'éthylosophe : Il y a un bar à deux pas de là où s'incarnent les PJs. Une bouteille pouvant sauver tout le groupe est rangée dans son bar.

Conclusion

Le scénario prend donc fin lorsque les Doppelgangers ont résolu les trois scènes de sortie du Mémoire Bar. Ils sortent de la NDE vingt-cinq heures après leur disparition, ou vingt-cinq jours s'ils ont vraiment traîné.

À nouveau libres, ils ne disposent que de questions supplémentaires concernant leur passé mais ont des pistes : les Watchers, quelques noms... Le seul nom qui pourrait éventuellement les mener quelque part est Greysmoke Plunkett. Si vous ne désirez pas jouer le scénario d'introduction du livre de base d'Amnesia, assurez-vous que suite à ces étranges événements les PJ reprennent contact, et qu'ils se mettent à la recherche de Greysmoke, afin qu'ils rejoignent les Deadcrows.

Si les PJ tentent d'entrer en contact avec ceux qui avaient refait surface : Fany Roberts, Danny Darmino, Michael Crawford, Morgan Armand, Daniel Dominici, Devon Gramberg ou Lionel Bowalski, ils apprennent que tous ont été arrêtés par l'armée dans les dix heures qui précèdent leur passage. Tous ces gens menaient depuis six ans une vie calme faite de petits boulots. Les PJ eux, ne recevront pas de visite de « l'armée ». Au besoin, sachez qu'à part les PJ et Taylor, nul sur la liste, n'est pour le moment passé au Mémoire Bar.

Ce scénario rapporte 12 points d'expérience à ceux qui y ont survécu.

Scénario : Raphaël Bardas

Illustrations : Matthias Haddad (page 102) & Benoît

Guillaumot (page 104 et 106)



Le territoire

Conçue pour faire l'objet d'une seule séance de jeu, cette aventure peut servir de scénario d'introduction à l'univers de Vermine ou d'interlude dans une campagne en cours. Pour éviter tout risque d'incompatibilité, aucun élément important du background n'est impliqué dans l'intrigue, dont la localisation – une forêt, quelque part en Europe – est laissée à votre appréciation. Attention, ce scénario propose de mettre en scène une créature géante, et la survie du groupe est loin d'être assurée...



En quelques lignes

Inspirée des ambiances de *Blair Witch Project* et de *Massacre à la tronçonneuse*, cette aventure va pousser les personnages à se réfugier sur le territoire de chasse d'une famille de prédateurs contre-nature, en compagnie d'un petit groupe de survivalistes aux apparences trompeuses. Construite en deux parties, l'intrigue s'ouvre sur la rencontre des personnages avec une communauté parcourant l'Europe à bord d'un fourgon transformé en studio de radio. Décidant de faire un peu de route ensemble, les deux groupes vont rapidement se retrouver bloqués par la tempête et contraints de se réfugier dans un ancien abri de chasseurs, en plein cœur d'une forêt ravagée par les éléments. Disparition de matériel, sabotage des véhicules, hurlements dans la nuit, symboles chamaniques peints au sang sur les arbres : la vie des personnages tourne vite au cauchemar, et tandis que la peur et la paranoïa viennent troubler les esprits, les maîtres des lieux se préparent au festin...

Avant de commencer

Reposant essentiellement sur l'ambiance que vous réussirez à créer, en exploitant l'environnement confiné, les découvertes macabres et les réactions des personnages, ce scénario ne comporte à proprement parler ni intrigue ni enquête à résoudre, mais une succession d'événements introduits par la rencontre avec les nomades et conclus par la confrontation finale avec les prédateurs. Au nombre de trois, ces chasseurs forment une répugnante famille composée d'une énorme araignée mâle, d'une chamane démente et d'une fillette sauvage, unies par des rapports troublants et un même appétit de chair humaine. Les événements qui suivent partent du principe que l'araignée est de Taille 3 et que les deux chamanes entretiennent une relation empathique avec la créature. Si votre approche du jeu est plutôt réaliste et que vous préférez ne pas utiliser de créature géante, il est tout à fait possible de remplacer l'araignée par un homme – doté d'une force

herculéenne et affligé de mutations physiques – qui jouera le rôle du père et de l'amant dans ce trio cannibale. À défaut de véritables facultés chamaniques, la mère et la fille peuvent également n'avoir développé d'une adaptation accrue à la vie en forêt, à même de justifier la discrétion, la rapidité et le mimétisme avec l'environnement dont elles ont besoin pour ce scénario.

Sur la route

C'est là que débute l'aventure. Les personnages sont sur la route depuis quelques jours et vivent au rythme des kilomètres, des haltes, des détours, des campements d'un soir et des sommeils inquiets. Idéalement, nous sommes au début de l'automne, et les nuits ont déjà commencé à fraîchir. Si le groupe comporte un ancien ou un chaman versé dans l'observation du ciel, les rhumatismes du premier ou les prédictions du second pourront confirmer un orage en approche. Dans moins de deux jours, une effroyable tempête s'abattra sur la région.

En fin d'après-midi, la radio du camion s'anime et une musique enjouée vient rompre la monotonie de la route. Si, comme beaucoup de voyageurs, les personnages ont pris l'habitude de laisser leur radio ou leurs talkies-walkies allumés dans l'espoir de capter des messages, ils recevront un signal qui, après quelques grésillements, se stabilisera sur une mélodie du début du siècle. De la musique. Une chanson, puis une autre, et entre chaque morceau, la voix légèrement éraillée d'un vieil homme racontant des anecdotes sur un ton enjoué et rappelant à ses « auditeurs » qu'ils sont bien « à l'écoute de Radio Nomades, la radio qui suit son chemin ». A en croire la netteté du signal, la source d'émission ne doit pas être à plus de quelques kilomètres, mais s'ils décident de s'arrêter pour chercher un village, une antenne ou une installation située sur les hauteurs, les personnages ne trouveront rien. La radio se déplace, et elle se rapproche d'eux : un reflet au loin, un grondement d'un moteur, et le camping-car de « Radio Nomades » apparaît.

Si les personnages n'ont pas d'équipement susceptible de capter les ondes, faites-leur apercevoir un véhicule au loin et laissez-les s'interroger sur les intentions des arrivants. A plus forte raison, si les personnages n'ont pas de véhicule, le camping-car viendra à leur rencontre de la même façon et les nomades les prendront à bord pour le reste de l'aventure. Enfin, si vous avez l'habitude de sonoriser vos

parties, n'hésitez pas à préparer une sélection musicale pour donner à cette introduction un charme supplémentaire. Nous sommes en 2037, la musique est devenue un luxe rare, et les « bonnes vieilles rengaines du début du siècle » devraient troubler les personnages les plus anciens, frappés par la nostalgie.

Radio Nomades

Ils sont quatre, installés dans un camping-car truffé de câbles et de matériel de sonorisation, à faire vivre cette insolite radio mobile animée par le vieux « Tommy Lee » – l'homme à la voix éraillée que les personnages ont entendue entre les morceaux. Autour du vieillard, la communauté est composée de la jeune « Dido », d'un colosse Tchèque surnommé « Garou » et d'un jeune chien baptisé « Kyo » en raison de ses jappements plaintifs. Tandis que le camping-car approche du groupe, porteur de drapaux blancs et d'une bannière latérale peinte au logo rudimentaire de « Radio Nomades », Tommy Lee annonce à ses auditeurs qu'il est « temps de rendre l'antenne » et que « les programmes reprendront en début de soirée ». La portière conducteur s'ouvre alors sur la silhouette de Dido – les personnages la prendront sûrement pour un garçon, sous sa casquette et sa salopette usée – qui descend la tête basse, sans répondre aux éventuelles salutations du groupe, et se dépêche de contourner le camion pour ouvrir la porte arrière et tirer une petite rampe de déchargement. C'est un vieillard pétulant d'énergie qui descend du camping-car, aidé par un colosse aux allures d'ours, dans un fauteuil roulant équipé de roues tout-terrain.

Passé les premiers instants sans doute un peu tendus, chacune des deux communautés lorgnant vers l'autre à la recherche d'armes ou de signes de fièvre, la jovialité de Tommy Lee devrait rapidement rassurer les personnages. Le vieillard est le seul à parler : traumatisée par la mort des siens dans un incendie, Dido est frappée de mutisme et Garou, qui ne parle que le Tchèque, a choisi de ne plus prononcer un mot par compassion pour l'adolescente. Après la phase d'observation d'usage, une fiole d'alcool et quelques sourires devraient permettre de briser la glace et de faire plus ample connaissance avec cette singulière équipe.

TOMMY LEE

Ancien technicien de régie dans une grande radio, Thomas Janson – alors surnommé « Tom Jones », en hommage à l'interprète de sa chanson favorite de l'époque – eut les jambes broyées par la chute de poutrelles métalliques lors d'un tremblement de terre. Loin d'avoir entaché sa bonne humeur, son infirmité lui valut la sympathie des nombreuses communautés qui l'accueillirent, avant qu'il ne se décide à reprendre la route pour finir sa vie en accomplissant son rêve de toujours : quitter l'anonymat de la régie pour devenir l'animateur vedette de sa propre émission. Bien que doté d'une mémoire à toute épreuve en ce qui concerne la musique, Tommy Lee est frappé d'un début de sénilité et oublie, répète ou mélange, dans un discours parfois lourd d'incohérences – il confond d'ailleurs son chanteur fétiche avec l'acteur américain dont il porte désormais le prénom, et il ne souffrira aucune contradiction à ce sujet.

Agé de soixante-dix ans, Tommy Lee a les cheveux blancs hirsutes, un énorme casque stéréo vissé autour du cou et un poncho rouge sombre limé jusqu'à la corde. Sous la couverture qui lui masque les jambes, il cache un fusil à canon scié ainsi qu'un médiateur chromé, qu'il fait jouer entre ses doigts chaque fois qu'il est anxieux. La légende veut qu'il lui ait été donné par Jimmy Hendrix en personne – mais qui croirait les légendes racontées par un vieillard sénile ?

DIDO

Rebaptisée par Tommy Lee en hommage à la chanteuse du début du siècle, « Dido » est une adolescente aux allures de garçon manqué, que la mort de sa famille – décimée quatre ans plus tôt dans un terrible incendie – a irrémédiablement plongée dans le mutisme. Recueillie par Garou dans les débris d'une station service où elle se cachait, l'adolescente est affligée d'une peur panique des flammes et supporte assez mal les contacts sociaux, qui la confrontent à son incapacité de communiquer. Extraordinairement sensible, Dido compense son handicap par une perception très affûtée des sentiments et des troubles d'autrui. Au sein de la communauté, Dido conduit le camping-car, joue les éclaireuses et grimpe chaque fois qu'il est besoin. Souple, nerveuse et rapide, elle ferait une très bonne chasseuse si elle n'aimait pas tant les animaux, à commencer par Kyo, le jeune chien de Garou, qui ne la quitte pas d'une semelle.

De taille moyenne, fine et pratiquement dépourvue de formes, Dido a les cheveux courts – coupés de façon très artisanale – et porte un bleu de travail un peu trop grand pour elle. Elle est armée d'un couteau de survie qu'elle s'entraîne à lancer pour passer ses nerfs, et qu'elle manie avec beaucoup de précision.

GAROU

Originaire des pays de l'Est, Garou est une force de la nature au cou large et aux mains usées. Agé d'une trentaine d'années, il a vécu quelques temps au sein d'une communauté de ferrailleurs, avant de partir en quête d'un village où s'établir avec sa femme et leur petite fille. Deux ans plus tard, la fillette mourrait, emportée par une grave infection alimentaire, et la compagne de Garou mettait fin à ses jours en se jetant du haut d'une citerne d'eau. Ce souvenir douloureux explique en partie l'affection du colosse pour Dido, qu'il a découverte dans une station service à l'abandon, affamée, grelottante et en état de choc. Bien qu'ils n'aient jamais échangé un mot, les deux orphelins sont liés par une profonde amitié fraternelle, et Garou n'hésitera pas à tuer pour la défendre.

Large d'épaules, les cheveux ras et les sourcils épais, Garou est un véritable colosse, aussi impressionnant par son physique que par son silence. S'il comprend désormais parfaitement le français, il s'est muré dans le silence par solidarité avec Dido et ne s'exprime plus que par de brefs signes et des hochements de tête. Il se bat très rarement, mais il reste un adversaire redoutable au corps à corps, surtout lorsqu'il est armé d'un couteau.

La croisée des chemins

La première soirée doit rendre les nomades suffisamment attachants pour que les personnages acceptent de faire un peu de route avec eux. Par exemple, la petite troupe pourra proposer aux personnages de les accompagner vers une grande ville où des voyageurs leur ont indiqué l'existence d'une radio, qu'ils souhaitent réaménager. A vous de trouver une raison suffisante pour que les deux groupes se décident à repartir ensemble au matin. Au cours de la veillée, n'hésitez pas à glisser quelques détails troublants, bribes du passé ou traits de caractère des trois nomades, susceptibles d'alimenter les doutes et la paranoïa des personnages durant la suite des événements. De plus, Tommy Lee doit tousser et montrer des signes de coup de froid, rien d'alarmant ni de contagieux, mais décider les personnages à entrer dans la forêt pour chercher un abri – voir plus loin.

Au matin, le convoi se met en route et quitte rapidement la voie rapide pour s'enfoncer dans les bois. Des arbres à perte de vue, et une longue ligne droite semée de quelques obstacles sans incidence majeure. Durant la journée, les deux véhicules peuvent facilement communiquer via la radio ou, au besoin, grâce aux talkies-walkies que Garou aura donnés aux personnages pour qu'ils restent en contact. Dès le milieu de l'après-midi, le ciel commence à se couvrir et la lumière décline, comme si la nuit tombait. L'air est chargé, le vent se lève : la tempête est sur le point d'éclater. Le camping-car des nomades s'arrête alors au niveau d'un chemin de randonnée qui plonge dans les bois. Un poteau annonce la présence d'un chalet, et de sa voix faussement guillerette, entrecoupée de quintes de toux, Tomme Lee propose aux personnages de s'abriter pour la nuit et de profiter de la forêt pour chasser un peu. Pour le vieil homme de plus en plus malade, une nuit dans le camion en pleine tempête pourrait avoir de lourdes conséquences... Le chemin semble très praticable, le panneau annonce moins de quatre kilomètres jusqu'au refuge, et le ciel noir de pluie devrait décider les personnages à se mettre à l'abri. La forêt semble dense et profonde, mais le sol à l'air sain et une rapide inspection ne révélera aucun signe d'infestation majeure. Après une demie heure de route sur le chemin de terre, les premières gouttes s'abattent lourdement sur les pare-brises des véhicules, et c'est sous une pluie battante que le groupe arrive en vue du chalet.

Si les personnages hésitent à pénétrer dans la forêt, les nomades s'y engageront seuls et souhaiteront bonne chance à leurs compagnons d'un jour. L'air grave, Garou leur laissera un des talkies-walkies et montrera le sien en faisant signe qu'il le laissera allumé toute la nuit, en cas de besoin. La tempête qui s'abattrait bientôt sur eux devrait les forcer à rejoindre les réfugiés dans le chalet.

Dans la tourmente

Bien que passablement usée et en partie couverte par la végétation, la bâtisse qui se découpe à la lumière des phares n'a rien du coupe-gorge de film d'horreur. Entourée d'une petite zone plane, avec des restes de feu attestant d'un passage régulier, le refuge abrite une salle commune équipée d'une grande table en bois et deux chambres où quatre personnes peuvent dormir à leur aise. Malgré quelques fuites, le toit est en bon état et assure une protection effi-



cache sur la majeure partie du chalet.

Une fouille rapide permet de s'assurer qu'aucune vermine bien dangereuse n'a établi son nid. Pas de toiles d'araignée, pas de poutres creusées par les termites, à peine quelques rongeurs de bonne taille qui se disperseront à l'arrivée des lampes torches. Ca et là, quelques taches sombres, quelques débris, de la poussière collée par l'humidité et des os de rongeurs brûlés dans la cheminée de la pièce principale, parfaitement fonctionnelle, qui devrait achever de séduire les personnages.

En quelques minutes, la tempête va transformer la forêt en cauchemar. Les craquements des branches se joignent au tonnerre et aux hurlements du vent, les fenêtres non protégées explosent sous la violence des rafales, des planches cèdent sous la pression et à plusieurs reprises, la bâtisse menace de se disloquer. Après avoir confié Tommy Lee à Dido, Garou se démène pour bloquer les fenêtres et lutter contre les éléments. Encouragez les joueurs à se montrer actifs : il y a des fenêtres à consolider, un feu à faire prendre, du matériel à descendre des véhicules et des fuites de plus en plus sérieuses à colmater au niveau du plafond. En plus de sentir la menace des éléments, ils doivent se fatiguer, afin de justifier une sérieuse coupe franche dans leurs Réserves d'Effort et de Sang-froid le lendemain matin.

Durant la nuit de tempête, en plus des incidents que vous souhaitez mettre en scène, les personnages peuvent remarquer tout ou partie des événements suivants :

- Relativement calme malgré les événements, le chien Kyo se met soudain à grogner, puis à hurler à la mort. Il a senti la présence de la chamane et de sa fille, qui rodent autour du refuge. Si les personnages sortent, ils devront réussir un jet de Perception contre une Difficulté de 30 pour distinguer une silhouette, qu'ils prendront certainement pour celle de Dido, mystérieusement absente à ce moment.

- Garou ou l'un des personnages réalise alors que Dido a disparu. Ils la retrouveront dans une chambre, prostrée derrière un lit, grelottante et trempée comme une souche. Mal à l'aise, elle s'est simplement isolée et assise sous une fuite du plafond, mais personne ne l'ayant vue depuis un moment, les personnages devraient croire qu'elle est sortie sous la pluie. S'ils ont aperçu la silhouette de la chamane, ils risquent d'avoir de lourds soupçons, mais s'ils tentent de la faire réagir un peu trop violemment, Garou s'interposera physiquement.
- Dans un fracas de bois et de métal, un arbre s'écrase sur le camping-car des nomades, et Garou se précipite pour tenter de sortir du matériel fragile avant que la pluie n'inonde le véhicule. Si des personnages l'aident, ils verront le colosse se figer sous la pluie, mettre sa main en visière et courir derrière le chalet, comme s'il avait vu quelque chose. Les personnages le retrouveront adossé au refuge, livides, mâchoires serrées, son couteau à la main. Il vient d'apercevoir la chamane et sa fille et, dans un flash, a cru voir sa propre famille danser entre les arbres. Profondément choqué, il s'efforcera de masquer son trouble pour ne pas inquiéter les personnages – qui douteront sûrement de lui, croyant qu'il est sujet à des crises ou qu'il a fait diversion, le temps que Dido sabote leur véhicule par exemple.

Les yeux de la forêt

La pluie et les vents ne cesseront qu'à l'aube, laissant la zone dévastée. Épuisés, les personnages voient leurs Réserves d'Effort et de Sang-froid réduites de 4D, plus 2D supplémentaires pour ceux qui auront tenté une sortie vers les camions ou se seront montrés particulièrement actifs. L'heure est alors au bilan, catastrophique. Les véhicules ont gravement souffert de la tempête : les vitres sont brisées, les habitacles inondés et plusieurs arbres et branches ont

atterri sur les toits, causant de lourds dommages. Tout le matériel resté dans les véhicules est trempé et pratiquement inutilisable. Si elles n'ont pas été mises à l'abri, les munitions des personnages ont subi le même sort, et celles qu'ils portaient sur eux ont une chance sur deux d'être hors d'usage. Plus grave : en s'intéressant de plus près aux véhicules, les personnages découvrent rapidement qu'ils ont été sabotés. Des câbles ont été arrachés, des pneus crevés portent de traces de coups de couteau – assésés par la chamane et sa fille – et plusieurs pièces indispensables sont portées disparues. Tout accable Garou et Dido, sortis tous les deux durant la nuit, d'autant que Garou semble sur les nerfs et que Dido refuse de sortir de sa chambre...

Une fois ce constat établi, la tension devrait monter d'un cran et plusieurs événements vont se produire, avec pour effet d'alimenter la paranoïa des personnages, de diviser les réfugiés et de faciliter l'assaut des prédateurs, trop prudents pour tenter une attaque frontale contre autant d'adversaires. Selon toute logique, le scénario devrait donc se conclure sur un combat final contre les prédateurs ou sur la fuite des personnages. Avec ou sans les nomades.

ÉVÉNEMENTS ET DÉCOUVERTES :

- Durant toute la dernière partie du scénario, la chamane, sa fille et l'araignée vont roder autour du chalet, guettant la première proie facile. Si un personnage s'éloigne seul de plus de 500 mètres du refuge, il a toutes les chances d'être attaqué par la chamane, potentiellement aidée de sa fille. S'ils sont deux ou trois, mère et fille seront cette fois accompagnées de l'araignée. Face à un groupe trop lourdement armé, les prédateurs attendront, quitte à laisser un groupe de personnages s'enfuir pour se contenter de proies plus faibles.
- En s'intéressant au sabotage des véhicules, les personnages auront la certitude que les dégâts ont bien été causés par une main humaine. Certaines pièces ont été arrachées, d'autres dévissées, et le capot a nécessairement dû être soulevé. Vu l'état des moteurs et les dégâts de la tempête, dans le meilleur des cas, il faut compter deux jours de réparation avant de faire rouler un seul des deux véhicules. Là encore, les personnages devraient soupçonner les nomades, Garou et Dido en tête, et croire qu'ils les ont attirés ici avec une intention en tête.
- À l'intérieur du camping-car, la radio a été sabotée avec acharnement et il manque des munitions, des armes, des piles et plusieurs pièces utiles. Jetés à la hâte dans les bois, quelques objets peuvent être retrouvés non loin, brisés, détremés et inutilisables. Tommy Lee accuse les personnages d'avoir cassé sa radio et Garou leur jette des regards lourds de soupçons, croyant que les personnages en veulent à leur précieux matériel.
- Après une telle tempête, il semble vain de chercher une quelconque trace de pas autour du chalet, et tout ce que les personnages pourront trouver sera attribuable à Garou, à Dido ou à leur propre

passage durant la nuit. De plus, l'absence de gibier et d'oiseaux dans les parages – effrayés par l'araignée géante – peut facilement être expliqué par la tempête de la veille.

- Kyo sera logiquement la première victime des prédateurs. Garou retrouve son corps lardé de coups de poignards derrière le chalet et entre dans la salle principale en portant le chien ensanglanté dans ses bras. Il s'en prend alors au premier personnage qu'il croise, persuadé que le chien a été tué par l'un d'eux. Une bagarre peut naturellement éclater, calmée à grand peine par Tommy Lee ou Dido. Suite à la mort du chien, Garou ne fait définitivement plus confiance aux personnages.
- S'il ne reste plus que Dido, Tommy Lee ou un personnage manifestement faible dans le chalet, la fille de la chamane s'approchera pour s'assurer qu'il n'y a pas de danger avant que sa mère n'entre pour égorger la malheureuse victime. Un hurlement résonne jusque dans la forêt, mais lorsque le reste du groupe arrive sur place, il n'y a plus qu'un corps sans vie baignant dans son sang, avec quelques traces de pas humain retournant vers la porte et se perdant rapidement dans les bois. Qui les personnages soupçonneront-ils cette fois, Garou ? Dido ? Tommy Lee ? Et si le vieil infirme n'était pas l'infirme qu'il prétend ?
- Dès que les soupçons des personnages porteront lourdement sur Garou, éliminez-le. Suite à la découverte du corps de Kyo par exemple, Tommy Lee peut réussir à interrompre la bagarre et convaincre Garou d'aller se calmer, ce que le colosse fera en s'isolant à l'écart... où les trois prédateurs auront raison de lui. Cependant, Garou devrait réussir à blesser la chamane ou l'araignée, qui perdront alors du sang. Quand les personnages retrouvent le corps de Garou, leur coupable rêvé disparaît, mais les tâches de sang noirâtre qui se perdent dans les fougères et sur le tronc des arbres ne devraient guère les rassurer...
- Avant d'en arriver à l'affrontement final ou à la fuite du groupe, vous pouvez à loisir développer de nouveaux événements, comme une crise de délire de Tommy Lee, des silhouettes furtives et des courses-poursuites dans les bois, des cris, des hurlements, des symboles chamaniques peints au sang sur les arbres, le chant fantomatique de la chamane appelant l'araignée, l'ombre de la créature glissant entre les arbres...

Dès que les personnages auront des doutes sur l'existence d'une créature ou d'habitants de la forêt, ils devraient logiquement décider de prendre la fuite. Ils seront alors confrontés à deux dilemmes – l'un matériel, l'autre humain – et devront décider à la fois de ce qu'ils emportent... et de qui ils emportent.

En termes matériels, chaque adulte peut porter l'équivalent de son poids en réduisant sa vitesse de moitié – au prix de 2D de Malus sur sa Caractéristique de Rapidité et de 1D de Malus sur sa Caractéristique de Réflexes. Laissez les joueurs faire l'inventaire de leurs possessions et de celles des nomades, en prenant soin de déclencher un événement – cri, mouvement, ombre dans les arbres – pour les déstabiliser et les faire douter une ultime fois.

En termes humains, Garou étant mort, Tommy Lee est condamné si les personnages ne l'aident pas.

Dido n'ira pas bien loin avec le vieillard sur son dos – surtout s'il y a effectivement « quelque chose » dans les bois. Pour donner encore plus de poids à ce moment crucial, l'idéal serait qu'un des personnages soit également blessé – après un combat contre Garou, une chute ou un accident durant la tempête par exemple – et se retrouve également considéré comme un poids mort. Tous ceux qu'ils laisseront derrière eux seront impitoyablement dévorés par les trois prédateurs qui, en créatures hautement intelligentes, laisseront à leurs proies le temps de hurler pour voir si leurs compagnons ne font pas demi-tour. Ce petit jeu peut durer longtemps, avec pour but d'affaiblir et de diviser le groupe, pour que l'araignée puisse fondre sur chaque îlot de nourriture...

Épilogue sanglant

Affrontement final ou fuite éperdue ? À vous de choisir, selon que vous préférez récompenser vos joueurs par un combat dantesque ou laissez planer le mystère quant aux auteurs des meurtres. Sachant que les personnages n'ont qu'une poignée de kilomètres à parcourir avant de regagner la route, leur décision de fuir ou de rester sur place pour réparer dépendra de leur état nerveux et surtout, de leur peur. S'ils sont suffisamment effrayés, ils risquent d'opter pour la survie et de plier bagages, lourdement chargés. S'ils ont de grandes chances de réussir et, une fois sur la route, de marcher quelques heures avant de croiser un convoi, les prédateurs peuvent aussi bien leur tomber dessus avant qu'ils n'aient quitté les bois. Si, au contraire, ils se sentent en confiance, ils pourront décider de rester pour réparer un véhicule. Dans ce cas, leur seconde nuit sur place risque fort d'être la dernière : les deux chamanes ont faim, et l'araignée se doit de satisfaire sa belle...

Caractéristiques des PNJ

LES NOMADES

Le camping-car de Radio Nomades contient l'indispensable de survie : couchages, récipients, réchauds, couverts, alcool, trousse de secours, deux lampes tempête, une fusée de détresse et quelques armes légères – un fusil de chasse, une machette et une grenade aveuglante. Après la tempête, la moitié du matériel sera trempé et inutilisable, libre à vous de décider ce que les personnages pourront récupérer. La radio et l'équipement électrique ont subi le même sort, mais de nombreuses pièces peuvent être prélevées ou réparées en vue d'être échangées.

TOMMY LEE

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Connaissance 4D, Précision 4D, Perception 3D, Psychologie 3D et Persuasion 4D.

Spécialités : Electronique (Expert) et Culture musicale (Expert).

Matériel : un fusil à canon scié (3D/2B) et un médiateur.

GAROU

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Force 4D, Santé 5D, Agilité 3D, Réflexes 3D et Volonté 3D.

Spécialités : Corps à corps (Confirmé), Contrôle de soi (Confirmé) et Athlétisme (Débutant).

Matériel : une machette (2D/1B).

DIDO

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Agilité 4D, Réflexes 3D, Empathie 4D et Perception 3D.

Spécialités : Couteau de lancer (Confirmé), Escalade (Débutant) et Discrétion (Débutant).

Matériel : un couteau de survie (1D/1B).

Les prédateurs

Violée et abandonnée dans les bois par un groupe de pillards, la chamane a survécu, accouché et élevé sa fille seule, animée par une haine farouche de l'homme et une empathie naturelle avec la forêt qui l'a recueillie et nourrie. À moitié nues, les cheveux longs et sales, le corps maculé de boue et de crasse, la chamane et sa fille sauvage parcourent les bois comme deux prédateurs fantomatiques. Considérées comme une femelle et sa progéniture par l'araignée mâle géante, les deux femmes ont développé une relation troublante avec la créature, qui protège la fille et tue pour offrir des présents à la mère. La créature, de la famille des Clubionidae, est un chasseur essentiellement nocturne qui ne tisse pas de toile et repère ses proies à l'aide de capteurs chimiques. De Taille 3, elle mesure plus d'un mètre de long et pèse une soixantaine de kilos.

La chamane

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 5D, Empathie 5D, Agilité 3D et Réflexes 4D.

Spécialités : Discrétion (Expert), Chasse (Confirmé), Couteau (Confirmé), Empathie avec la forêt (Confirmé) et Empathie avec l'araignée (Confirmé).

Matériel : un couteau d'os taillé (1D/1B).

La fille

Caractéristiques : toutes les Caractéristiques à 2D sauf Perception 4D, Empathie 4D, Agilité 4D et Réflexes 5D.

Spécialités : Discrétion (Expert), Chasse (Expert), Couteau (Confirmé), Empathie avec la forêt (Confirmé) et Empathie avec l'araignée (Débutant).

Matériel : dents et griffes (1D/1B).

L'araignée

Caractéristiques : Force 4D, Rapidité 6D, Perception 4D, Agilité 5D, Réflexes 4D.

Seuils de blessure : Touché (5) OOO, Blessé (7) OO, Tué (9) OO.

Protection : 1D.

Attaques : pattes avant (jet d'attaque à 3D, dommages 2D/1B, type perforant, deux attaques par tour) et morsure (jet d'attaque à 4D, dommages 3D/2B, type tranchant, une attaque par tour). L'araignée ne secrète pas de venin et ne peut attaquer qu'une seule cible par tour, mais elle est capable de grimper aux arbres sans Malus de déplacement et de sauter jusqu'à son score de Rapidité en mètres. Durant la journée, toutes ses Caractéristiques sont réduites de 2D.

Scénario : Julien Blondel - Illustrations : Anne Rouvin