

CASUS

Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

Mensuel!
N° 99 novembre 96

Nephilim Seconde Édition

Au cœur du labyrinthe

Secrets d'atelier : fabriquez vos parchemins

Haut les masques Hawkmoon revient !

Supplément gratuit

LES GUERRIERS «Pièges oubliés»

16 pages de BD et d'aides de jeu par

Pellet, Latil et Arleston (scénariste de *Lanfeust de Troy*,
des *Feux d'Askell*, des *Maitres-cartographes...*).

M 3168 - 99 - 32,00 F



230 FB - 8,50 FS - 4.95 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F - 9800 L



Passe le souffle du dragon
 Passent les jours et les saisons
 Oncques personne ne vit
 Tel monceau d'or à l'envi

ranchis les bouches d
 Dragon et du Ser
Secrets

faire
 un beau
 parchemin



50 pieds au septentrion
 23,81,68,51,70E. 76,45,39,18,9 N.

Monsieur

Cher Neveu

Pour notre grand plaisir
 Vaudou, absent de nos
 une longue année faict
 Paris. Son navire, la
 Canton", seroit à costé
 gare, le dimanche, vingt
 jour du mois de janvier,
 cent quatre vingt seize. Vo
 fort grand plaisir étant à
 quatorze heures précises ce me
 La présence de votre estimée
 serai grandement appréciée.

Longtemps tu décus les espoirs
 que ta pauvre mère et moi mettions en
 ta personne. Le moment est peut-être
 venu de mettre à profit tes penchants
 pour la chose militaire et l'aventure.

Voici une semaine, notre cousin
 Asphodèle est mystérieusement passé
 de vie à trépas. Dans une vieille malle
 poussiéreuse, seul vestige d'une vie
 d'écumeur des mers, j'ai trouvé une
 étrange carte que je joins à ma missive.

Ta jeunesse, ton entrain et les
 spadassins que tu fréquentes désormais
 seront, sans nul doute, de précieux
 atouts pour découvrir le fabuleux trésor
 de ce vieux fou d'Asphodèle.

Adieu, monsieur, croies que

votre très humble
 et très obéissant

Bien à toi.

Philippe

Haemophilus.J.

d'atelier

Aide de jeu

os vaillants personnages, après moult périls et péripéties, atteignent enfin la capitale du royaume. Le souverain, Théodric sixième du nom, doit leur remettre

en mains propres le titre de propriété d'un beau castel, qui les récompensera de toutes leurs peines. Les trompettes résonnent dans la salle du trône alors que le roi s'avance vers les courageux héros.

Vous sortez alors de derrière l'écran de jeu un graffiti hâtivement tracé au stylo bille sur une page de votre cahier de texte!... Les personnages sont déçus et le prestige du roi en prend un coup. Il ne tient pourtant qu'à vous d'offrir à vos joueurs des parchemins à la hauteur de leurs mérites. Les techniques pour en fabriquer sont simples et peu onéreuses, elles ne demandent qu'un peu de temps et les résultats sont vite satisfaisants.

Le papier

Première étape dans l'élaboration d'un beau parchemin : fabriquer le support, c'est-à-dire faire vieillir du papier en le trempant dans un bain coloré. Le papier ne doit pas être trop fin, pour ne pas se déchirer dans l'eau : au minimum 80 g/m² (l'épaisseur du papier à photocopie), l'idéal étant un papier à dessin suffisamment épais (160 g/m² ou plus).

La taille du récipient dans lequel va s'effectuer le bain est également importante : si la feuille doit être pliée faute de place, la teinture sera irrégulière ; il faut donc une bassine ou un bac à peinture légèrement plus grand que le document à faire tremper.

Le vieillissement s'obtient en plongeant la feuille de papier dans du thé infusé ou du café fort lyophilisé. La première méthode donne un résultat plus proche de la « réalité ». La seconde, au rendu plus sombre, est plus rapide et plus facile.

Vous pouvez colorer plusieurs feuilles en une seule opération, mais il faut les introduire une à une, en évitant la formation de bulles d'air. La manipulation du papier mouillé exige des précautions : utilisez vos doigts et évitez tous les instruments pointus (fourchettes, couteaux).

Après l'avoir laissée macérer pendant cinq à six heures, sortez la page de son bain et faites-la sécher à plat. Pour obtenir une coloration moins uniforme, saupoudrez légèrement la feuille encore mouillée de grains de café

lyophilisé. Avec le doigt, étalez le café à certains endroits, en laissant quelques grains fondre d'eux-mêmes. Il vous faudra un ou deux essais avant d'obtenir le bon résultat, en sachant que les taches s'estompent en séchant.

Le papier photocopié supporte très bien le bain de vieillissement (c'est même la solution si vous n'êtes pas doué en travaux manuels !). Cette particularité permet entre autres d'utiliser des vieilles cartes, de réaliser plusieurs exemplaires d'un même document et de jouer avec le taux d'agrandissement. Pour les cartes maritimes, vous pouvez trouver l'inspiration dans un très beau livre sur les portulans (1). Vous pouvez même vous contenter d'en photocopier certains.

Les mots

Une fois le support dûment apprêté, reste à écrire dessus. Pour composer un texte, quelques mots et tournures de style « d'époque » sont toujours les bienvenus. Vous pouvez utiliser des phrases entendues dans des films historiques ou lues dans des bandes dessinées (2). Les perfectionnistes pourront se lancer dans l'étude de textes authentiques : chansons de geste médiévales, pièces de théâtre ou recueils de correspondance d'écrivains. N'en faites pas trop quand même : le déchiffrement d'un vrai document médiéval demande plusieurs années d'étude, n'attendez pas de vos joueurs qu'ils lisent couramment la copie d'un texte gothique.

La plume

L'objet indispensable pour une écriture à l'ancienne est le stylo-plume à calligraphier. Ce stylo reproduit parfaitement les pleins et les déliés de la plume, tout en étant d'une utilisation beaucoup plus facile. La marque Réform en propose à des prix très abordables (50 à 70 F). Choisissez plutôt une plume fine, la taille 1,1 est idéale. Si vous n'en trouvez pas, rabattez-vous sur un stylo classique. Avec une lime très fine, enlevez le renflement à l'extrémité de la plume dudit stylo. Une fois le

métal

bien limé pour ne pas déchirer le papier, vous obtiendrez un instrument tout à fait honorable.

Il faut ensuite choisir un alphabet. Les deux exemples ci-après (médiéval ou gothique et XV^e siècle) suffisent pour faire vos premières armes, mais il existe d'excellents ouvrages expliquant les principes de la calligraphie et proposant des alphabets différents (3).

Il est important, surtout au début, de caler votre écriture en traçant sur le parchemin des lignes horizontales au crayon, entre lesquelles vous écrirez. Si votre papier n'est pas trop épais, vous pouvez également glisser en dessous une feuille de gabarit sur laquelle seront tracés les traits.

L'utilisation du stylo est simple. Il faut que l'angle formé entre la plume et la ligne horizontale reste constant, aux alentours de 30°. Avec l'habitude, vous pourrez écrire de plus en plus vite, et pourquoi pas finir par connaître l'alphabet par cœur !

La finition

Un texte écrit en vieux français sur du papier vieilli ne suffit pas à faire un beau parchemin. Voici quelques suggestions pour améliorer cette base.

D'abord, soignez le pourtour de la feuille. Vous pouvez brûler les bords au-dessus d'une flamme de bougie, mais l'effet n'est pas toujours réaliste. Mieux vaut soit couper les

del gobernador de Santiago
para todos los capitanos de la flota
de su Majestad Alfonso VI

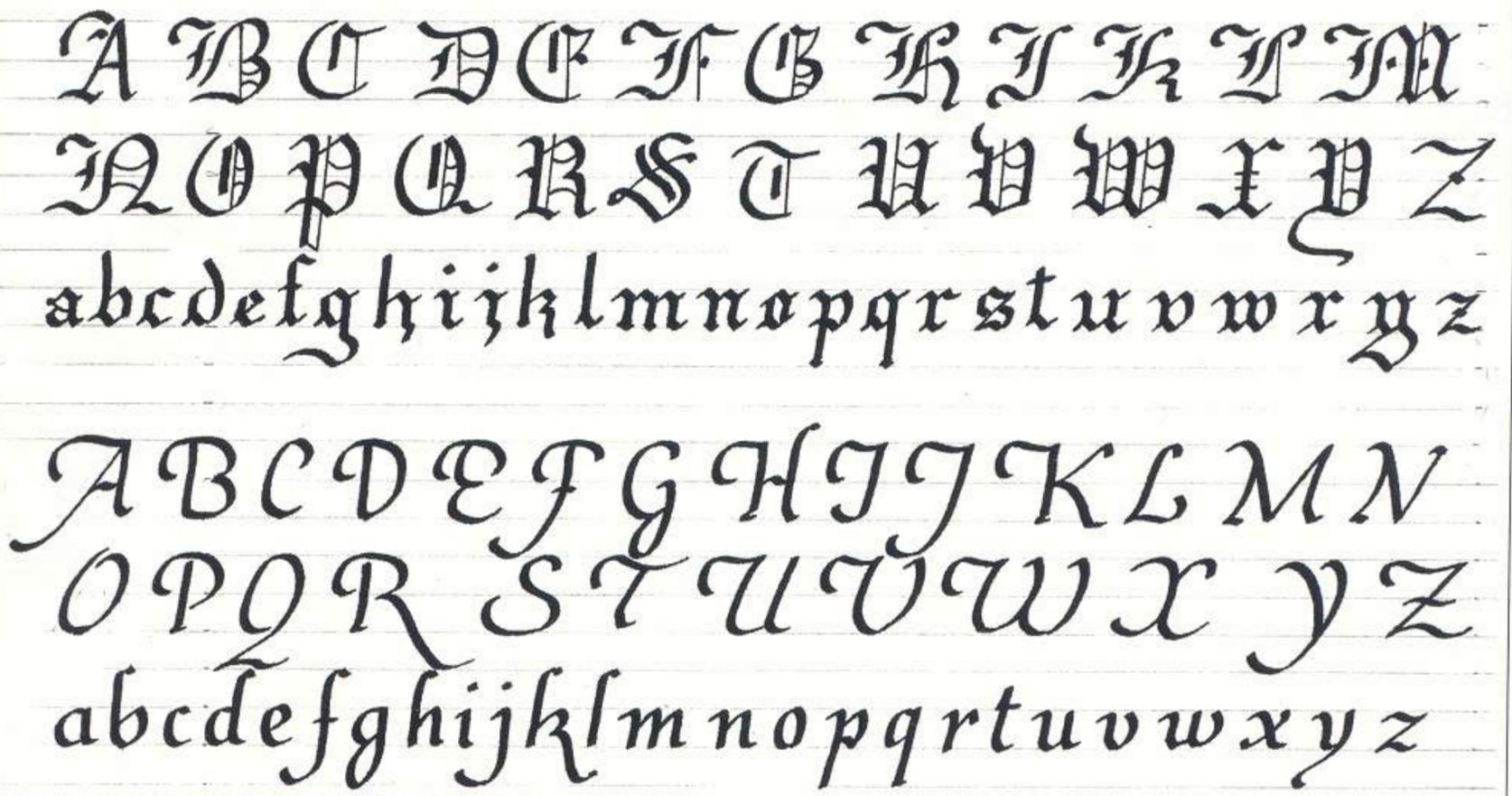


(1) « Les portulans, cartes marines du XIII^e au XVII^e siècle », par Michel Mollat du Jourdin et Monique de la Roncière ; à l'Office du Livre. Un peu cher (plus de 200 F), mais les grandes bibliothèques en possèdent souvent un exemplaire.

(2) Celles de François Bourgeon sont d'excellentes sources d'inspiration : pour le Moyen Âge, le cycle des « Compagnons du crépuscule » aux éditions Casterman ; pour le XVII^e siècle, le cycle des « Passagers du vent », chez Glénat, est indispensable.

(3) Les traductions d'ouvrages anglais abondent : par exemple « Le parfait calligraphe » par E. Callery aux éditions Celiv.

x Les hommes doivent avoir leur fusil, leur sabre et leurs pistolets propres et en état de marche. Tout homme qui n'aura pas ces armes



ou qui fumera du pipe, ou qui portera sera soumis à la
 x Tout homme dans les engagements de huit, si c'est
 x Si a un moment trouvez en présence homme qui voudra

Handwritten notes:
 J. Etzer

bords à la règle (maintenir la règle d'une main, déchirer le papier de l'autre; le rendu est meilleur avec du papier bien épais), soit les mouiller, puis déchirer le papier irrégulièrement avec le pouce (possibilité ensuite de noircir au café lyophilisé certaines déchirures). Si après leur bain coloré, vous séchez les feuilles de papier dans votre four, vous obtenez directement un rendu craquelé et cassant du plus bel effet.

Ensuite, vous pouvez ajouter de la couleur. Pour les cartes, utilisez de la peinture acrylique ou de la gouache très diluée; le crayon de couleur donne aussi d'excellents résultats. Vous pouvez donner des couleurs aux reliefs, aux côtes et aux forêts; aussi aux navires et aux bêtes mythologiques qui apparaissent sur la plupart des cartes médiévales.

Sur un texte, il est possible de tracer des lettrines (la première lettre d'un texte, très décorée, incluant souvent une scène ou un animal) ou des enluminures (décorations qui entourent la page de texte). Les couleurs sont alors beaucoup plus franches. Attention cependant: il faut être doué et avoir beaucoup de patience pour réussir ce type de décoration.

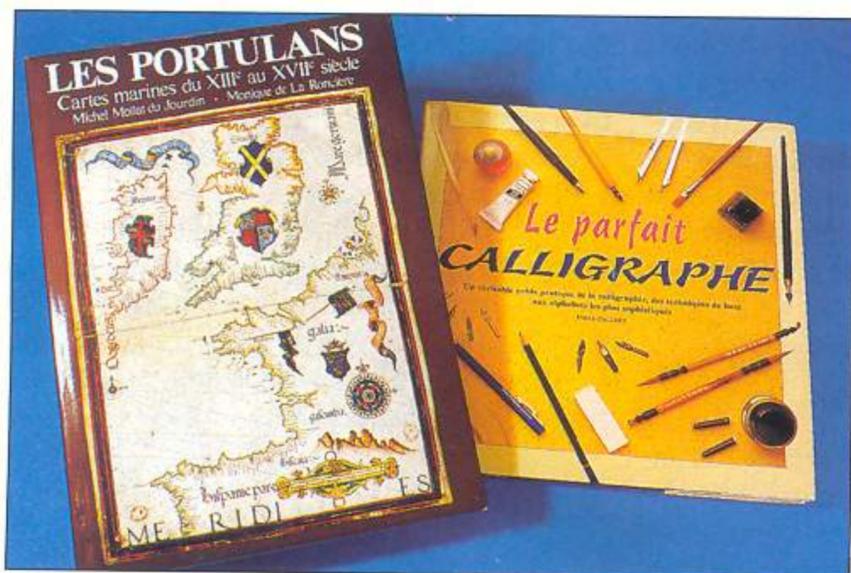
Le sceau de cire est un détail essentiel pour compléter un parchemin. Il peut être utilisé de deux façons. Soit posé sur un ruban, au bas d'un document officiel, pour authentifier la signature d'un haut personnage; soit pour fermer un pli: les gens du XV^e siècle n'utilisaient pas d'enveloppes, ils pliaient les lettres qu'ils venaient d'écrire et ajoutaient au dos le nom du destinataire. (Il est d'ailleurs toujours possible de confier ce type de pli au facteur.

Choisissez le timbre adéquat: la Poste édite régulièrement des timbres à thèmes fantastiques ou historiques.) Un sceau de cire est assez facile à réaliser, il faut tout d'abord bien préparer son matériel. Vous aurez besoin de cire à cacheter. Elle est vendue sous forme de bâton (environ 20F pièce), de différentes couleurs. Il vous faut

également un sceau. Vous pouvez en trouver en librairie avec une initiale ou un petit sujet; ils sont chers et ne présentent pas forcément un intérêt pour le jeu de rôle. Autre solution: écumer les brocantes, le stock de la mercière de votre quartier ou la boîte à couture de votre grand-mère à la recherche de ces boutons reproduisant d'anciennes monnaies ou d'anciens sceaux. Ils étaient encore à la mode il y a quelque temps. Il ne vous restera plus alors qu'à coller ce bouton sur un manche en bois pour éviter de vous brûler.

Après avoir légèrement huilé votre sceau, chauffez soigneusement votre bâton de cire en le tournant au-dessus de la flamme d'une bougie. Lorsque la cire est presque liquide, écrasez l'extrémité du bâton sur le parchemin, toujours en tournant. Placez alors le sceau sur la cire encore chaude, laissez refroidir quelques secondes avant de le retirer. Voilà, maintenant à vous de jouer: teintez, colorez, calligraphiez, et vous serez récompensé par les cris d'admiration poussés par les joueurs quand leurs personnages recevront de la main même du grand roi Théodoric VI l'acte qui les rend propriétaires d'un superbe castel dans les Marches.

Philippe Balmisse
 Travaux manuels par Philippe Balmisse



Capitaine Oudou

Nom : Surnom :
 Nationalité : Né en 16....
 Poste d'équipage : Joueur :

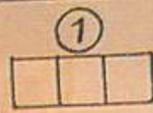
Composantes

Moyens

Corps

Perception

Vie



CASUS

Belli 99

Cet encart détachable correspond aux pages 39 à 70.

Adaptations Simulacres

En page 68.

Accessoire Casus Belli

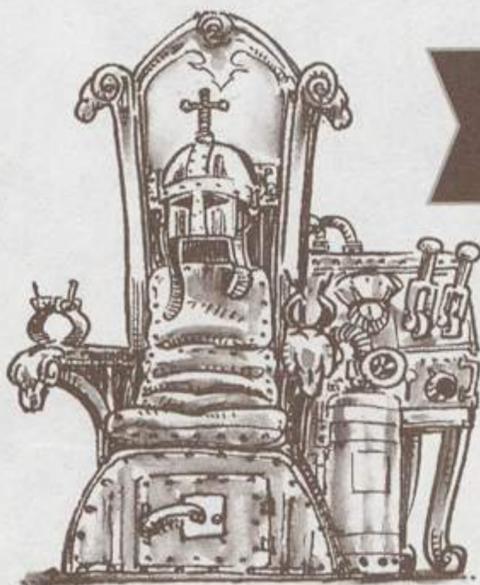
Pour Nephilim 2e édition : aide à la création de personnage en pages 69 et 70.



p. 40

La somme de toutes les peurs

POUR STAR WARS



p. 44

L'homme au masque de soie

POUR HAWKMOON



p. 48

Le pacte

POUR L'APPEL DE CTHULHU



p. 52

Le loup dans la bergerie

POUR PENDRAGON

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR VAMPIRE
Ville morte

p. 56

ET LE SCÉNARIO MOYEN MÉTRAGE POUR WARHAMMER
Remb'injogu

p. 62

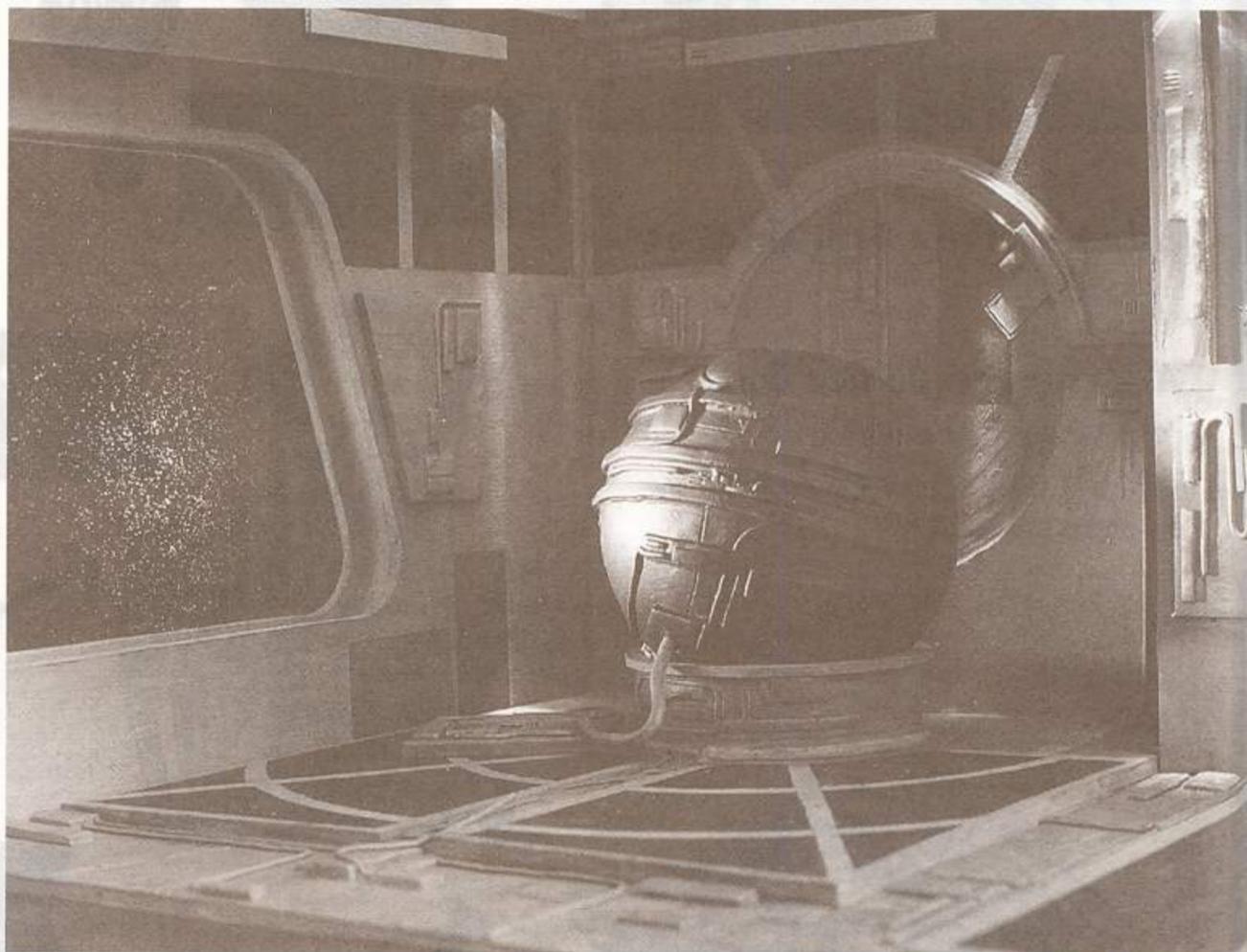




La somme de toutes les peurs

Ce scénario très musclé à l'ambiance cinématographique est destiné à un meneur de jeu, des personnages et des joueurs expérimentés. Il nécessite de

lire d'abord « Galactic Born Killer », p.72. Les mentions « p. XX » renvoient à la version française de la seconde édition du jeu.



L'histoire

Lorsque l'obscurité froide de l'espace estompe les dernières lueurs du jour, la Galaxie toute entière retrouve ses spectres et ses terreurs nocturnes. Qu'arriverait-il si l'ensemble de ces cauchemars prenaient vie? C'est ce que se demande le consul Lukos Lhern, en mission spéciale pour l'Empereur. Ce dernier l'a chargé de retrouver un objet précieux dans l'épave d'un ancien destroyer stellaire. Un objet qui, tombé en de mauvaises mains, pourrait conduire son possesseur vers l'un des secrets les mieux gardés de l'Empire : un prototype de l'Étoile de la Mort! Le consul touche au but, mais demeure inquiet. Et il a raison car, à son insu, l'Hydre est sur ses traces. Ce dangereux psychopathe a conçu un plan machiavélique pour le doubler. Sa stratégie repose sur l'utilisation d'un pouvoir que personne ne soupçonne (hormis son créateur). L'Hydre est capable d'assumer l'apparence de n'importe quel humanoïde en quelques secondes! Mais cela ne suffira pas. Pour atteindre son but, elle a besoin de main-d'œuvre, d'un groupe qu'elle va manipuler pour localiser le prototype de l'Étoile de la Mort et lui permettre de s'y introduire. Vous vous en doutez, ce sont les PJ. Pour eux, ce qui semblait au départ une mission de routine va se transformer en enquête mortelle dans les bayous de Khaern VII. Ils plongeront ensuite vers les profondeurs d'une planète océane où gît le destroyer stellaire. Enfin, ils découvriront le prototype, pour l'offrir malgré eux à l'Hydre. Et la vraie terreur commencera...

Épisode 1

DANSE AVEC LA MORT

Khaern VII ne répond plus

Ouverture, plan large. Dans la lueur d'une naine blanche se découpe la silhouette d'un croiseur de l'Alliance. À l'intérieur, les PJ sont en plein briefing : « Messieurs, voici Khaern VII, une lointaine planète minière abandonnée, occupée par des indigènes et une poignée de colons qui entretiennent un relais pour nos communications hyperspatiales. Or, ce dernier a cessé d'émettre, nous privant de contact avec nos bases éloignées. Vous êtes chargés d'enquêter sur cette défaillance. » Cinq jours d'hyperespace plus tard, le vaisseau des PJ plonge sous les nuages sinistres de Khaern. C'est un monde de plaines marécageuses ponctuées de temps à autre par des jungles aux arbres torturés. Dans la lumière lugubre d'un soleil malade, des eaux stagnantes abritent des légions d'insectes, grouillant entre les énormes troncs rongés de mousses parasites. Il reste une dizaine de colons, qui vivent dans une ancienne station météo au cœur d'un marais. Leur village se compose d'une trentaine de demeures coloniales en bois, installées dans les frondaisons et reliées par

un réseau d'échelles et de poutrelles rouillées. Un gigantesque entrelacs de câbles maintient cette architecture étrange, qui se balance dans un fracas permanent de tôles malmenées. Tout est trempé par une pluie fine et constante. Dans ce climat malsain, isolés de tout, les PJ vont devoir enquêter sur une série de meurtres abominables.

Séjour sous la pluie

Le gouverneur Lothos réserve un accueil détestable au groupe. Visiblement, les PJ ne sont pas les bienvenus! Après avoir été conduits dans des appartements vétustes, ils peuvent se mettre au travail. Voici une partie des résidents du village :

- **Le gouverneur Lothos d'Eibon.** Il est gras, fourbe, suffisant et violent. Il martyrise sa famille et arrondit ses fins de mois grâce à un trafic d'esclaves Swonks. Il fera l'impossible pour que les PJ repartent ou qu'il leur arrive un fâcheux incident s'ils découvriraient ses activités.
- **Dame Silène d'Eibon.** Rendue folle par son mari et cette planète, elle reste désirable, et est prête à tout pour quitter ces marais. Elle tentera de séduire un PJ.
- **Kaèle et Yaèle d'Eibon.** Les superbes jumelles du gouverneur sont sensibles à la Force. Timide, Kaèle ferait un bon Jedi si on l'initiait. Yaèle est attirée par le Côté Obscur qui se manifeste lors des rituels Swonks, dont elle est secrètement devenue la grande prêtresse. Découvrant ses penchants, le consul lui a proposé d'augmenter ses pouvoirs en échange des Symbiotes.

● **M'Orion**. Ce Twi'lek trafiquant d'esclaves n'a pas eu de chance. L'Hydre l'a décapité avant de le remplacer pour suivre le consul. Ses trois acolytes ne se doutent de rien et continuent de traiter avec le gouverneur.

● **Le vieux Vendor**. Ce Sullustain, ancien mineur, entretenait l'émetteur. Il a été la première victime de l'Hydre.

● **OBI**. "Obiwan", son droïd protocolaire, a été décapité dans l'explosion de l'émetteur.

● **Yoss Solän**. Cet ex-contrebandier a sombré dans les paradis artificiels des gorooves, des baies hallucinogènes. Il dissimule (mal) sa liaison avec la femme du gouverneur. La jalousie peut le rendre dangereux.

Dix petits colons

Voici le déroulement des événements, à adapter en fonction des actions des PJ :

— L'Hydre, surprise par Vendor lors de la destruction de l'émetteur, a grièvement blessé le Sullustain. Celui-ci a été soigné par Kaèle, et se maintient entre la vie et la mort. À l'agonie, il souffle aux PJ : « Obiwan ».

— Dans la tour de l'émetteur, des traces d'explosion permettent de suspecter un sabotage. La tête d'Obiwan est coincée sous un amas de poutrelles (Recherche, diff. 18). Il faut deux jours pour récupérer sa mémoire. Celle-ci contient des informations sur les Swonks (voir *Gwo & Millord*, p. 72), ainsi qu'un enregistrement vidéo du meurtre perpétré par l'Hydre sous les traits... du consul!

— Quelques gorooves partagés avec les hommes de M'Orion permettent de découvrir leur trafic avec le gouverneur. Deux d'entre eux trouvent leur patron « bizarre » depuis quelques jours. Le soir, le premier disparaît, l'autre est retrouvé dépecé et suspendu à une branche.

— Silène a des doutes sur M'Orion. Le lendemain, on découvre son cadavre éparpillé à travers la chambre de Yoss, son amant. Ce dernier, sans alibi, est immédiatement emprisonné par le gouverneur, puis massacré par l'Hydre.

— Devant l'accumulation des meurtres, le consul commence à paniquer. Il soupçonne tout le monde, PJ compris. Au moindre élément de preuve, si incertain soit-il, il fait intervenir ses Abaskudes (voir *G&M*).

— La nuit suivante, l'Hydre s'impatiente et pousse le consul à agir. On retrouve le corps de Yaèle empalé sur la plate-forme principale. Le consul, terrifié, décide d'aller chercher les Symbiotes tout seul et disparaît dans les marais.

— Les PJ devraient alors avoir consulté la mémoire d'OBI, soupçonner le consul et partir à sa poursuite. S'ils n'en ont pas l'idée, les survivants (le gouverneur ou Kaèle) les payent pour le faire. À l'aube, une formidable traque s'engage dans les marais...

La valse des démons

Le bayou s'éveille sous un manteau de brume, tandis que les PJ s'installent sur des turboglis-seurs : des barges rudimentaires propulsées par une énorme hélice orientable, très maniables dans les marais (1 pilote, 1 passager, 150 km/h, altitude 0-3 m, Maniabilité 2D, Carrosserie 2D). Ils voguent plusieurs heures avant de tomber sur le

consul, qui leur file sous leur nez ! Une course-poursuite s'engage. Lancés à grande vitesse dans un labyrinthe de racines géantes (diff. 12, dom. 3D), les PJ doivent éviter des troncs fossilisés (diff. 15, dom. 5D) et résister aux attaques des Abaskudes. Au terme d'un combat épique, le consul est finalement abattu. Les PJ trouvent sur sa barge un coffret étanche abritant huit Symbiotes, son équipement et surtout son disque impérial.

Soudain, une formidable clameur retentit, et des douzaines d'embarcations tirées par des vers des marais jaillissent de toute part. Les Swonks, couverts de leurs boues de guerre, viennent récupérer leurs Symbiotes ! Devant leur nombre, les PJ sont obligés de fuir : ils fauchent les grands joncs (diff. 12, dom. 3D), essuient les tirs des Swonks (bolas explosifs, grenades à poisons végétaux), évitent les collisions, échappent à des abordages, etc. Les indigènes, devenus incontrôlables depuis la disparition de leur grande prêtresse, poursuivent les PJ jusqu'à la station et la prennent d'assaut. Il faut l'évacuer, dans la confusion la plus totale. L'Hydre en profitera pour embarquer avec les PJ sous l'apparence d'un colon (Kaèle, par exemple).

Les PJ ont éliminé le consul, apparemment coupable des meurtres (libre à vous de décider qu'il n'est « pas vraiment mort » et de l'utiliser comme grand méchant récurrent). Ils ont trouvé les Symbiotes et, surtout, un disque contenant les ordres de Palpatine lui-même. La plupart des fichiers sont indécodables, mais il contient une série de coordonnées géographiques, un lieu sur Taypho, une lointaine planète océane. Quelle que soit la raison qui pousse l'Empereur à s'y intéresser personnellement, les PJ ne peuvent rater l'occasion d'en savoir plus !

Plan panoramique : le jour vient dissiper les brumes grisâtres qui stagnent sur les marécages, tandis que le vaisseau des PJ plonge dans l'espace. Vers Taypho. Vers la tempête. Cut.

Épisode 2

AU CŒUR DU TYPHON

Planète océane

Taypho est une planète de la bordure extérieure. Entièrement recouverte d'océans, elle est indépendante depuis qu'une révolution l'a libérée du joug impérial (dans le Grand Écran *La légende des cristaux*, CB n° 76). Tels de paresseux léviathans, de gigantesques cités flottantes glissent sur ses eaux étincelantes, exploitant ses ressources sous-marines. Les coordonnées du disque font référence à la zone la plus dangereuse de la planète : l'océan du Maelström, un endroit soumis aux typhons et à une activité tellurique intense. Personne n'ose s'y aventurer, hormis les habitants de Dagönn 17, une ancienne ville-prison. Jadis, la lie de l'humanité y était abandonnée et livrée à elle-même. Aujourd'hui, les descendants des criminels y ont fondé une société primitive, organisée autour de la chasse aux méduses

Chronique d'un carnage annoncé

J - 13 : Le consul Lhern arrive sur Khaërn, sous l'identité du Dr. Goro, un ethnologue en voyage d'études. Il a besoin d'organismes locaux, les Symbiotes. Ces créatures forment des gangues malléables,

capables d'envelopper un homme comme un scaphandre ultraléger (mais très solide).

J - 11 : Le consul apprend que les indigènes des bayous, les Swonks, sont les seuls à élever des Symbiotes, l'eau de leur région étant particulièrement toxique et corrosive.

J - 8 : L'Hydre, déguisée, arrive sur la planète et surveille le consul. Ce dernier tente en vain de localiser les Swonks et fait appel à l'une des filles du gouverneur, Yaèle, qui semble les connaître.

J - 6 : L'Hydre décide de court-circuiter le consul. Elle attire l'attention de la Rébellion en sabotant l'émetteur relais, et attend la venue des enquêteurs dont elle va faire progresser la mission à coup de meurtres.

Jour J : Arrivée des PJ.

géantes. Ces dernières années, les migrations des méduses ont poussé Dagönn 17 vers le Maelström, et les colons sont sur le point de découvrir l'épave du destroyer stellaire qui s'y est échoué. Pour récupérer sa cargaison, le consul s'est rendu sur place et a soudoyé un clan possédant des fonceurs Neptune, les seuls véhicules capables de plonger à de telles profondeurs. Malheureusement, les scaphandres impériaux apportés pour l'occasion se sont avérés trop peu performants. L'expédition a échoué. C'est pourquoi le consul est parti chercher les Symbiotes.

Dead on arrival

L'arrivée des personnages est un véritable cauchemar : bourrasques, colonnes d'eau et tornades se déchaînent autour de leur vaisseau. Soudain, les nuages s'écartent tandis que se couche le soleil géant, révélant les tours de Dagönn au-dessus de l'écume : un majestueux archipel de dix-sept plates-formes aux grappes d'habitations reliées par une multitude de passerelles branlantes. Le vaisseau des PJ est autorisé à se poser. Une vingtaine d'humains burinés, bardés d'armes hétéroclites, attend sur la piste. De près, leurs coiffures rastas phosphorescentes et leurs colliers lumineux s'avèrent être des chapelets de petites méduses collées sur leur peau ! Les PJ viennent de faire connaissance avec les habitants de la colonie. Habités à vivre en symbiose avec les méduses, ils se considèrent comme une race à part et se regroupent en clans. Les PJ sont accueillis par les Écarlates, les fidèles du Seigneur des Harpons, qui dirige la cité. Le comité d'accueil est chargé de les conduire jusqu'à lui. Profitez du trajet pour faire découvrir quelques aspects de la ville (pensez à *New York 1997* et *La cité des enfants perdus*). Les étrangers sont rares, et les PJ sont sollicités de toutes parts, agui-

chés par des prostituées, harcelés par des bébés pelks (une sorte de pélican géant), etc. Au cours de l'un de ces incidents, l'Hydre, toujours sous l'identité d'un colon khaërien, leur fausse compagnie. Personne ne la retrouve. Lorsque les PJ arrivent au palais d'Arkhâz, Seigneur des Harpons, celui-ci s'en montre fort irrité. La chasse aux méduses commence demain, et le chef du clan rapportant la meilleure prise dirigera la cité pendant trois mois. Arkhâz, vainqueur depuis plusieurs années, se fait vieux. Dagönn est chauffée à blanc par les rivalités entre clans, et l'arrivée d'étrangers risque de faire basculer le fragile équilibre du pouvoir.

Pendant ce temps, l'Hydre, changeant encore de visage, décide de « mourir » de façon spectaculaire. À vous d'organiser l'incident en y faisant participer les PJ. Par exemple, l'Hydre surgit dans un tripot et y sème un carnage aveugle à coup d'explosifs avant de « se suicider ». Les PJ, présents par hasard, affrontent la panique, les flammes, etc. Juste après, ils retrouvent sur place un corps mutilé correspondant grossièrement à l'ancienne identité de l'Hydre (assassiné et placé là à l'avance). L'attentat a de quoi surprendre les PJ mais, avant qu'ils puissent enquêter, il a une conséquence inattendue. Ayant pu juger de leurs capacités, le Seigneur des Harpons décide de se les attacher. Il les fait comparaître devant lui, et rend son « jugement ». Puisqu'ils sont venus semer le trouble dans sa cité, il les condamne à travailler pour lui pendant la Grande Chasse! Ils porteront les couleurs du clan et, s'ils le désirent, un bracelet de sthénos. Arkhâz n'est pas réellement mauvais, juste violent et déterminé. Au besoin, il piégera le vaisseau des PJ pour les forcer à coopérer.

Une nuit en enfer

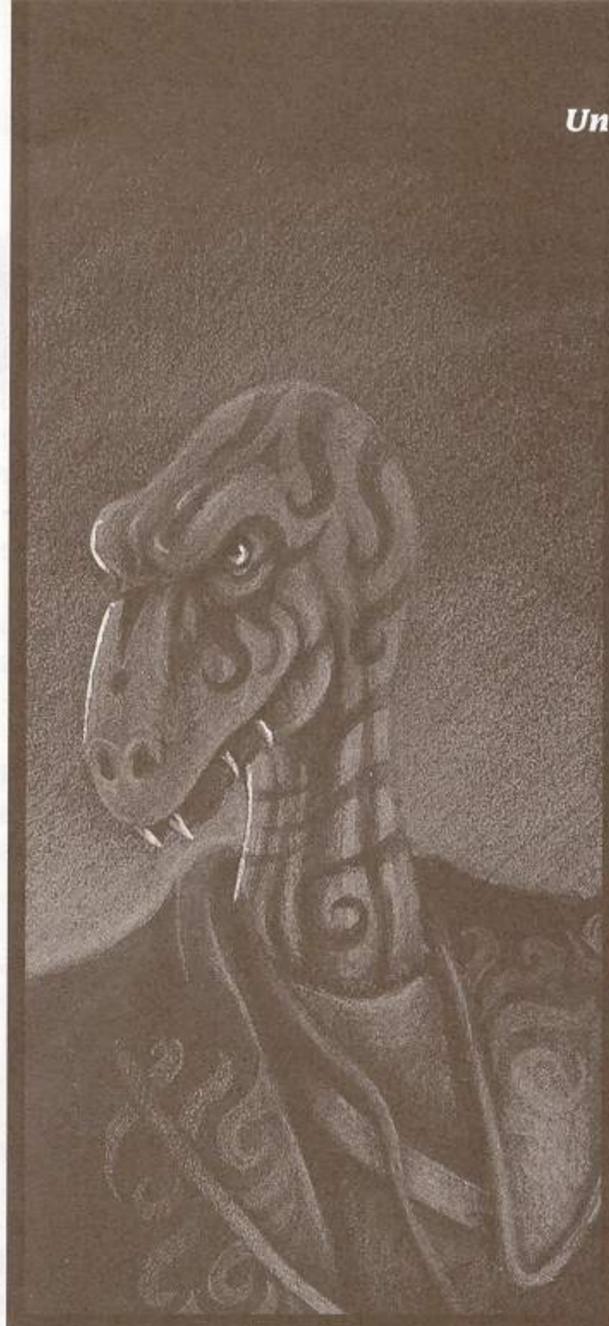
Les PJ sont logés au palais d'Arkhâz, mais demeurent libres de leurs mouvements. Leur seule consigne est de rester en vie jusqu'à la grande chasse. Ils ont donc toute la nuit pour mener leur enquête sur le consul Lhern. En voici les principaux éléments :

— Lhern est venu à Dagönn le mois dernier. Il s'est présenté comme contrebandier en liqueur d'algues et a fréquenté le marché suspendu, le temple de l'Abîme et plusieurs tripots avant de repartir.

— Le marché suspendu s'étend sur plusieurs niveaux de passerelles branlantes. Il abrite divers trafics, sous la houlette de Barracuda Bey et de son clan de Gamorréens. Le consul a dédaigné sa liqueur d'algue, et ses amis ne sont pas les bienvenus.

— Au temple de l'Abîme, le consul s'est intéressé aux légendes de monstres marins. Le clan des Moines-corail y vénère un « dieu Léviathan », dont on murmure qu'il vit dans l'œil du Maelström. Personne n'est revenu vivant de cette région, sauf quelques méduses anormalement lumineuses. Une analyse des spécimens locaux (Médecine, diff. 15) révèle une exposition à une importante source radioactive!

— De son côté, l'Hydre découvre que le consul est passé à *L'aqua cantina*, un tripot flottant au ras des vagues. Pour attirer l'attention des PJ, elle y commet un nouvel attentat en brisant un vivier



de crabes-à-poison. Cela libère une dizaine de ces horreurs venimeuses. Les PJ peuvent s'illustrer en sauvant des vies, en traquant les crabes, etc. Selon le patron de la cantina, le consul aurait traité avec un clan mystérieux. Il était question d'une expédition en mer, en échange d'armes « spéciales ».

— N'oubliez pas que l'ambiance dans la ville est survoltée. Les incidents se multiplient jusqu'au matin : fêtes meurtrières, rixes entre clans, disparitions, etc.

Chasseurs blancs, cœurs noirs

L'aube se lève et les premiers feux du soleil viennent lécher les coques rutilantes des véhicules amarrés autour de Dagönn. Parmi la vingtaine de clans présents, les Gamorréens de Barracuda Bey font vrombir leurs 15 hydrospeeders (comme des landspeeders, p. 101). Les Écumeurs Rodiens immergent leurs 13 fonceurs Neptune. Les 19 Moines-corails enfourchent leurs pelks. Le clan des Écarlates prend la tête du défilé, à bord d'une barge à voile pilotée par le Seigneur des Harpons. Les PJ peuvent l'accompagner ou utiliser un hydrospeeder, voire un pelk.

Faites de la chasse un moment épique! Les PJ slaloment sur des vagues géantes, entre tornades et récifs, tandis que les clans s'affrontent. Repérant deux euryales de 8 mètres, les chasseurs attaquent : harponneurs sur hydrospeeders ou filets géants jetés du ciel (les blasters endommagent les méduses). La journée se poursuit par d'autres combats et la traque d'une gorgone de 20 mètres, qui déterminera l'issue de la chasse. Les Écumeurs surgissent et tentent de s'en emparer à coup de minitorpilles à protons (7D, 1 torpille par Rodien), des armes typiquement impériales!

La chasse terminée, les survivants regagnent Dagönn 17 et fêtent leur retour. Que les PJ aient triomphé ou non, ils savent maintenant que les Écumeurs Rodiens ont traité avec le consul. Une petite visite chez eux s'impose...

Dans l'œil du cyclone

Le repaire des Écumeurs est une ancienne usine de désalinisation, avec un bassin couvert pour les fonceurs (pensez à la station sous-marine dans *Abyss*). S'ils font parler un Rodien, les PJ apprennent que le consul voulait récupérer un objet dans l'œil du Maelström. Mais il est impossible d'y aller par air ou par mer, et les scaphandres impériaux n'ont pas résisté aux conditions des grandes profondeurs. Revêtus des Symbiotes, les PJ pourraient y parvenir... à condition de « récupérer » les fonceurs. Laissez-les faire. Au besoin, l'Hydre les aidera. Lorsque les PJ seront en mer, les Rodiens, fous furieux, organisent la poursuite avec tous les véhicules sous-marins disponibles. Ne lésinez pas sur les effets spéciaux! Plongeant vers le Maelström, les PJ traversent des canyons de corail (diff. 12, dom. 3D), des courants bouillonnants (diff. 18, dom. 4D) et des jets de roches en fusion (diff. 25, dom. 5D), avant de parvenir dans une plaine abyssale étrangement calme. Ils sont dans l'œil du cyclone... L'incroyable épave d'un destroyer stellaire s'étend devant eux (les fuites radioactives de ses réacteurs expliquent la luminescence des méduses). À cet instant, le disque du consul se met à pulser sur un rythme qui s'accélère au fur et à mesure qu'ils s'approchent du vaisseau. Suivant ses indications, les PJ pénètrent la carcasse éventrée et finissent par déboucher sur le pont de commandement, où une sphère noire d'un mètre de diamètre répond aux pulsations du disque. C'est l'objet recherché par le consul! Pour l'emporter, les PJ doivent la débrancher du navordinateur (Programmation/Réparation d'ordinateur, diff. 22). Soudain, des explosions retentissent à l'extérieur! Des Rodiens téméraires ont réussi à passer. Au moment où le combat commence, une gigantesque créature s'extrait d'une brèche. Sa gueule est assez grande pour avaler une navette impériale : Léviathan s'est réveillé! Jouez la fuite des PJ dans un stress total, poursuivis par Léviathan, tandis que les Écumeurs sont exterminés par la bête.

Plus tard. Travelling sur la mer survolée par le vaisseau des PJ, puis vue intérieure : ils fêtent leur victoire. Zoom avant sur la sphère noire, menaçante, qui grandit jusqu'à emplir l'écran. Cut.

Épisode 3

L'EMPIRE DES TÉNÉBRES

Requiem sur Nocturnô

Dans le vaisseau, les PJ tentent de percer le mystère de la sphère noire quand un Jawa de Dagönn jaillit de la soute! Ce passager clandestin est on ne peut plus attendrissant. Il proposera d'intégrer

l'équipe, et même d'examiner la sphère. Bien sûr, il s'agit de la nouvelle incarnation de l'Hydre. L'objet est une sphère de contingence. Cet artefact impérial contient de l'énergie, compactée un million de fois (de quoi alimenter plusieurs destroyers stellaires). Elle est munie d'un navordinateur auxiliaire, seul à connaître sa destination secrète. L'Hydre n'a qu'une envie, la brancher sur le vaisseau des PJ. S'il y parvient, celui-ci plonge en hyperspace. Toute manipulation ultérieure la ferait sauter. Arrangez-vous pour que l'Hydre effectue le branchement, avant d'aller se cacher quelque part à bord de leur vaisseau. Les PJ ne peuvent plus couper l'hyperpropulsion (ils per-

cuteraient un corps céleste). Plusieurs jours après, ils émergent près d'une géante gazeuse dans un système inconnu...

Intérieur nuit : les PJ blêmissent, tandis qu'un puissant rayon tracteur happe leur vaisseau. Travelling extérieur : d'immenses langues de gaz pourpre s'écartent, dévoilant une lune sinistre cachée en orbite basse... Les PJ viennent d'être capturés par le *Nocturnô*, le légendaire prototype de l'Étoile de la Mort!

Le *Nocturnô* est un prototype inachevé (et peut-être pas le seul), mais il demeure un atout pour l'Empire, qui l'entretient avec des droids et quelques soldats d'élite. Ces derniers ne quittent jamais cette base secrète et passent de longs séjours en caissons de cryopréservation. L'ambiance est une version « gothique » de l'Étoile de la Mort, aux couloirs sombres et délabrés hantés par des droids tueurs et de rares impériaux en armure noire, perturbés par des années de confinement. Dès leur arrivée, les PJ sont placés en bloc de détention. Leur équipement est confisqué. Ils sont interrogés séparément (Résistance diff.15, dom. 3D), puis ramenés dans la cellule commune. Pendant ce temps, l'Hydre a pris l'apparence d'un impérial. Passant d'une personnalité à l'autre, elle compte se substituer au commandant du *Nocturnô*! Elle ne résiste pas au plaisir d'avoir des spectateurs... Depuis un poste de commandement, elle apparaît en vidéo dans la cellule des PJ et leur révèle tout. Grâce à eux et à l'énergie de la sphère, elle va disposer d'un rayon de la mort opérationnel. Le jeu de massacre ne fait que commencer! Joignant le geste à la parole, elle ouvre le plancher de leur cellule et les expédie dans le broyeur principal. Gros plan sur les hurlements des PJ. Fondu au noir.

À l'assaut de l'Étoile de la Mort!

Si les PJ veulent s'en sortir, ils doivent maintenant se surpasser.

— Dans le broyeur principal, des piliers géants tassent le sol aléatoirement. Chaque PJ tire 1d6 par minute : un 6 indique qu'il est sous un pilon, il doit esquiver (diff.13) ou encaisser 6D. Parmi les déchets gisent divers objets rejetés par les collecteurs, dont l'équipement des PJ (chercher un article : diff.12, un essai par minute) et un énorme serpent à ordures (DEX/VIG/dom. 5D). Pour sortir, il faut court-circuiter un sas (diff.20) ou le faire sauter (coque 7D).

— Couper le rayon tracteur est indispensable pour partir. Après l'avoir localisé (Programmation, diff.18), les PJ doivent traverser les couloirs en évitant impériaux et droids de sécurité, jusqu'à l'aire des puits gravitationnels : une forêt de piliers et de ponts en construction surplombant le vide. Celui qui commande le rayon est situé au centre.

Les méduses de Taypho

Il en existe trois types : euryales multicolores, sthénos écarlates et rarissimes gorgones, d'un noir abyssal. De la taille d'un oursin pendant des mois, elles vivent accolées à leur génitrice, un spécimen beaucoup plus vieux et aussi gros qu'un transporteur spatial ! Les petites méduses sont des centaines sur une euryale, un millier sur une sthénos et plusieurs milliers sur les gorgones. Elles peuvent vivre en symbiose avec un autre organisme pendant trois mois. Elles sécrètent alors des meïdorphanes qui améliorent la Vigueur et la Dexterité du porteur, mais diminuent sa Perception jusqu'à entraîner d'abominables hallucinations. La plupart des colons portent une dizaine de méduses. Elles se dessèchent après trois mois. L'accoutumance aux meïdorphanes conduit à en rechercher d'autres, d'où les chasses aux méduses géantes. Ces grands spécimens sont très dangereux : leurs pseudopodes empoisonnés peuvent déchirer une armure ou couler un hydrospeeder ! Au cours d'une bonne chasse, on rapporte trois ou quatre trophées, soit plus de 3000 petites méduses, en perdant moins d'une vingtaine d'hommes...

● **Meïdorphanes.** Euryales : VIG +1, DEX +1, PER -1. Sthénos : VIG +2, DEX +2, PER -2. Gorgones : VIG +1D, DEX +1D, PER -1D. Chaque jour, le porteur doit réussir un jet de 8 ou plus en PER pour éviter une crise de delirium tremens durant 1-3 heures.

● **Méduses.** DEX 3D, PER 2D, VIG 6D (Euryale), 8D (Sthénos), 10D (Gorgone), Vitalité 4D, taille 5 à 20 m, combat 1d6 adversaires, pseudopodes empoisonnés : 6D + jet de PER ou delirium tremens pendant 2d6 mn.

— Reste à récupérer le vaisseau des PJ. Le hangar d'embarquement est gardé par 3 bipodes TR-TT et 6 droids de sécurité. Dans un coin gisent deux exoskulls en état de marche (comme les exosquelettes d'*Aliens*: VIG+3D, DEX -1D, tronçonneuse laser 5D, 2 minitorpilles à protons 7D).

— Pendant ce temps, l'Hydre a investi le centre de commandement en se faisant passer pour le général Tarkhan, qui gît mort dans ses appartements. L'y débusquer est une aventure épique en soi (Sécurité diff.20, 25 droids, 15 impériaux). Les PJ peuvent aussi essayer de semer le doute dans l'esprit des soldats. S'ils ont l'occasion de faire exploser la sphère (qui se trouve dans le centre de commandement), elle détruira tout dans un rayon d'1 km.

— Faire sauter le *Nocturnô* est possible en s'y prenant comme dans *Le retour du Jedi*, en plongeant au cœur du vaisseau pour faire sauter le générateur à coup de torpilles à protons, avant de repartir très, très vite!

Quoi qu'ils fassent, ne laissez pas de répit aux PJ. Pendant l'assaut, les droids s'affolent, les impériaux tirent sur tout ce qui bouge et l'Hydre se met en chasse, avec l'idée de liquider les PJ. Vont-ils s'enfuir? Éliminer le psychopathe? Faire sauter le *Nocturnô* et entrer dans la légende?

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Franck Dion

LES PNJ

Pour Star Wars

► Le consul Lukos Lhern et les Abaskudes

Voir Gwô et Millord, p. 72.

► Symbiote

Gelée malléable, se comporte comme un scaphandre. Protège contre les rayonnements, le froid, etc. VIG+1D. Dure 24h hors du container.

► Colons de Khaërn

Tout à 3D.

► Les acolytes de M'Orior

Comme les chasseurs de prime, p. 48.

► L'Hydre

DEX 3D, Esquive/Blaster/Arme blanche 6D, SAV 3D, Illégalité/Intimidation 7D, MEC 3D+2, PER 4D, Discrétion/Persuasion 8D, VIG 3D, Mains nues 6D, TEC 3D, Programmation (ordinateur, droid, vaisseau) 7D. Non affectée par la Force. Peut prendre n'importe quel aspect humanoïde et imiter des objets simples (pensez au T1000 de *Terminator 2*).

► Clans de Dagönn

Tout à 3D, plus les éventuelles modifications dues aux méduses (Ex : écumeur Rodien avec collier de gorgones : DEX 3D+1D, VIG 3D+1D, Per 3D -1D). Harpon VIG+1D, Blaster 4D.

► Fonceur Neptune

Voir règles p. 102. Version submersible, demi-vitesse, non aérien.

► Crabe-à-poison

DEX 4D, VIG 1D, 50 cm. Pince 2D + jet Moyen en VIG ou mort en 10mn en l'absence de premiers soins.

► Pelk

DEX 3D, PER 2D, VIG 3D, 1,60 m, Vitesse 3D+2, dom. bec 2D, Chaparder 3D.

► Impériaux

Tout à 4D.



HAWKMOON



L'homme au masque de soie

Ce scénario conviendra à un groupe de personnages débutants ou légèrement expérimentés, dirigés par des joueurs un peu subtils, sous la houlette d'un meneur de jeu un peu expérimenté. La présence d'un noble ne serait pas inutile, celle d'un mutant est déconseillée.

Introduction

En cette 87e année du Cheval (5291), le Ténébreux Empire de Granbretagne achève la conquête de la Scandie, vient d'écraser la Moscovie, et se prépare à dévorer la Germanie... Or, justement, la Saxie est une vaste province paisible, dirigée par le duc Hans l'Ancien, un souverain âgé et bienveillant. En trente ans de règne, il a su limiter les abus des Chevaliers Génétiques et construire une paix durable dans le nord de la Germanie. Artistes et écrivains chantent ses louanges, son peuple le respecte, et il exerce une grande influence sur les autres monarques de la région. Bref, pour les Granbretons, c'est l'homme à abattre... ou à convertir.

Au premier jour du printemps, un imposant cortège arrive à Neustadt, la capitale du margraviat. Il se compose d'une douzaine de carrosses aux ornements démentés, tirés par de gigantesques chevaux noirs. L'ambassade itinérante du baron Adaz Promp, grand commandeur de l'ordre du Chien est, comme il se doit, reçue au palais. Promp, un gros homme au visage dissimulé sous un masque de bouledogue, se montre charmeur, souriant, aimable... Bref, on ne le prendrait jamais pour le dangereux psychopathe qu'il est en réalité. A la rigueur pour un noble un peu excentrique, venu d'un pays mal connu, qui n'est pas encore perçu comme dangereux par ses voisins...

Et maintenant, passons aux personnages. Pour une raison ou une autre, ils se trouvent au palais du margrave au moment où arrive l'ambassade. La cour de Hans l'Ancien attire nobles, savants, poètes... mais aussi des guerriers. Et bien entendu, un tel endroit a plus que sa part de voleurs et autres crapules. Au cours de leur séjour, ils ont tous été présentés au souverain, qui les a trouvés de bonne compagnie et prend volontiers un

moment de temps à autre pour bavarder avec eux (contrairement à la plupart des grandes cours européennes, celle d'Hans l'Ancien n'est pas étouffée par l'étiquette).

Juste avant son départ, au cours du banquet d'adieu, le baron Promp lance à son hôte une invitation. Il serait heureux de le recevoir au palais impérial, à Londra, et de le présenter au roi-empereur Huon... A l'étonnement général, Hans l'Ancien accepte.

Bien entendu, il ne partira pas seul. Au cours des jours suivants, il va désigner sa suite, qui compte des bouffons, une garde d'honneur composée de nobles, un petit contingent de scientifiques, des artistes. En tout, une cinquantaine de personnes, dont les PJ. En privé, Hans exprime ses doutes quant à la nature de l'invitation. Son fils, Hans le Jeune, et son premier ministre restent en Saxie, avec le gros de l'armée, qui est placée en état d'alerte. On fait clairement comprendre aux PJ que leur mission va être d'assurer la protection du margrave, quoi qu'il puisse arriver à Londra... Après quelques jours de confusion, le cortège se met en route. Deux jours de voyage suffisent pour arriver à Hambug, où une flotte granbretonne les attend. La traversée de la mer du Nord se déroule sans incident et, bientôt, les PJ remontent l'estuaire de la Thames. D'abord, ils contemplent une plaine morte et désolée, d'où émergent des carcasses métalliques... puis Londra. La cité est immense, toute en tours de couleurs vives, en palais à forme de têtes d'animaux, en pyramides



massives et en monuments colossaux. Les navires accostent à un quai où une escorte de Chiens en armures de cérémonie leur rend les honneurs. Le margrave et les PJ sont conduits, avec beaucoup de respect, au palais impérial, où on leur attribue des appartements somptueux, dans un coin de la tour ouest.

Dans l'ombre, on s'agite...

Bien entendu, les maîtres de la Granbretagne n'envisagent pas un instant de laisser le margrave repartir libre et en bonne santé. Adaz Promp, avec l'accord du roi-empereur, a décidé qu'il serait le conquérant de la Germanie. Son plan de conquête s'étend sur plusieurs années, et la soumission de la Saxie en est la première étape. Il serait facile d'empoisonner le margrave et d'envahir brutalement le pays, mais cela unirait la Germanie contre l'Empire. Promp a jugé préférable de faire

passer Hans l'Ancien de son côté. Ou plus exactement, s'il ne parvient pas à l'intimider, de lui laver le cerveau et de le pousser à signer une « alliance » avec la Granbretagne.

Tout est prêt, il ne reste que deux obstacles. Les PJ, pour commencer. Et surtout, le reste de la noblesse granbretonne. Une foule de hauts personnages proches du trône ont été outrés de voir la direction des opérations confiée à Adaz Promp. Le baron Méliadus et ses Loups mènent une guerre larvée contre l'ordre du Chien. Dans les années à venir, l'étoile de Méliadus ne cessera de monter... Mais nous n'en sommes pas là. Pour l'instant, l'ennemi le plus dangereux du baron Promp est le comte Shenegar Trott, un noble obscur, qui n'appartient pas à un ordre, et que ses pairs considèrent avec un mépris amusé. Personne ne s'est encore rendu compte que c'était un stratège de premier ordre et l'un des meilleurs analystes politiques de tout l'Empire. Trott est bien résolu à conquérir la Germanie, mais à sa manière, et à son heure. Pour cela, il a besoin d'écarter Promp...

Les invités

En plus des PJ, la suite du margrave comporte, entre autres, les personnes suivantes :

● **Comte Vincenz, noble.** Un petit homme falot et très imbu de sa personne. Le margrave l'a choisi parce qu'il savait qu'il ne manquerait à personne, si les choses venaient à tourner mal. Vincenz n'en est pas conscient, et s'émerveille encore d'avoir été sélectionné pour une ambassade aussi prestigieuse.

● **Lorenzo, le bouffon.** Petit, malingre, avec d'étonnants cheveux orange vif. Volontiers sarcastique, comme il se doit, il cumule son poste d'amuseur avec une charge non officielle de conseiller. Les Granbretons l'assimilent à un jouet vivant, et le laissent libre de ses mouvements. Il servira de messenger entre son maître et les PJ.

● **Rittmeister Kurt le Balafre,** Chevalier Génétique. Un colosse borgne, qui commande la partie militaire de l'escorte. Il est à la fois révolté par la civilisation granbretonne, et terrifié par sa puissance. Ses soldats lui obéissent au doigt et à l'œil, ce qui peut en faire un allié utile pour les PJ.

● **Messire Grehardt et messire Rocrancz, scientifiques.** Un petit gros et un grand maigre, respectivement chancelier et vice-chancelier de l'université de Neustadt. Grehardt est horrifié par Londra, et ne le cache pas. Rocrancz, lui, passe des heures très instructives à discuter avec les Serpents, et gobe tous les boniments qu'ils lui servent sur « la mission de la Granbretagne, destinée à unifier l'Europe et à lui faire connaître un nouvel âge d'or ». Leurs incessantes disputes sont à la fois une distraction et un bon moyen de montrer aux PJ les ravages de la propagande impériale...

● N'hésitez pas à en rajouter d'autres, selon vos besoins. Les PJ devraient se retrouver, par la force des choses, à diriger le service de contre-espionnage/protection rapprochée, mais pour le reste, il y a des spécialistes dans pratiquement tous les domaines...

Une semaine de rêve !

Immédiatement après leur arrivée, le margrave et sa suite sont pris en charge par plusieurs guides

granbretons. Il n'y a pas besoin d'être paranoïaque pour comprendre qu'on les sépare intentionnellement. Au cours des jours suivants, ils ne croiseront plus les autres membres du groupe qu'épisodiquement, au cours d'une excursion, ou le soir, avant d'aller au lit. Les PJ se retrouvent tous dans le même groupe, mais pas dans celui du margrave dont la protection est quand même assurée par Rittmeister Kurt et ses hommes.

Le guide des PJ s'appelle Nanss Hett'r. Ce jeune officier prometteur, appartenant à l'ordre du Renard, donne l'impression de sortir tout droit d'une affiche de propagande. Il est grand, musclé, charismatique, toujours de bonne humeur. Comme beaucoup de membres de son ordre, il n'hésite pas à découvrir son visage (mais pas en public ! Les autres Granbretons le prendraient très mal). C'est un bon guide, plein d'anecdotes passionnantes sur Londra, les ordres de guerriers, la science impériale, etc. Bien entendu, tout son discours est soigneusement calculé pour faire ressortir la puissance de l'Empire. Si les PJ lui font comprendre qu'ils n'ont pas envie d'être endoctrinés, il mettra une sourdine, mais redoublera de vigilance.

Reportez-vous à la chronologie ci-contre pour avoir une idée du programme des PJ. Sous le vernis brillant de la cour impériale, l'atmosphère doit être très lourde, et le devenir sans cesse davantage. Il vous appartient de rendre les quatre premiers jours aussi vivants que possible. Si vous ne vous sentez pas à la hauteur, vous pouvez les expédier en deux ou trois phrases, mais ce serait dommage. Pour rendre l'ambiance de la capitale granbretonne, les deux mots clés sont « démesure » et « démence ». Les palais font cinquante étages et des centaines de mètres de longueur, tout est peint en couleurs violentes. Partout, il y a des fresques, des vitraux, des statues... Le ciel est perpétuellement couvert et les eaux de la Thames sont rouge sang. Lorsque les PJ s'aventurent hors du palais, ils sont précédés d'une troupe de Chiens qui disperse violemment la foule. Les rues sont sales et grouillent de soldats en armure bestiale et d'esclaves à la mine furtive. De loin en loin, on peut voir l'entrée d'un tunnel. Il y a une ville sous la ville, mais elle est interdite aux étrangers...

Lors des soirées au palais impérial, les PJ ont l'occasion de discuter avec des nobles (y compris, si vous avez envie de vous amuser, les futurs « grands méchants » de la saga, à commencer par le baron Méliadus). Ils font tous de leur mieux pour être courtois et civilisés, mais ils irradient l'arrogance et le mépris de manière presque tangible. Ils sont tout à fait capables d'interrompre une discussion aimable sur l'opéra pour fouetter à mort un esclave qui a « eu l'impudence » de les faire attendre quelques secondes, avant de reprendre la conversation comme si de rien n'était.

En parlant d'esclaves... Ils sont partout, généralement vêtus de livrées aux couleurs de leur maître, et ils servent à tout. Porteurs, domestiques, jouets vivants... La plupart sont scandiens ou moscovites, et trop terrifiés pour songer à se rebeller.

Normalement, dans un tel contexte, vous ne devriez pas avoir beaucoup d'efforts à faire pour instiller aux PJ un profond dégoût de la Granbretagne et de ses œuvres. En tout cas, Hans l'Ancien

Chronologie

Jour J : Arrivée.

Jour J+1 : Visite du palais impérial. Limitée à certaines zones : musée, Grande Galerie, appartements de la noblesse, terrains d'entraînement des Mantes, etc.

Jour J+2 : Visite de Londra. Les quais, les palais des nobles, les temples-casernes des grands ordres (notamment celui du Chien).

Jour J+3 : Suite de la visite de Londra. Dans l'après-midi, partie de chasse aux mutants à la périphérie de la ville. Dans la soirée, banquet chez Adaz Promp.

Jour J+4 : Toute la délégation est invitée à assister à un défilé, organisé en l'honneur des conquérants de la Moscovie. De la tribune, les PJ voient passer des milliers de Chèvres, de Chiens, de Loups, de Tigres et de Mantes, suivis de plusieurs escadrilles d'ornithoptères. Il y en a pour la journée. Dans la soirée, nouveau banquet, cette fois au palais impérial.

Jour J+5 : Démonstrations de sorcellerie scientifique dans le grand hall du temple des Serpents. Le spectacle est fascinant, à condition d'avoir le cœur bien accroché. Les Serpents sont ravis d'avoir un public, et se font un plaisir de congeler, de rôtir et de disséquer vivants une dizaine d'esclaves, sous prétexte de montrer le fonctionnement de nouvelles armes. Quartier libre dans la soirée.

Jour J+6 : Le margrave passe la journée à « discuter politique » avec Promp. Le reste de l'équipe a quartier libre. Dans la soirée, représentation de la pièce « Chirschill et Adulf », du fameux dramaturge Elvereza Tozer, dans la mise en scène de l'auteur.

Jour J+7 : Dans l'après-midi, audience du margrave avec le roi-empereur Huon.

Jour J+8, à l'aube : Départ pour la Saxie.

et la plupart de ses conseillers sont horrifiés par ce qu'ils découvrent. Ils font de leur mieux pour n'en rien laisser paraître, mais il n'y a pas besoin d'être génial pour le comprendre.

La situation se dégrade

Un allié ?

Soir du quatrième jour. Les PJ, épuisés, regagnent leurs appartements. L'un d'eux trouve, roulé en boule sous son oreiller, un petit bout de papier rédigé d'une écriture tremblante. Il y est écrit : « Je sais qu'on vous veut du mal. Je dois vous voir. Rendez-vous à l'aube au milieu du pont de la Thames. » Les PJ ne sont pas particulièrement surveillés, et il n'y a pas de micros dans leurs chambres. Il leur reste deux heures pour préparer un plan d'action. Dans l'absolu, leur statut d'invités leur permet de déambuler à leur guise dans la ville. Reste à convaincre les patrouilles qu'ils sont des invités. La meilleure chose à faire serait



Le baron Promp

de se déguiser, en Granbreton (ce qui oblige à trouver des masques) ou en esclave (plus facile : il suffit d'un pagne et d'un maintien humble). La traversée de Londra se déroule sans incidents. Le pont sur la Thames est une merveille d'ingénierie, remarquable pour ses statues monumentales de dieux granbretons, et pour ses gigantesques réservoirs de colorants, qui servent à rendre les eaux du fleuve rouge sang. Le contact des PJ les attend près de l'effigie de Phowl, l'un des quatre protecteurs de l'Empire. C'est une jeune femme blonde très belle, vêtue d'une simple tunique grise, comme beaucoup d'esclaves. Elle est morte, la gorge tranchée. Le corps est encore chaud. Sur l'épaule gauche, elle porte une marque faite au fer chaud : un carré barré de deux lignes horizontales. Elle porte un bracelet d'argent où est gravé « Sirgrid ». Les PJ ont tout juste le temps de noter tous ces détails que, derrière eux, une voix ordonne : « Ne bougez plus ! » Un groupe de soldats Chats s'approche au pas de course, lances-feu allumés. Visiblement, ils ne sont pas d'humeur à négocier. Une fuite éperdue semble à l'ordre du jour. Idéalement, les PJ pourraient sauter du pont. Cela représente une chute d'une dizaine de mètres dans une eau rougeâtre, pleine de colorants chimiques malsains, de poulpes carnivores et autres sangsues mutantes. Rien d'insurmontable, donc... Faites-leur très peur, mais laissez-les s'en sortir vivants. Pour l'instant, ils n'ont rien de mieux à faire qu'à rentrer au palais impérial, où personne n'a remarqué leur absence. A qui était cette esclave ? Il y a en ville des millions de Granbretons, et la plupart sont propriétaires d'un ou deux serviteurs. La marque sur son épaule est la seule piste dont disposent les PJ. Ils peuvent demander à Nanss, qui répondra, mais sera très intrigué par leur démarche. Ils peuvent aussi interroger un esclave. Tôt ou tard, il y

aura quelqu'un pour leur répondre qu'il s'agit de la marque de l'École de Dressage des Serviteurs, une institution très chic, réservée à la noblesse captive.

Un petit tour à l'école

Son nom n'est pas gai, et va assez bien à l'endroit. C'est un bâtiment trapu, situé dans un coin peu reluisant de la ville, entre deux casernes. Il est géré par l'ordre du Crâne, et combine les aspects les plus déplaisants d'un camp de travail et d'un marché aux esclaves. Normalement, les PJ devraient se rendre au temple du Serpent, mais Nanss ne fait pas d'objections s'ils insistent pour visiter l'école. Il se contente de le noter, et d'en faire mention dans son prochain rapport.

Sur place, les personnages sont dirigés vers le maître-squelette D'eatss, qui se déclare très intrigué par leur démarche. Oui, il a eu pour pensionnaire une nommée Sirgrid, mais en quoi cela regarde-t-il les PJ ? Toutefois, si ces derniers lui fournissent un prétexte vaguement plausible (la jeune fille est une parente et ils désirent la racheter), il ira consulter ses archives. Jusqu'à l'année dernière, Sirgrid était une jeune noble scandinave. Après la guerre, elle est devenue la propriété du baronnet Grevez Mannden.

Grevez Mannden

Son palais se trouve un peu à l'écart du quartier noble. Pour un édifice granbreton, il est étonnamment modeste : à peine une soixantaine de pièces. Au moment où les PJ arrivent, il est en flammes. La rue est barrée par un bataillon de Chats. Si les personnages ont l'inconscience de demander ce qui s'est passé, ils seront arrêtés, jetés au cachot... et libérés quelques heures plus tard, après une intervention discrète de Shenegar Trott. Si les personnages se renseignent sur le baronnet Mannden, ils apprendront sans difficultés qu'il s'agit d'un petit noble, n'appartenant à aucun ordre. Il a une réputation de couard, et s'est déclaré à plusieurs reprises contre la guerre de Scandie. Depuis, il est en disgrâce. La nouvelle de son arrestation ne s'est pas encore répandue, mais ne surprend personne. Si les PJ sont très malins et commencent à chercher dans la direction d'éventuels alliés de Mannden, quelqu'un mentionnera brièvement qu'il voyait fréquemment le comte Shenegar Trott.

Chiens et Chats

Mannden, à la demande de Trott, tentait de prévenir les PJ des plans de Promp. Son esclave a été abattue par un groupe de Chats appartenant aux services de sécurité du palais. Avant de mourir, elle en a dit assez pour que l'arrestation de son maître soit décidée... Mannden attend, dans une cellule du temple du Chat, que les connétables de cet ordre décident de son sort. Normalement, il aurait dû être immédiatement remis aux Mantes et exécuté sommairement, mais les Chats ont leurs propres arrière-pensées quant à l'expansion en Europe. Ils ne sont pas contre, mais n'ont pas non plus envie qu'elle soit confiée à Adaz Promp

et à ses Chiens. En revanche, ils n'ont aucune sympathie pour Mannden, Trott ou les PJ. Autrement dit, à partir du moment où les personnages ont été vus sur le pont, ils seront surveillés. S'ils commencent visiblement à collecter des informations, les Chats leur prépareront un bel « accident ». Dans un environnement comme Londra, c'est presque trop facile. Soldat granbreton drogué qui, dans un accès de xénophobie, décide de tuer les « sous-hommes », explosion d'un globe-lumière (ces merveilles technologiques éclairent tout le palais impérial, et peuvent devenir d'adorables petites bombes), dîner empoisonné, projection de gaz toxiques dans leur chambre au milieu de la nuit... Ils ont de gros moyens, énormément d'imagination, et beaucoup d'expérience. En dernier recours, ils enverront une troupe d'assassins recrutés dans les bas quartiers, à qui on a promis un nouveau masque en échange de l'exécution des PJ.

Au théâtre, ce soir...

Le margrave passe la matinée et une partie de l'après-midi du jour 6 « en conférence » avec Promp. Comme il va être question de politique, le Granbreton fait « innocemment » remarquer que la garde personnelle de Hans n'est pas indispensable au cours de l'entrevue. Contraint, le margrave renvoie les PJ à leurs occupations. Logiquement, ces derniers devraient profiter de leur journée pour boucler l'enquête sur Mannden. Vers 18 heures, le margrave revient dans ses appartements, et convoque toute sa suite. Il a l'air en pleine possession de ses moyens... Mais il annonce qu'il a décidé de se reconnaître le vassal du roi-empereur. Il prêtera serment demain, lors de l'audience avec Huon. Un jet de Sagacité suffit pour remarquer son regard légèrement fixe et sa voix imperceptiblement monocorde... Le margrave se retire dans sa chambre pour se préparer à la représentation de *Chirschill et Adulf*. Ses conseillers, PJ compris, sont consternés, et tentent de trouver un moyen de le faire changer d'avis. Sans succès, évidemment. Le théâtre impérial est noir de monde. Tout le gratin de la noblesse granbretonne est là, et fait une ovation bruyante au margrave. La nouvelle de son ralliement semble s'être déjà répandue. La représentation est précédée d'un cocktail, au cours duquel les PJ sont abordés par un gros homme aux vêtements extravagants, au visage dissimulé par un masque de soie blanche. Il connaît leurs noms, et les traite comme de vieux amis perdus de vue depuis longtemps. Après quelques minutes à parler de choses et d'autres, il les quitte, non sans les avoir invités à passer dans sa loge pendant le spectacle. Il souligne cette proposition d'un clin d'œil... N'importe qui pourra leur dire qu'ils viennent de converser avec le comte Shenegar Trott. Peu après, le rideau se lève sur le chef-d'œuvre du plus grand des dramaturges granbretons. Il dure quatre heures, et même les Granbretons le trouvent hermétique... Nanss lui-même somnole. Les PJ peuvent s'éclipser à loisir, personne ne le remarquera. La loge de Trott n'est pas difficile à trouver. Le comte n'y va pas par quatre chemins : « J'ai des raisons personnelles de ne pas désirer que votre maître devienne vassal de Huon. Je

pense que vous partagez cette opinion? Je suis disposé à vous aider à fuir... En échange? Non, je ne vous demande rien. C'est vous qui me rendez service, et je saurai m'en souvenir par la suite. Le margrave Hans a été victime d'une machine qui se trouve au Chenil, le temple-caserne des Chiens. Il serait souhaitable, avant que vous partiez, de le soumettre une nouvelle fois à son influence. Je sais où elle se trouve, mais non, je ne sais rien de son mode de fonctionnement. De quoi pensez-vous avoir besoin?»

Il est prêt à leur remettre des armures de Chiens, un assistant qui parle le langage de cet ordre, une capsule de poison par personne, et deux ornithoptères de transport, non armés. Il a également de l'or à profusion, mais aucun gadget technologique. De plus, il ne s'exposera pas directement. Tout ce matériel les attendra dans une salle abandonnée, au deuxième étage du palais, à l'exception des ornis qui passeront la nuit sur une place, à la lisière du quartier des Sans-masques. Trott n'entrera pas dans les détails des luttes de pouvoir entre seigneurs ténébreux (il n'est pas fou à ce point!), mais en laissera échapper assez pour que les PJ comprennent à demi-mot qu'il veut surtout nuire à Adaz Promp. Il dissimule assez bien sa nervosité, mais il est clair que, dans cette affaire, il joue sa tête au moins autant que les personnages. Il répètera au moins à deux ou trois reprises que, s'ils sont pris, ils devront s'empoisonner...

Action!

Le reste de la nuit s'annonce mouvementé. Les PJ devront :

- Récupérer les armures. Trott a bien fait les choses : ce sont des tenues d'officiers supérieurs. Kressen, «l'assistant», est moins convaincant. C'est un ancien soldat chien, chassé de l'ordre à la suite de malversations. Il ne croit qu'à moitié aux promesses de Trott. En revanche, il sait que s'il livrait un groupe «d'espions», il serait sans doute réintégré et promu... Les PJ ont intérêt à le surveiller de près, et à lui faire comprendre que s'il les dénonce, il est mort.

- Convaincre le margrave de les accompagner. Hans l'Ancien est rentré se coucher, ravi de sa

soirée et attendant avec impatience de rencontrer le roi-empereur, pour qui il éprouve un amour sans limites. Il réagira très mal si les PJ tentent de le convaincre de fuir. La meilleure méthode est probablement de l'assommer, puis de le transporter.

- Pénétrer au Chenil. Il suffit d'avoir l'air sûr de soi et de répondre aux éventuelles questions des soldats par un grognement menaçant. Ils n'insistent pas... En revanche, les choses se corsent lorsque, juste avant d'arriver à la salle de la machine, le groupe croise des officiers, qui veulent savoir ce que les PJ font là. Kressen trahira-t-il ou non?

- La machine à laver les cerveaux se trouve dans une grande salle obscure, au rez-de-chaussée du Chenil. C'est un grand fauteuil de bois noir, surmonté d'un casque métallique et relié à une console ornée d'une multitude de cadrans. Ss'eb, le Serpent préposé à l'entretien de ce merveilleux engin, est petit, fourbe et très lâche. De plus, il n'est pas armé, et les PJ le réveilleront. Il ne sera pas très difficile de le convaincre de guérir le margrave. En revanche, ensuite, il faudra sans doute le tuer. Sinon, il donnera l'alerte immédiatement après le départ des PJ. Si les personnages en profitent, au passage, pour détruire la machine, tant mieux!

- Une fois le margrave redevenu lui-même (il se souvient de ce qu'il a failli faire, et en est malade), reste le problème de sa suite. Il n'y a que deux ornithoptères, soit quatorze places, pour cinquante personnes, et le sort de ceux qui resteront en arrière ne sera guère enviable (ils seront certainement torturés). Ce problème n'a pas de bonne solution. A la rigueur, si les PJ y ont pensé avant, Trott aura peut-être accepté de les protéger. Sinon, ils sont perdus.

- A un moment ou à un autre sur le chemin des ornithoptères, les Chats passent à l'attaque. Les autorités de l'ordre n'ont toujours pas pris de décision, mais le commandeur qui surveille les PJ décide qu'ils vont trop loin. Brusquement, le groupe se retrouve poursuivi par une dizaine de Chats armés de lances-feu, qui connaissent bien la ville. En bons félins, ils ont tendance à jouer avec leurs proies, ce qui égalise un peu les chances...

- Si vous avez l'impression que les PJ n'ont pas eu leur ration de combat, ils arrivent pour trouver les ornithoptères assiégés par une foule de mendiants sans-masques, bien résolus à démolir les deux engins pour en revendre les pièces au marché noir. Les pilotes se défendent de leur mieux, mais les ornis ne sont pas armés, et ils vont bientôt succomber sous le nombre. Si les personnages sont toujours déguisés en Chiens, les pillards se dispersent rapidement. S'ils sont «en civil», la bataille risque de s'éterniser.

Trahison en mer du Nord

Reste un petit détail : Trott a posé des bombes dans les deux ornithoptères. Elles sauteront une heure après le décollage. Les morts ne parlent pas, et la fuite du margrave suffit à discréditer Promp. Les bombes sont difficiles à repérer (Chercher -10%) et abominablement difficiles à désamorcer (-20% au jet de Maîtrise technologique). Soit dit en passant, les deux pilotes n'étaient pas prévenus non plus. Si les PJ les informent qu'ils vont mourir, ils poseront les ornis en catastrophe, en pleine mer. Ils sont équipés de radeaux pneumatiques. Au bout d'une journée, le groupe sera recueilli par un navire hollandien.

Conclusion et conséquences

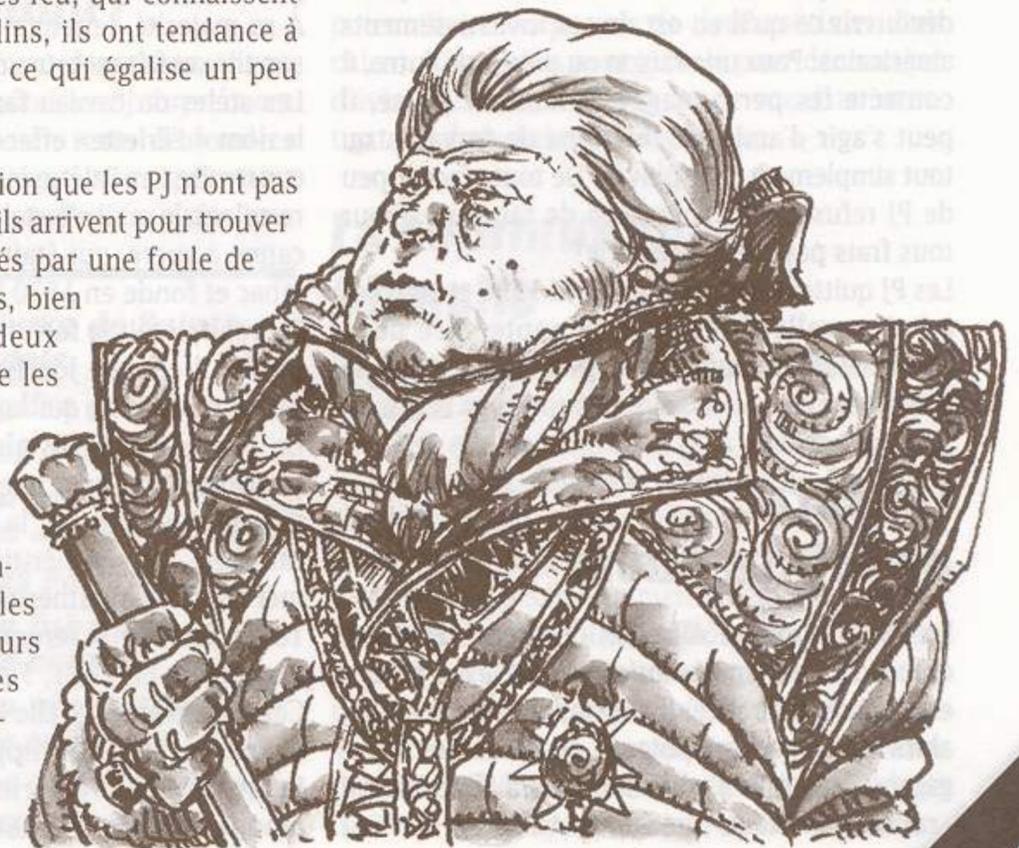
- Conformément à l'action des romans, Promp est humilié. Après quelques négociations avec le grand connétable des Chats, Shenegar Trott est lavé de tout soupçon de trahison. Il devient un conseiller écouté de Huon. Dans les années à venir, il créera la légion des Faucons, ravagera la Germanie, commettra moult atrocités, et mourra de la main de Dorian Hawkmoon.

- Trott n'oubliera certainement pas les PJ. Ils en savent trop, et il passera des mois à essayer de leur mettre la main dessus.

- A son retour, le margrave Hans fera l'impossible pour mettre son petit pays sur le pied de guerre. Les Granbretons l'écraseront comme une mouche lorsqu'ils le désireront. Cela peut être le début d'une longue campagne...

Tristan Lhomme
illustration : Éric Puech

Shenegar
Trott



LES PNJ

Pour Hawkmoon

► Soldat granbreton

FOR 14 CON 14 TAI 13 INT 10
POU 10 DEX 14 APP 9 PdV 14

● Chien

Armure : plaque granbretonne 1d10 + 2.
Armes : Épée longue 95%, 2d8 + 1d4.

● Chat

Armure : cotte de mailles 1d6 + 2.
Armes : Rapière 100%, 1d6 + 1 + 1d4,
Griffes de l'armure 90%, 2d4 + 1.
Spécial : les casques des Chats
sont équipés d'yeux en cristal lumineux
qui éclairent comme une lanterne.

L'APPEL DE CTHULHU



Le pacte

Ce scénario est prévu pour un groupe d'Investigateurs plutôt expérimentés, dirigés par des joueurs et un Gardien des Arcanes connaissant les finesses de « L'appel de Cthulhu ». Un personnage ayant de bonnes connaissances en droit et en comptabilité sera le bienvenu.

Introduction

Paris, mai 1925. Ségolène de Marigny, sœur du financier Jean-Étienne de Marigny, épouse le play-boy américain Philippe de Bréval, propriétaire des fameux cigares De Bréval. Le banquier a placé plusieurs millions de francs dans la corbeille de mariage et a décidé d'investir, à titre personnel, une forte somme dans les affaires de son nouveau beau-frère. Cet argent doit servir à moderniser la plantation de tabac et la fabrique. Début 1926. Après un long voyage de noces à travers le monde, les jeunes gens partent pour Sainte-Adèle, au cœur des bayous de Louisiane, où se situent la propriété et la plantation des de Bréval. En juin, Jean-Étienne de Marigny cesse de recevoir des nouvelles. Au bout de deux mois de silence, il s'inquiète et décide d'envoyer un groupe d'amis prendre des nouvelles de sa sœur... et découvrir ce qu'il en est de ses investissements américains. Pour une raison ou pour une autre, il contacte les personnages. Selon leur passé, il peut s'agir d'amis, de relations de travail... ou tout simplement d'employés. De toute façon, peu de PJ refuseraient l'occasion de faire un séjour tous frais payés en Louisiane!

Les PJ quittent Paris à la mi-août 1926 et arrivent à la Nouvelle-Orléans le 17 septembre dans l'après-midi. Un bateau part pour Sainte-Adèle le lendemain.

Le secret de Sainte-Adèle

En 1792, le comte Aurélien de Bréval d'Erlette, descendant du fameux auteur du *Culte des goules*, est chassé de France. Il s'installe à Sainte-Adèle, alors habité par une poignée de chasseurs d'alligators. Le comte a voué son âme à Shub-Niggurath, et il estime que Sainte-Adèle est un lieu

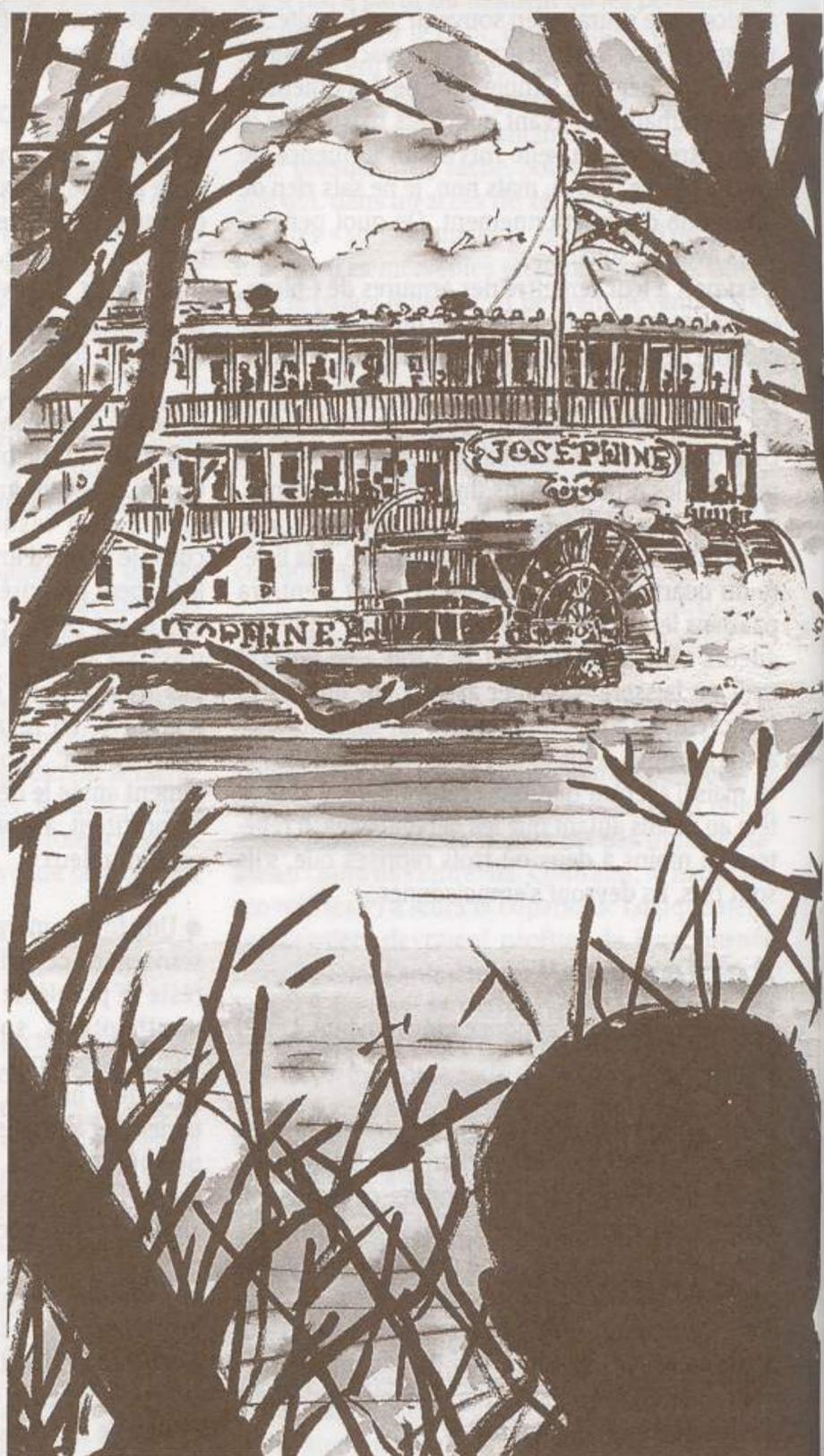
propice pour préparer en secret l'avènement d'un avatar de sa déesse... Dès son arrivée, il entreprend de construire une réplique du manoir familial, les Trois Chênes. Peu à peu, Sainte-Adèle se peuple et le culte de Shub-Niggurath se développe. Pour ne pas attirer l'attention des autorités, seuls des esclaves sont sacrifiés à chaque équinoxe d'automne.

En 1849, une foule en colère envahit les Trois Chênes. Les adeptes sont enfermés dans le château, qui est incendié. Seul le fils du comte, Charles-Henry, alors âgé de trois ans, est épargné. Il est recueilli et élevé par la famille Lapierre. À sa majorité, le jeune Charles-Henry renonce à son titre et fait raccourcir son nom en « de Bréval ». Les stèles du caveau familial sont martelées, et le nom « d'Erlette » effacé. Puis Charles-Henry fait construire Les Palétuviers, une splendide demeure coloniale où il s'installe en 1868. Il remplace la canne à sucre, qui était l'industrie locale, par le tabac et fonde en 1870 la fabrique de cigares De Bréval, qui fait la fortune de la famille. La même année, il épouse Jocelyne Lapierre, fille de ses parents adoptifs, qui lui donne un fils : Fernand. En 1872, André, fils aîné des Lapierre, épouse Charlotte Montoya, une métisse. La jeune femme, née en 1848, est la fille illégitime du comte Aurélien... et son héritière spirituelle. Charlotte met au monde Catherine (en 1873) et Simon (en 1877). Tous deux seront initiés au culte de Shub-Niggurath. En 1891, Fernand de Bréval épouse Catherine Lapierre. Elle lui donne deux fils : Jean-Victor en 1893 et Philippe en 1895.

En avril 1905, Catherine meurt en mettant au monde Antinéa. Fernand se suicide quelques

minutes après. La petite fille a une paire de pattes velues terminées par des sabots noirs! En la voyant, sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, sombre dans la folie. Au cours des semaines qui suivent la naissance, une épidémie s'abat sur la région, décimant la population mais épargnant les adorateurs de Shub-Niggurath.

De nombreux adeptes, venus du monde entier, viennent secrètement rendre hommage à Antinéa. Jusqu'en 1917, le culte se développe. Cette année-là, lors de l'équinoxe d'automne, Shub-Niggurath est invoquée pour la première fois depuis la naissance d'Antinéa. Mais le rituel est interrompu par un sorcier vaudou, Papa Ouamado, et ses alligators. De nombreux adeptes sont dévorés par les sauriens, dont Charlotte Lapierre, mais Antinéa survit. Papa Ouamado est plus ou moins du côté du bien. En tout cas, il a juré de détruire Antinéa. Il a longuement préparé l'attaque de 1917. Après l'échec de celle-ci, le culte a installé en plusieurs endroits de l'île des symboles de garde qui empêchent le sorcier vaudou de frapper directement. Papa Ouamado a donc scellé un pac-



te avec Baron Samedi (la Mort dans le panthéon vaudou), qui lie sa vie à celle d'Antinéa. Désormais, ils partageront souffrances et plaisirs, sans pouvoir quitter Sainte-Adèle. Depuis, le sorcier s'inflige quotidiennement de subtiles tortures, qui mettent son ennemie à l'agonie... sans la tuer. Pour rompre la malédiction, Antinéa doit invoquer à nouveau Shub-Niggurath, ce qu'elle ne peut se faire qu'à l'équinoxe d'automne. Elle a chargé son frère Philippe de lui ramener des victimes. Ainsi, entre 1918 et 1926, huit femmes seront emprisonnées dans les caves sous les ruines des Trois Chênes. Plusieurs d'entre elles ont été séduites par Philippe de Bréval, d'autres ont été enlevées.

Jusqu'ici, en dépit des sacrifices, la déesse n'a pas daigné répondre... La prochaine cérémonie aura lieu dans la nuit du 22 au 23 septembre, peu après l'arrivée des Investigateurs, avec Ségolène pour victime.

Au cœur des bayous

L'île de Sainte-Adèle, à soixante kilomètres de la Nouvelle-Orléans, est le terminus d'une ligne fluviale qui dessert une demi-douzaine de localités cajuns au cœur des marécages. La *Joséphine*, un petit vapeur poussif, fait le trajet chaque mercredi et samedi. Il appareille en milieu de matinée, et le voyage dure un peu plus de neuf heures. Quand les PJ montent à bord, une dizaine de Noirs et de métis ont déjà pris place. Le bateau atteint Sainte-Adèle en début de soirée, sous une pluie battante. L'hôtel se trouve à une centaine de mètres de la rive. Dans la véranda, deux hommes jouent aux cartes : Jean-Victor de Bréval, le directeur de la fabrique et André Lapierre, le propriétaire de l'hôtel. Ce dernier conduit les PJ à leurs chambres. Il dégouline de fausse jovialité et leur demande, incidemment, ce qui les amène dans ce coin perdu. Si les PJ se font connaître comme les envoyés de M. de Marigny, il pâlit un peu... Avant de les laisser, il leur explique que Philippe de Bréval reçoit tous les Blancs du village à déjeuner le lendemain midi. Les Investigateurs seront certainement les bienvenus.

Dès leur arrivée, les PJ sont épiés par des métis et des Noirs. Ces deux communautés se méfient d'eux, et ne font aucun effort pour le dissimuler. Les Noirs cesseront de s'intéresser à eux après le cambriolage des chambres d'hôtel (voir plus loin). Le vaudou sert aussi à surveiller les gens à distance...

Aux Palétuviers

Le dimanche matin, les cloches de l'église résonnent à travers toute l'île. Si les PJ se rendent à l'office catholique, célébré par le père Jones, ils rencontreront l'ensemble des habitants de Sainte-Adèle. Les Noirs et les métis sont rassemblés au fond de la vaste église, alors que la communauté blanche est installée devant l'autel. La jeune et belle Antinéa de Bréval est présente, dans un fauteuil roulant poussé par son frère Philippe. Après la cérémonie, tout le monde se retrouve aux Palétuviers, hormis Joos Harptmann, le patron du general store.

Avant le repas, Philippe de Bréval prend les PJ à part et leur explique brièvement que Ségolène est morte d'une fièvre maligne au début du mois d'août. Elle a été incinérée, par mesure d'hygiène. Bien sûr, il a envoyé un faire-part à son père, et ne s'explique pas que ce dernier ne l'ait pas reçu. Pour le reste, il refuse de parler affaires avant le lendemain matin.

Le déjeuner est présidé par le patriarche de la famille, Charles-Henry de Bréval, mais ce sont la beauté surnaturelle et l'intelligence vive d'Antinéa qui dominant l'assemblée. Elle est charmante et riieuse, mais de temps en temps, une expression de souffrance fugace brouille son regard. Le déjeuner s'achève à une heure avancée de l'après-midi. Alors que les convives quittent la salle, des hurlements hystériques se font entendre à l'étage. Charles-Henry de Bréval se précipite vers les escaliers, suivi du docteur Travis, le médecin du village. Philippe explique discrètement aux Investigateurs que sa grand-mère, Jocelyne de Bréval, souffre de très violentes attaques de paludisme. Après cet incident, les PJ sont reconduits à l'hôtel à bord de la voiture de la maison.

Vaudou !

En arrivant dans leurs chambres d'hôtel, les PJ surprennent un Noir en train de fouiller leurs bagages. Avant qu'ils aient le temps de l'arrêter, il s'éclipse

Transports et communications

Il n'y a pas de véhicule à moteur dans l'île. Les habitants se déplacent à cheval ou à bicyclette. Charles-Henry de Bréval a fait installer le téléphone en 1898. Il y a une ligne entre les Palétuviers, l'hôtel, le bureau du shérif, la fabrique et le cabinet médical de Travis. La standardiste, une métisse, est installée à l'hôtel qui sert aussi de bureau de poste et de mairie. Bien entendu, elle appartient au culte. La langue officielle est l'anglais, mais tout le monde parle français.

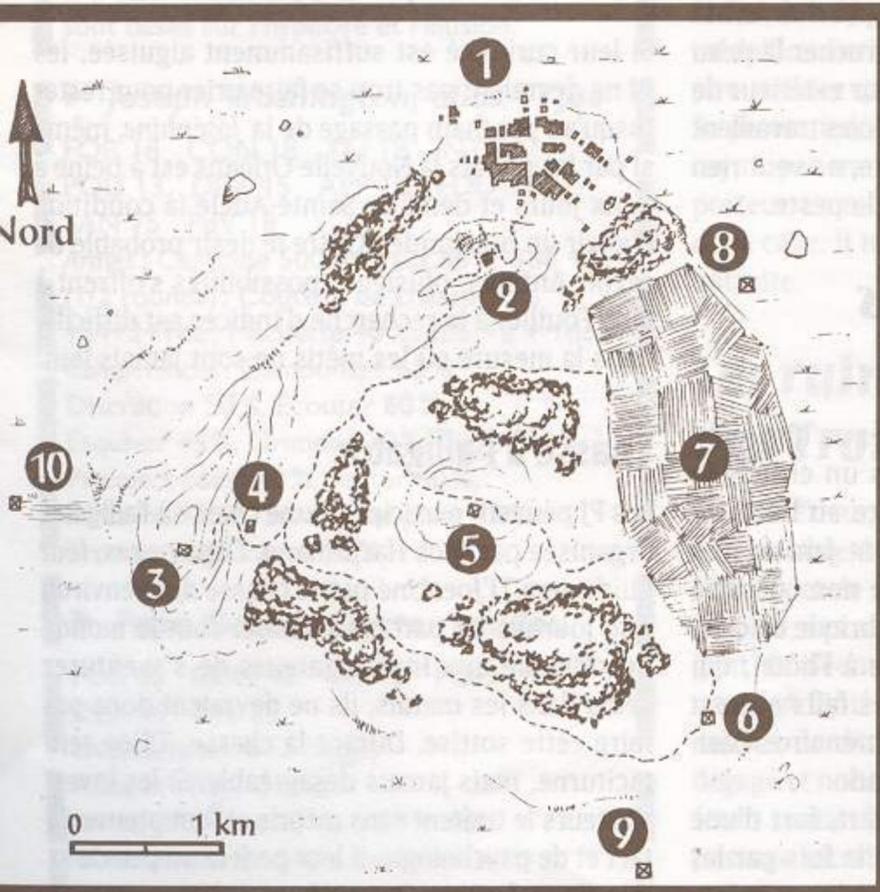
par la fenêtre. Il tenait un sac, et un examen rapide des affaires des PJ révèle la disparition tantôt d'un objet personnel, tantôt d'un vêtement. Averti, le shérif Simon Lapierre refuse de pénétrer dans le village noir, mais il leur parle de Papa Ouamado et du vaudou. Bien sûr, il en rajoute ! La nuit suivante, les PJ feront des rêves étranges, emplis de visages noirs et grimaçants. Dans l'arrière-plan, on entend le rythme obsédant de percussions invisibles.

La plantation et la fabrique

Le lendemain matin, une voiture attelée emmène les PJ aux Palétuviers. Philippe de Bréval leur présente les livres de comptes et tous les devis relatifs à l'investissement de M. de Marigny. Tout cela est très crédible mais... entièrement falsifié. L'argent est allé nourrir les sombres projets d'Antinéa, mais il faudrait que les PJ puissent examiner les comptes en détail pendant plusieurs jours pour s'en rendre compte. Une visite de la plantation et de la fabrique est prévue pour l'après-midi même, sous la houlette de Jean-Victor. Les PJ passeront plusieurs heures très ennuyeuses à examiner différentes variétés de tabac, des claies de séchage et autres machines à rouler les cigares. Si, par la suite, les Investigateurs décident de faire un tour à la fabrique pendant la nuit, ils devront éviter les patrouilles (composées de deux métis et d'un chien). Hélas, elles sont juste là pour décourager d'éventuels voleurs. Du point de vue d'un Investigateur, il n'y a rien à y découvrir...

La communauté blanche

L'épidémie de 1905 a presque complètement anéanti la communauté blanche de Sainte-Adèle. En 1926, elle ne comprend plus que les derniers représentants des deux familles de Bréval et Lapierre, le père Jones, le docteur Travis et Joos Harptmann. Les de Bréval vivent ensemble aux Palétuviers dans leur immense demeure coloniale. André Lapierre vit dans l'hôtel. Son fils Simon occupe le poste de police. Harptmann couche dans une chambre attenante à son magasin. Travis est installé dans l'ancien pavillon du gardien des Trois Chênes. Quant au père Jones, il loge dans un petit appartement au-dessus de la



- 1 - Bourg de Sainte-Adèle.
- 2 - Église et cimetière.
- 3 - Les Trois Chênes.
- 4 - La maison du docteur Travis.
- 5 - Les Palétuviers.
- 6 - La fabrique de cigares.
- 7 - La plantation de tabac.
- 8, 9 et 10 - Les pierres sculptées.

sacristie. Chaque dimanche, après la messe, tout le monde, sauf Harptmann, se retrouve aux Palétuviers pour le repas dominical. Les Blancs de Sainte-Adèle se méfient presque tous des étrangers. Tous les hommes, hormis Harptmann, vouent une adoration mêlée de fascination à Antinéa qui, de fait, dirige Sainte-Adèle.

● **Charles-Henry de Bréval.** Il a 80 ans et vit aux Palétuviers avec son épouse Jocelyne, folle et cloîtrée dans la demeure depuis 1905. La naissance d'Antinéa et la mort de son fils Fernand ont brisé le vieil homme, mais sa lâcheté l'empêche de mettre fin à ses jours.

● **Jean-Victor de Bréval.** À 34 ans, le fils aîné de Charles-Henry de Bréval est toujours célibataire et partage son temps entre l'administration de Sainte-Adèle, dont il est le maire depuis huit ans, et la direction de la plantation et de la fabrique de cigares. Jean-Victor est un homme rude et sans scrupule, mais plutôt juste. Il fait de gros efforts pour ignorer les activités de son frère et de sa sœur, et ne sait pas qu'ils ont sacrifié des êtres humains. Il est possible qu'il se range du côté des Investigateurs, si ceux-ci se montrent très éloquents. Il est constamment armé d'un colt.45.

● **Philippe de Bréval.** Philippe, frère de Jean-Victor, est un homme d'affaires brillant et le représentant des intérêts de la famille à l'extérieur. Grand séducteur, il a ramené huit jeunes femmes à Sainte-Adèle. À l'exception de Ségolène, elles ont toutes été sacrifiées...

● **Antinéa de Bréval.** Antinéa est la fille de Shub-Niggurath et une puissante sorcière. À partir de la taille, Antinéa est d'une beauté époustouflante. En dessous, c'est une toute autre affaire... Officiellement paraplégique, elle se déplace en fauteuil roulant, les membres inférieurs dissimulés sous une couverture. Elle est victime du pacte de Papa Ouamado avec Baron Samedi, et souffre énormément. Cela se sent, tout comme on sent qu'elle fait d'énormes efforts pour se dominer. Antinéa est quelqu'un de très charismatique, qui fascine littéralement ses visiteurs. Pour résister à son charme, il faut réussir un jet de POU/POU d'Antinéa (une femme a un bonus de 20%). Un échec se traduit par le désir de revoir la jeune femme et de lui être agréable. L'effet est permanent, mais peut disparaître, si le PJ fait un effort de volonté.

● **André Lapierre.** André, 76 ans, est le patriarche des Lapierre. C'est un homme cruel, lâche, pervers et cupide. Sa jalousie envers Charles-Henry de Bréval l'a conduit à soutenir et protéger le culte jusqu'à la naissance d'Antinéa. Il apprécie les jeunes métisses, notamment la standardiste de l'hôtel qui n'ose se plaindre mais lui voue une haine féroce.

● **Simon Lapierre.** Simon est le shérif de Sainte-Adèle et un admirateur du Ku Klux Klan. Il est vindicatif et violent avec les Noirs et les métis, y compris avec son adjoint, un métis qu'il méprise, mais dont il a besoin pour surveiller la communauté noire.

● **Jedediah Jones.** Âgé de 69 ans, Jedediah Jones est un prêtre catholique originaire de Providence. Il pratique la sorcellerie depuis de nombreuses années. En 1905, un rêve l'a conduit à Sainte-Adèle pour devenir le guide spirituel d'Antinéa et le nouveau curé de la paroisse. Jones n'a jamais

Antinéa



renié sa foi chrétienne et il est plus qu'à moitié fou. Après chaque cérémonie du culte, il s'inflige des châtiments corporels terribles et il n'est pas rare de l'entendre hurler en latin des passages de la Bible pendant une bonne partie de la nuit. Sous le titre *Rites païens des premiers temps*, il a retranscrit en anglais et en français les rituels de Shub-Niggurath. Il les a commentés, et ses analyses sont dignes des écrits blasphématoires du premier comte d'Erlette.

● **Samuel Travis.** Ce célibataire de 57 ans est l'unique médecin de Sainte-Adèle depuis la grande épidémie de 1905. Il vit dans un pavillon colonial, à la limite des Trois Chênes. C'est un homme froid et mauvais comme un serpent. Il n'a qu'une passion : Antinéa. Il consacre beaucoup de temps à lui concocter des analgésiques et son jardin de plantes médicinales est extraordinaire. Les Noirs ne viennent jamais le consulter.

● **Joos Harptmann.** Originaire des Pays-Bas, il s'est installé en 1919 à Sainte-Adèle en rachetant le general store aux Lapierre. Sa passion est la chasse à l'alligator, et il rêve d'accrocher la peau de Papa Gobo (voir plus loin) au mur extérieur de son magasin. Deux métis et deux Noirs travaillent avec lui. Il n'appartient pas au culte, ne veut rien en savoir et évite Antinéa comme la peste.

Les communautés noire et métisse

Les Noirs sont cent vingt, regroupés en une quinzaine de familles. Ils vivent dans un ensemble de constructions insalubres, juste au bord du marécage. Les Blancs n'y pénètrent jamais. Les Noirs fournissent la main-d'œuvre non qualifiée de la plantation de tabac et de la fabrique de cigares. La communauté est recensée à l'hôtel, qui sert aussi de mairie, mais dans les faits elle est dirigée par un ancien esclave centenaire : Casimir Washington, alias Papa Ouamado. Les métis forment un groupe à part, fort d'une trentaine d'individus. Maltraités à la fois par les Noirs et par les Blancs, ils méprisent les premiers

et haïssent les seconds. Ils se scindent en deux groupes : les descendants illégitimes du comte, fanatiquement dévoués au culte, et les autres.

Les premiers sont en tout une vingtaine, employés comme domestiques et gardes. Les « indépendants », chasseurs et guides pour la plupart, vivent dans l'île ou sur des îlots alentour. Le chef tacite de ce dernier groupe est Joseph Washington dit « Ti'Joe ». Bien que baptisés et pratiquants, Noirs et métis respectent et redoutent le vaudou qui imprègne la communauté depuis l'arrivée des premiers esclaves en Louisiane. Papa Gobo, l'esprit féroce incarné dans un monstrueux alligator, est tout particulièrement craint.

● **Casimir Washington, alias Papa Ouamado.** Ancien esclave, Casimir est le plus vieil habitant de Sainte-Adèle et le chef de la communauté noire. Il a connu le comte et s'en souvient comme d'un « très mauvais homme ». Sous le nom de Papa Ouamado, il est aussi un puissant sorcier vaudou qui emploie sa magie pour protéger les siens. Après avoir combattu vainement « celle qui n'est pas une femme » (Antinéa), il a scellé un pacte avec Baron Samedi et attend désormais l'occasion de frapper. Papa Ouamado entretient aussi le culte de Papa Gobo, qu'il peut appeler avec une petite flûte. Il parle un français très rudimentaire et un créole archaïque que seuls ses proches comprennent encore. Ti'Joe est son parent préféré.

● **Joseph «Ti'Joe» Washington.** Ce colosse métis est âgé de 28 ans. Sa mère, petite-fille de Papa Ouamado, était une métisse membre du culte. Ti'Joe est le meilleur guide de la région et le meilleur chasseur d'alligators. Il vit seul dans le bayou, sur un îlot retiré à une demi-heure à l'est de Sainte-Adèle. Son arme favorite est une Winchester 500 express modifiée, dont il prépare lui-même les munitions. Il a un profond respect pour son arrière grand-père, Papa Ouamado.

Vie quotidienne

Du 19 au 21 septembre

Si leur curiosité est suffisamment aiguisée, les PJ ne devraient pas trop se faire prier pour rester jusqu'au prochain passage de la *Joséphine*, même si par les marais la Nouvelle-Orléans est à peine à deux jours et demi de Sainte-Adèle (à condition d'avoir un bon guide). Outre le désir probable de revoir Antinéa, plusieurs possibilités s'offrent à eux. Fouiller à la recherche d'indices est difficile, dans la mesure où les métis ne sont jamais loin.

Chasse à l'alligator

Les PJ peuvent participer à une chasse à l'alligator organisée par Joos Harptmann. Dans ce cas, leur guide sera Ti'Joe. Une petite chasse dure environ une journée en partant à l'aube. Tout le monde déconseille aux Investigateurs de s'aventurer seuls dans les marais, ils ne devraient donc pas faire cette sottise. Durant la chasse, Ti'Joe sera taciturne, mais jamais désagréable. Si les Investigateurs le traitent sans mépris et font preuve de tact et de psychologie, il leur parlera un peu de sa famille et de Papa Ouamado.

Recherches

● **Les Palétuviers.** Il est difficile de pénétrer dans la propriété sans être vu. Dans le bureau de Philippe de Bréval se trouve un coffre-fort (Mécanique -10%), où les PJ pourront trouver des documents prouvant les malversations de l'homme d'affaires. Accéder aux appartements de Charles-Henry de Bréval et de son épouse est difficile et peu instructif... à moins que vous n'avez envie de mettre en scène la confession du vieil homme. La chambre d'Antinéa est fermée à clé, et sent bizarrement le fauve, mais ne contient rien de compromettant.

LES PNJ

Pour L'appel de Cthulhu

► Antinéa de Bréval

FOR 4 CON 12 TAI 10 INT 17
POU 35 DEX 13 APP 20 EDU 19
SAN 0 PdV 14

Compétences : Mythe de Cthulhu 85 %, Occultisme 90 %, Psychologie 30 %.
Langues : Anglais 75 %, Latin 50 %, Grec ancien 40 %, Arabe 40 %.

Sorts : Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton, Invoquer/Contrôler un Vampire stellaire, Appeler Shub-Niggurath, Signe de Voor, Flétrissement.

SAN : Apercevoir ses jambes de chèvre et ses sabots noirs inflige une perte de SAN d'1d4/0.

► Casimir Washington, alias Papa Ouamado

FOR 3 CON 18 TAI 7 INT 14 POU 30
DEX 8 APP 6 EDU 10 SAN 65 PdV 12

Compétences : Chanter 15 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Occultisme 75 %, Premiers Soins 75 %, Psychologie 60 %, Trouver objet caché 65 %.

Sorts : Nombreux sorts vaudous, à la discrétion du Gardien. Beaucoup sont basés sur l'hypnose et l'illusion.

► Joseph Washington, alias Ti'Joe

FOR 18 CON 18 TAI 18 INT 14
POU 13 DEX 15 APP 10 EDU 11
SAN 75 PdV 18

Armes : Carabine 500 express 65 %, 3d6 +2 (1/2 rounds); Couteau de chasse 50 % 1d4+2+1d6; Machette 40 %, 1d6 +2 + 1d6.

Compétences : Camouflage 65 %, Discrétion 50 %, Écouter 60 %, Esquiver 45 %, Grimper 70 %, Nager 50 %, Premiers soins 40 %, Sauter 40 %, Se cacher 35 %, Suivre une piste 45 %, Trouver objet caché 75 %.

► Papa Gobo, alligator vaudou

FOR 60 CON 40 TAI 70 POU 15
DEX 10 PdV 55

Déplacement 9/12 (nage)

Armure : 10 pts de cuir.

Armes : Morsure 50 %, 1d10 + 4d6.

C'est un saurien géant de douze mètres de long.

● **Les registres de la mairie.** Ils sont rangés dans le bureau d'André Lapière, au second étage de l'hôtel. Un jet de Bibliothèque réussi permet de trier rapidement les documents. Il faut au moins un examen d'une heure et la réussite d'un jet de Droit à -10% pour établir que tout ce qui est antérieur à 1849 concernant les de Bréval est falsifié ou manquant. Un jet de TOC à -15% permet de trouver au fond d'une armoire l'original de l'acte de naissance de Charles-Henry de Bréval d'Erlette, fils d'une métisse et du comte Aurélien de Bréval d'Erlette.

● **L'église et le cimetière.** Les documents antérieurs à 1855 ont été détruits dans un incendie. Reste, dans le cimetière derrière l'église, des stèles martelées, où le nom de «de Bréval» était suivi de quelque chose... Dans l'appartement du père Jones, au-dessus de la sacristie, les PJ pourront trouver plusieurs ouvrages sur les religions du monde entier et de nombreuses études sur le vaudou. Une armoire fermée à clé contient le manuscrit *Rites païens des premiers temps*. Deux heures d'étude du manuscrit permettent de comprendre ce qui se passe à Sainte-Adèle. Si les PJ rencontrent le père Jones, ce dernier leur parle du vaudou comme du seul responsable des disparitions du siècle dernier et de l'épidémie de 1905. Il fait de son mieux pour braquer les Investigateurs sur Papa Ouamado.

● **Le cabinet du docteur Travis.** L'endroit est divisé en deux : le cabinet proprement dit et le laboratoire. Celui-ci est remarquablement bien équipé pour un village comme Sainte-Adèle (jet de Chimie). Un jet de Pharmacologie réussi permet d'identifier la plupart des préparations comme des analgésiques puissants. Un passage secret conduisant aux caves des Trois Chênes s'ouvre derrière la bibliothèque du cabinet (TOC -20%). Les dossiers sont archivés dans le cabinet médical. Celui d'Antinéa est faux. Le vrai dossier est conservé dans un coffre à combinaison dans les appartements du médecin (Mécanique -20% pour l'ouvrir). Il contient aussi le dossier médical de Mme de Bréval et ceux des prisonnières des caves des Trois Chênes, dont celui de Ségolène de Marigny... qui, à en croire sa fiche, est encore en vie! Enfin, les PJ pourront remarquer un curieux médaillon ancien. Il sert à tenir à distance le vampire stellaire qui hante les caves des Trois Chênes. Sa protection s'étend à une sphère d'un mètre de rayon par tranche de 3 points de Magie de son porteur. Ce médaillon est «réglé» sur la créature de la cave. Il tombera en poussière si celle-ci est détruite.

Les ruines des Trois Chênes

De l'extérieur, la propriété à l'abandon semble inaccessible derrière un épais fouillis d'arbustes épineux et de mancenilliers coupé de fondrières. De plus, des métis surveillent l'endroit et se chargent de décourager les curieux trop entreprenants. À l'intérieur, un cercle d'une centaine de mètres de diamètre centré sur les ruines a été dégagé et nettoyé. Deux accès secrets existent : un étroit sentier bordant le marécage à l'ouest, et le passage secret conduisant de la demeure du docteur Travis aux caves du manoir. Celles-ci ren-

ferment une vasque de pierre noire dans laquelle repose le corps nu de Ségolène de Marigny, immergée dans un liquide vert luminescent qui la maintient en animation suspendue. Antinéa elle-même a fourni la composition de cette solution à Travis, qui se charge régulièrement de contrôler l'état des corps. Antinéa a emprisonné un vampire stellaire dans les caves, et il monte fidèlement la garde. Des symboles gravés aux deux entrées le retiennent dans les souterrains (jet de Mythe de Cthulhu).

Le final

Pendant la journée du 22, une brume de plus en plus dense envahit l'île et les marécages, interdisant tout déplacement en bateau. La *Joséphine* n'aborde pas, ce qui coupe la retraite aux Investigateurs. Le soir, seules les ruines des Trois Chênes émergent du brouillard. La cérémonie d'invocation de Shub-Niggurath doit débiter au coucher du soleil et s'achever à minuit par le sacrifice de Ségolène de Marigny. Une dizaine de métis y participent, ainsi que l'ensemble des Blancs (sauf Harptmann, qui se terre chez lui). Dès le début de la cérémonie, une étrange masse nuageuse se rassemble au-dessus des ruines. Deux Sombres Rejetons seront présents aux côtés d'Antinéa.

Si les PJ n'ont pas découvert la vérité en fin d'après-midi, ils seront capturés par les métis et emmenés jusqu'aux ruines des Trois Chênes, où ils seront sacrifiés. S'ils ont compris ou s'ils échappent aux métis, leur meilleur recours est d'aller trouver Papa Ouamado. Celui-ci les accueille en leur rendant les objets volés le dimanche soir. Il a décidé qu'il pouvait leur faire confiance et leur propose un marché. Juste après le début de la cérémonie, les PJ devront détruire trois pierres sculptées antivaudou, qui se trouvent sur le pourtour de l'île (voir la carte). Aucun non-Blanc ne peut les approcher. En échange, Papa Gobo les aidera à interrompre la cérémonie. Les pierres ne sont pas gardées, mais ne sont pas faciles à détruire. Les Investigateurs seront accompagnés par Ti'Joe, qui les aidera et leur remettra des amulettes de protection contre les alligators une fois leur tâche accomplie.

Les pierres détruites, les alligators envahissent l'île au son de la flûte de Papa Ouamado. Papa Gobo se chargera de l'un des Sombres Rejetons, mais les PJ devront affronter l'autre s'ils veulent sauver Ségolène. Quant à Antinéa, elle sera emportée dans le nuage par un tentacule noir. Tuée par sa «mère», ou simplement mise à l'abri?

Conclusion

Si tout s'est bien passé, les PJ ont récupéré Ségolène de Marigny. Nul doute que son père saura se montrer reconnaissant! Quant au sort des divers adeptes, il est entre vos mains. Il est probable que certains se seront échappés. Une petite récompense d'1d10 de SAN semble néanmoins à l'ordre du jour.

Frédéric Chaubet

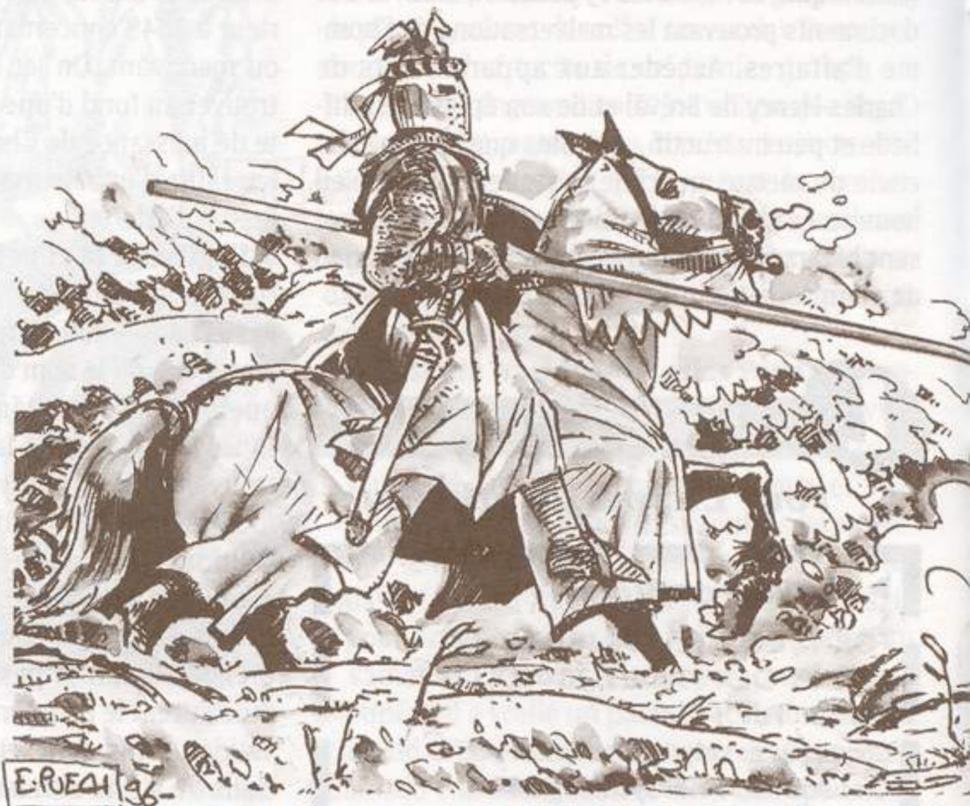
Illustration : Éric Puech

Plan : Cyrille Daujean

PENDRAGON

Le loup dans la bergerie

Ce scénario se déroule en hiver, dans une région relativement sauvage, environnée de grandes forêts. Il est destiné à un groupe de 4 à 6 personnages, peu ou moyennement expérimentés, ainsi qu'à des joueurs et un meneur de jeu ayant un peu de bouteille.



La malédiction du Grand Loup

Le seigneur Alric de Wharton, passionné de chasse, passait son temps à courir les forêts de son domaine accompagné de ses hommes liges, de ses valets et de ses chiens. Il ne se passait pas un jour sans que la petite troupe ne ramenât en son château force gibier de plume ou de poil. Bien qu'il ne dédaignât pas la chasse au faucon et le piégeage, sire Alric préférait à toutes choses la courre aux animaux les plus grands ou les plus dangereux des bois : cerfs, sangliers, ours et bien sûr loups.

La maisonnée de sire Alric n'étant pas très grande, il donnait souvent le gibier rapporté à ses paysans. Comme la chasse aux bêtes féroces rendaient les bois plus sûrs, ce seigneur était très aimé de ses sujets.

Or, il advint qu'un jour une étrange meute de loups se mit à écumer le fief de sire Alric. Même si les fauves n'attaquaient pas les hommes, ils s'en prenaient au bétail et surtout semaient la peur. La meute était dirigée par un loup immense, et d'aucuns murmuraient que le diable lui-même menait la danse... On avait beau préparer des pièges, les chiens avaient beau suivre sa piste, la meute et le « Grand Loup » échappaient toujours aux chasseurs. Piqué au vif, passionné par ce gibier qui lui échappait, sire Alric en perdit le boire et le manger. Dès l'aube, il rassemblait ses louvetiers, lâchait ses chiens et partait à la poursuite de la meute insaisissable. Il finit par en oublier ses devoirs, négligea son épouse qui attendait un enfant, n'alla plus à la messe et ne communia plus.

Son obstination finit par payer, et le jour de la Noël, alors que tout le village et sa famille entendaient la grand-messe au village, il accula la meute dans un ravin, en compagnie des quelques

valets qui avaient accepté de l'accompagner. À la lueur du crépuscule, un combat acharné s'engagea et la neige fut bientôt tachée d'écarlate... Le tribut fut lourd, pour les hommes comme pour les bêtes. Bientôt, il ne resta plus de vivant que sire Alric et le Grand Loup. Alors qu'il descendait de cheval pour affronter l'animal, Alric fut saisi d'épouvante. Les yeux du fauve s'étaient mis à flamboyer, tandis que la bête démoniaque prenait parole humaine : « Homme qui a massacré ma meute, sois maudit ! Toi qui a oublié Dieu dans ta soif de sang, sache que tu t'es ainsi mis en mon pouvoir. De par ta faute, j'ai perdu ma compagne et mes sujets... Il en sera de même pour toi ! Sache que tout le jour durant, et aussi une grande partie de la nuit, ta femme deviendra ma compagne et sera louve. Elle ne reprendra forme humaine qu'entre complies et matines. Tu seras condamné à la solitude, n'ayant pour compagnons que ta mesnie et tes paysans... Les voyageurs qui séjourneront en ton domaine, et qui par trop respecteront Dieu, tomberont en mon pouvoir jour et nuit durant... Seuls les méchants hommes, sans pitié au cœur, comme toi, pourront rester sans nulle crainte. Va, et que tes lèvres soient scellées sur ce secret jusqu'à l'heure de ta mort ! »

Un grand nuage de fumée enveloppa alors la forme du Grand Loup, et bientôt sire Alric ne vit plus que ses yeux qui rougeoyaient dans la nuit. L'animal démoniaque prit la fuite, quittant le chevalier avec un hurlement moqueur. Fou d'inquiétude, sire Alric remonta sur son coursier et rentra chez lui à bride abattue. Rentrant dans le château comme un dément, ne prêtant pas attention à l'atmosphère de fête et aux félicitations que chacun lui faisait, il se précipita dans la chambre seigneuriale. Il y trouva son épouse, dame Élane, radieuse, tenant dans ses bras leur fils qui venait de naître... Soulagé, il prit sa femme dans ses bras, balbutiant des prières et des remerciements, tout heureux de sa bonne fortune. C'est alors que

les matines sonnèrent, et sire Alric se rendit compte qu'il étreignait la douce fourrure grise d'une louve...

La mission

Trois ans se sont écoulés. Le suzerain des chevaliers incarnés par les joueurs est soucieux. L'un de ses principaux vassaux, le seigneur Alric de Wharton, ne donne plus de nouvelles depuis des mois. Il ne vient plus aux grands tournois et ne se rend plus à la cour hivernale de son suzerain. Il y a bien longtemps qu'il n'a envoyé aucun homme d'armes ni ne s'est déplacé pour honorer le service d'ost. Aucun rapport alarmant n'est parvenu à la cour, mais ce silence reste inquiétant. Troublé, le suzerain décide d'envoyer quelques chevaliers (les personnages des joueurs, bien sûr) rendre une visite courtoise à sire Alric... et s'informer. Pour épicer l'histoire, vous pouvez prendre un PJ à part, et lui expliquer que l'un de ses proches (famille, fiancée, vieux maître) a disparu dans la région de Wharton il y a quelques mois. Il sera bien plus motivé pour mener l'enquête.

Un voyage mouvementé

Le voyage pour se rendre sur les terres de sire Alric se passe dans le plus grand calme. Comme c'est l'hiver, les voyageurs sont rares et les chevaliers ne rencontrent pratiquement personne. Lors de la dernière journée de route, la neige se met à tomber dans l'après-midi, ralentissant considérablement leur progression. La nuit tombe alors qu'ils sont encore dans la forêt qui jouxte le village de Wharton, à une heure de route du château. Soudain, un hurlement de loup se fait entendre. Puis un autre... et encore un autre. Bientôt, c'est un véritable concert qui accompagne les chevaliers, tandis que des yeux jaunes apparaissent fugitivement dans les sous-bois. Les

chevaux deviennent nerveux et ne demandent qu'à prendre la fuite. C'est effectivement la meilleure chose à faire. Une meute immense se lance aux trousses des voyageurs, harcelant les chevaux, cherchant à les mettre à bas pour s'en prendre aux cavaliers. Il est possible d'affronter deux ou trois bêtes trop avancées, mais la seule façon de s'en sortir est de fuir. Maintenez l'atmosphère de poursuite hallucinée dans les bois, en jouant sur les effets d'ombres provoqués par la nuit, le danger permanent des loups lancés à leur poursuite... Un cheval de bât est rattrapé



par la meute et mis en pièces. En cas de combat, vous pouvez blesser quelques personnages, mais laissez-les réussir leur fuite, après leur avoir fait comprendre qu'ils n'en ont réchappé que de justesse. C'est avec un grand soulagement qu'ils émergeront de la forêt et qu'ils verront se dessiner dans la nuit le donjon de sire Alric.

Une étrange hospitalité

En arrivant aux portes du château, situé sur une hauteur à côté du village, les chevaliers trouvent porte close et pont-levis baissé (ce qui est parfaitement normal en temps de paix). Alors que l'église sonne complies, leur première demande d'hospitalité est refusée avec hostilité, tout comme la deuxième. Il faut qu'ils insistent fortement et qu'ils s'annoncent comme des envoyés personnels du suzerain pour que l'on daigne, après une assez longue attente, leur ouvrir les portes. La présence de blessés requérant des soins ne change rien à la mauvaise volonté des gardes.

Les chevaliers laissent leurs montures à un valet d'écurie, et sont conduits dans la haute salle du château. Là, le seigneur est attablé avec sa mesnie et les accueille avec amabilité (forcée, mais il tente de sauver la face). On leur ménage une place à l'une des tables «nobles», mais pas la haute table, où seuls sont assis le seigneur et ses proches : sire Alric, son fils de trois ans avec sa nourrice (en bout de table) et le chapelain. Le siège placé à la droite de sire Alric, où son épouse doit prendre place, est vide. D'ailleurs, le seigneur des lieux est soucieux et semble attendre l'arrivée de quelqu'un (dame Élane n'est pas encore revenue au château et son retard l'inquiète).

Les personnages ont tout le loisir de se présenter et, s'ils le désirent, de parler de leur mission en termes courtois, comme par exemple dire que leur suzerain s'inquiète de la santé du seigneur de Wharton (ce qui est une façon polie de dire que son silence le préoccupe). S'ils ont des blessés, le

chapelain, le père Honfrus, s'offre pour les soigner, en les conduisant immédiatement dans une des chambres d'hôte du deuxième étage du donjon. Si les PJ parlent de leur rencontre avec les loups et du danger qu'ils font courir aux voyageurs, sire Alric s'assombrit et refuse tout net d'aborder le sujet. Après quoi, il détourne la conversation plus ou moins habilement. Si jamais les chevaliers mentionnent qu'il y a eu combat, et qu'ils ont blessé ou tué des loups, Alric se dresse, blanc de peur, et quitte précipitamment la table. Un silence gêné s'installe et si quelqu'un pose des questions, un des chevaliers de Wharton mentionne que le seigneur a interdit de chasser les loups depuis près de trois ans. C'est pour cette raison que les meutes sont devenues si nombreuses et si dangereuses...

Heureusement, sire Alric revient peu de temps après, son épouse à son bras (dame Élane a simplement été retardée à cause de la poursuite des voyageurs, mais n'a pas été blessée lors de l'affrontement, auquel elle a participé sous forme de louve). La châtelaine jette un coup d'œil prudent aux visiteurs, les salue courtoisement, puis se précipite vers son enfant pour lui témoigner mille marques d'affection. Elle s'assied ensuite à la place qui lui revient et discute doucement avec son époux. L'atmosphère est maintenant moins tendue, et sire Alric semble rasséréiné, bien que très mélancolique. Si, à un moment de la soirée, l'un des visiteurs fait une réflexion désobligeante sur sire Alric, un de ses hommes liges (Thibault, un jeune chevalier) jette son gant à la face de l'offenseur. Chacun sait ici que le seigneur a d'énormes soucis, dont on ne connaît pas la nature exacte, mais on défend son honneur ! Si le duel (au premier sang uniquement) est accepté, il aura lieu le lendemain matin, dans la cour du château, après la messe. Il va de soi que les personnages auront ensuite beaucoup de mal à faire se délier les langues...

La soirée s'avancant, un valet conduit les PJ dans les chambres qui leur ont été octroyées. Maintenant que le brouhaha général s'est calmé et que tout le monde part se coucher, on peut entendre hurler des loups dans le lointain. Si quelqu'un est toujours éveillé après matines, il entend un hurlement de loup très proche du château. S'il observe l'extérieur depuis une fenêtre, il voit un grand loup à la lisière des bois, accompagné d'une meute, qu'un

Les heures

La journée médiévale est rythmée par les messes. Servez-vous en pour rythmer la journée et indiquer l'heure au groupe.

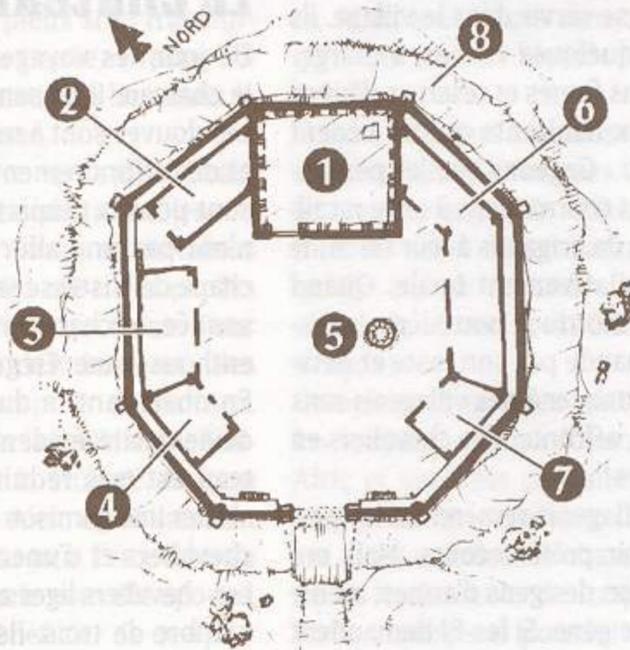
0 h	Matines.
3 h	Laudes.
6 h	Prime.
9 h	Tierce.
12 h	Sixte.
15 h	None.
18 h	Vêpres.
21 h	Complies.

autre loup venant du village ou du château vient rejoindre.

Attaque au petit jour

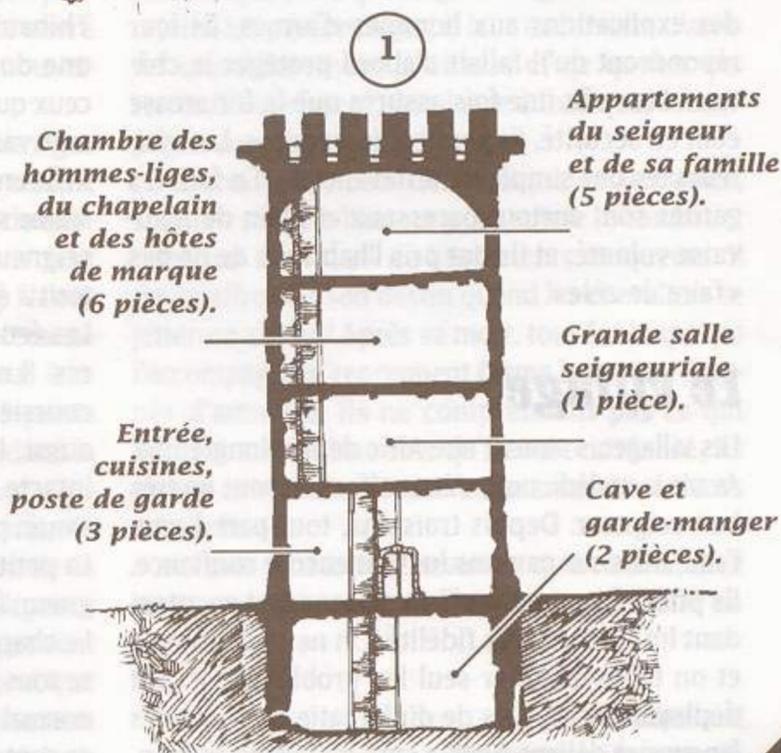
S'il y a eu défi la veille au soir, les préparatifs du duel se font après la messe de prime et le déjeuner. Le soleil monte à peine dans le ciel quand les deux chevaliers croisent le fer.

C'est alors que la cloche de l'église du village se met à sonner le tocsin. À la grande surprise des visiteurs, personne ne semble décidé à quitter le château ! Les hommes d'armes se préparent sur



- 1 - Donjon.
- 2 - Chapelle.
- 3 - Chambres des domestiques et des hommes d'armes.
- 4 - Chenil et fauconnerie.
- 5 - Puits.
- 6 - Écuries et étables.
- 7 - Forge.
- 8 - Douves.

Le château





les remparts, mais nul ne descend au village. Or, depuis le chemin de ronde, on peut voir clairement ce qui se passe. Des brigands, ayant repéré les lieux et réalisé qu'ils pouvaient agir en toute impunité, sont venus se servir dans le village. Ils commencent à voler quelques vaches, à charger sur des mulets jambons fumés et réserves d'hiver, voire à s'attaquer aux habitants qui ne cèdent pas assez rapidement... Gageons que les personnages interviendront et courront sus à cette racaille! Adaptez le nombre de brigands à leur force : le combat doit rester relativement facile. Quand quelques bandits ont mordu la poussière, le reste de la bande ne demande pas son reste et défile immédiatement. S'attaquer à des villageois sans défense est une chose, affronter des chevaliers en armes en est une autre!

Après l'attaque, les villageois remercient les personnages de leur avoir prêté secours. Mais nul ne se plaint de l'inaction des gens d'armes, même si on sent une certaine gêne. Si les PJ demandent des explications aux hommes d'armes, ils leur répondront qu'il fallait d'abord protéger le château. Bien sûr, une fois assurés que la forteresse était en sécurité, ils seraient intervenus. Les visiteurs les ont simplement devancés... En fait, les gardes sont surtout paresseux et pleins de mauvaise volonté, et ils ont pris l'habitude de ne pas « faire de zèle »...

Le village

Les villageois aiment sire Alric depuis longtemps. Avant la malédiction, c'était effectivement un très bon seigneur. Depuis trois ans, tout part à vau-l'eau, mais ses paysans lui font encore confiance. Ils prient Dieu pour qu'il se reprenne, et en attendant lui gardent leur fidélité. On ne se plaint pas et on tente de gérer seul les problèmes. Il faut déployer des trésors de diplomatie pour que les langues se délient. Seul le curé du village se montre un peu plus bavard, ayant l'esprit un peu

plus critique que ses ouailles. Distillez peu à peu ces informations, et ne les livrez pas toutes ensemble. Voici ce que l'on peut apprendre en discutant avec les villageois :

- Le seigneur a toujours été bon pour ses paysans, et leur donnait souvent du gibier. C'était un très grand chasseur, qui avait complètement assaini la région. Mais il ne chasse plus depuis quelque temps (deux, trois ou quatre ans, selon les interlocuteurs).
- Dame Elaine, la châtelaine, ne s'est jamais bien remise de la naissance de son fils. Elle qui venait souvent au village pour ses œuvres de charité ne sort plus du château.
- Le seigneur a perdu beaucoup d'hommes lors de grandes chasses contre les loups, en hiver, il y a quelques années. Depuis, il est très triste.
- Les nouveaux hommes d'armes recrutés par le seigneur sont de mauvaises gens.
- Le seigneur a beaucoup de soucis et ne s'occupe plus de la protection de ses gens comme avant (seul le curé ose émettre cette critique).
- Le seigneur est extrêmement sévère avec les braconniers qui posent des pièges. Il en a pendu plus d'un pour cela. Il a aussi interdit que l'on chasse et tue les loups.
- Le curé a reçu l'ordre de sire Alric de sonner toutes les heures canoniales (prime, tierce, etc.). Dans un petit village, ce n'est pas vraiment habituel...

Le château

De jour, les voyageurs peuvent enfin examiner le château. Il ne semble pas très bien entretenu. Les douves sont à moitié comblées par les algues et des effondrements de la berge. Les serviteurs sont pour la plupart assez âgés. Les plus jeunes n'ont pas une allure très recommandable. Une chape de tristesse semble peser sur toute la maisonnée, et chacun vaque à ses occupations sans enthousiasme. En général, on se laisse aller.

En observant la domesticité et la garnison, il devient vite évident que la population du château est très réduite. Normalement, il devrait abriter une garnison forte d'une demi-douzaine de chevaliers et d'une vingtaine d'homme d'armes. Les chevaliers liges au service de sire Alric sont au nombre de trois. Ils ont pour nom Enguerrand, Thibault et Bertram. Les hommes d'armes sont une douzaine mais, à cause de la malédiction, ceux qui ont été recrutés depuis trois ans sont de mauvais hommes (ils sont cinq). Ils ont une influence pernicieuse sur leurs compagnons. Même s'ils respectent toujours les ordres de leur seigneur, ils ne font pas de zèle et cherchent surtout à éviter les coups.

Les écuries et le chenil sont complètement dégarnis. Il n'y a plus qu'un vieux chien de garde, un coursier, deux chargeurs et un cheval de bât. Là aussi, le vide se fait sentir. La fauconnerie est intacte, mais les oiseaux ne sont pas en bonne santé, par manque d'exercice.

La petite chapelle est réservée à la famille du seigneur, à ses chevaliers et à ses hôtes de marque. Le chapelain, le père Honfrus, y célèbre une messe tous les matins à prime, ce qui est parfaitement normal. Les hommes d'armes et les domestiques se contentent de la messe du dimanche. En semaine, les personnes qui assistent à l'office du matin

sont peu nombreuses : le chapelain bien sûr, les trois chevaliers liges, le petit Guilan et sa nourrice, dame Gauberte. Sire Alric est absent, car il ne veut plus entendre la messe depuis le malheur qui l'a frappé.

Si les PJ demandent une entrevue avec sire Alric pour discuter de ses problèmes, ils se rendent compte que toute la maisonnée leur met des bâtons dans les roues. Leur seigneur n'est pas encore rentré d'inspection, il est déjà parti à la chasse, il se recueille dans la chapelle... Bref, c'est l'homme invisible. Néanmoins, après quelques déconvenues, les voyageurs arrivent à « coincer » leur hôte. Sire Alric leur explique alors que seules ses obligations seigneuriales et la gestion de son fief l'empêchent de paraître à la cour de son suzerain. Pour le problème du service d'ost, il se fait plus évasif, et annonce que ses troupes sont fort dégarnies et qu'il ne peut laisser le château sans garnison... ce qui est vrai.

Sire Alric fera tout son possible pour faire partir ses visiteurs le plus vite possible. Bien sûr, il tente de protéger son secret mais, surtout, il ne tient pas à ce qu'ils soient eux aussi victimes de la malédiction. Son désir de les protéger du Grand Loup est tout à fait sincère.

Les gens du château, comme les paysans du village, ne savent pas trop ce qui se passe. Bien sûr, ils s'étonnent de ne voir leur dame qu'à la nuit tombée, mais ils pensent qu'elle est malade et faible, et doit rester alitée. Les seules personnes à connaître la métamorphose sont la nourrice qui s'occupe de l'enfant, totalement dévouée à sa maîtresse, et son époux... Voici ce que l'on peut apprendre au château (et par qui) :

- Dame Elaine est souffrante et reste alitée toute la journée. Nul n'est autorisé à pénétrer dans ses appartements (les domestiques, les hommes d'armes, les chevaliers liges).
- Le jeune Guilan ne voit sa mère que le soir (l'enfant, quelques domestiques).
- Le seigneur n'est jamais couché avant matines (hommes d'armes, chevaliers liges, un ou deux domestiques).
- Le petit Guilan est né une nuit de Noël, alors que son père était absent. Le seigneur traquait une meute de loups qui écumait la région (les domestiques, gens d'armes et chevaliers).
- Sire Alric a perdu tous ses chiens il y a trois ans, lors d'une chasse aux loups un jour de Noël. Depuis, il n'a pas reconstitué sa meute, alors qu'il avait les meilleurs chiens courants du comté. D'ailleurs, il ne chasse pratiquement plus (un piqueur, chargé de s'occuper du chenil).
- Des visiteurs ont disparu depuis trois ans. On ne les a jamais vu quitter le château, leur équipage est resté sur place mais à l'aube, ils n'étaient plus là.
- Juste avant la naissance de son fils, sire Alric délaissait ses devoirs religieux, tant il était obnubilé par la chasse (le père Honfrus).
- Sire Alric ne se rend jamais à la messe de prime, mais il va toujours prier dans la chapelle avec son épouse pour complies et matines. Il refuse la présence du chapelain (toujours le père Honfrus). En fait, Alric retrouve son épouse à complies, la raccompagne pour un dernier adieu et lui ouvre le passage secret lui permettant d'entrer et de sortir du château sous forme de louve. Ce passage est dans la crypte où reposent les

ancêtres du seigneur de Wharton. Il conduit par un petit souterrain à la lisière des bois. Dans la crypte, il y a des vêtements pour dame Élane.

LES PNJ

Pour Pendragon

► Sire Alric

TAI 14 DEX 13 FOR 14 CON 15

APP 12 PdV 30

Vitesse 3, Dégâts 5d6.

Armure 12 + écu.

Attaques : Épée 21, Lance 16, Lance de fantassin 10, Dague 10, Bataille 16, Équitation 16.

Traits et passions : Valeureux 15,

Amour (épouse et fils) 18.

Compétences : Chasse 18, Courtoisie 10,

Héraldique 10, Premiers soins 10,

Tournoi 10, Vigilance 12.

► Homme lige de sire Alric

TAI 14 DEX 11 FOR 11 CON 14

APP 11 PdV 28

Vitesse 2, Dégâts 4d6.

Armure 10 + écu.

Attaques : Épée 15, Lance 13, Lance de fantassin 6, Dague 5, Bataille 10, Équitation 10.

Traits et passions : Valeureux 15, Loyauté (sire Alric) 15.

Compétences : Chasse 15, Courtoisie 5,

Héraldique 5, Premiers soins 10, Tournoi 10,

Vigilance 10.

► Hommes d'armes de sire Alric

TAI 9 DEX 10 FOR 10 CON 13

APP 10 PdV 23

Vitesse 2 (+1), Dégâts 3d6.

Armure : 4 + bouclier.

Attaques : Lance de fantassin 10, Épée 10, Dague 6.

Traits et passions : Valeureux 5.

Compétences : Vigilance 10.

► Brigands

TAI 12 DEX 10 FOR 12 CON 12

APP 8 PdV 24

Vitesse 2 (+1), Dégâts 4d6.

Armure 4 + bouclier.

Attaques : Grande lance de fantassin 8, Arc 8 (3d6), Dague 8.

Traits et passions : Cruel 13, Méfiant 16,

Valeureux 8, Haine (chevaliers) 12.

Compétences : Chasse 16, Vigilance 18.

► Le Grand Loup

TAI 40 DEX 20 FOR 30 CON 20

PdV 60

Vitesse 8, Dégâts 7d6.

Guérison 5, Blessure grave 20, Inconscience

15, Chute 40, Armure 10, Esquive 15,

Modificateur en Valeureux -5,

Gloire pour le tuer 400.

Attaque : Morsure 20, + 2d6 aux dégâts.

► Les autres loups

TAI 14 DEX 22 FOR 12 CON 12

PdV 16

Vitesse 8, Dégâts 2d6.

Guérison 2, Blessure grave 12,

Inconscience 4, Chute 4, Armure 2,

Esquive 10, Modificateur en Valeureux 0,

Gloire pour le tuer 5.

Attaque : Morsure 20.

● Si les personnages interrogent dame Élane au cours d'une soirée, elle ne pourra pas leur révéler grand-chose. Elle est persuadée de passer ses journées alitée. Elle est néanmoins un peu troublée, même si elle est sincère. Si on lui raconte tout ce qui se passe au château, les rumeurs qui circulent... elle se trouble de plus en plus et se plonge dans une sombre réflexion. À partir de ce moment, elle mènera elle-même son enquête, et c'est à la fin de sa deuxième soirée d'investigations qu'elle comprendra ce qui se passe. Si les visiteurs se sont montrés amicaux, elle viendra leur donner ses conclusions et les suppliera de l'aider. S'ils se sont montrés hostiles, elle sombrera dans une profonde mélancolie et commencera à songer au suicide. Le soir suivant, elle tentera de mettre son projet à exécution en se jetant du haut du donjon, mais elle sera retenue à temps par son époux. Sire Alric, dans une colère noire, saisira son épée et se jettera sur les personnages... Si vous désirez une ambiance plus tragique, laissez le destin suivre son cours. Sire Alric ne pourra pas sauver son épouse.

Les effets de la malédiction

Tous les étrangers qui entendent trois messes au château sont transformés en loups, et destinés à venir grossir les rangs de la meute. C'est pour cette raison que le recrutement des gardes est devenu si difficile. Les gens pieux sont transformés, et seuls les mécréants peuvent rester en toute impunité. La transformation a lieu dans la nuit qui suit la troisième messe.

Une douzaine de personnes, en visite au château, ont déjà été victimes de la malédiction. Elles ont rejoint la meute du Grand Loup, et certaines d'entre elles ont peut-être déjà été tuées par les chevaliers, lors de la poursuite nocturne. Pour elles, la transformation est définitive, et elles n'ont pas de répit entre complies et matines. D'ailleurs, la seule raison pour laquelle dame Élane revient tous les soirs est la cruauté du loup démoniaque. Il torture sire Alric en le laissant voir sa femme trois heures par jour, l'empêche de l'oublier et aussi de prendre une nouvelle épouse. Dame Élane est la seule à bénéficier de ce « passe-droit » magique. C'est Alric lui-même qui ouvre la porte secrète de la chapelle aux loups nouvellement transformés.

Inventez des prétextes pour que les personnages n'entendent pas tous la messe en même temps, comme par exemple une confidence d'un domestique qui prend beaucoup de temps. Il ne faut pas transformer tout le monde d'un coup ! N'oublions pas que même les gens les plus pieux ne vont à l'église qu'une fois par jour. Il faut être moine ou complètement oisif et obnubilé par la religion pour entendre plusieurs messes dans la journée.

Les personnages métamorphosés ont les mêmes caractéristiques physiques que les loups de la meute. Ils gardent cependant leur intelligence humaine, leurs traits et leurs passions, et peuvent utiliser toutes les compétences qui n'exigent que de la réflexion. Restez ferme pour la communication : un loup ne parle pas, et ne peut pas écrire. À l'extrême limite, il peut tracer quelques

lettres sur le sol avec sa patte, mais des phrases entières... Leur mémoire humaine leur reste encore pour quelques semaines, ils sont donc parfaitement capables de continuer à mener l'enquête avec leurs amis.

À partir du moment où l'un des visiteurs a été victime de la malédiction, Alric est introuvable. Il a cependant donné l'ordre à ses serviteurs de pousser les personnages à partir.

Il n'y a pas de solution unique à ce scénario. Il faut arriver à vaincre le Grand Loup, physiquement (lors d'une chasse), spirituellement (grâce à sa foi)... ou les deux. Laissez le groupe inventer sa solution, et si elle vous semble bonne, faites en sorte qu'elle fonctionne.

La double chasse

Tout cela conduira les personnages à se lancer à la chasse aux loups. S'ils annoncent clairement leur intention et que les domestiques ont le temps de rapporter la chose à leur maître, celui-ci donnera l'ordre qu'on les capture et qu'on les jette pieds et poings liés dans la chapelle. Comme le chapelain continuera à célébrer la messe, le seigneur de Wharton espère bien que les intrus iront grossir les rangs de la meute. Laissez aux personnages l'occasion de s'échapper... S'ils sont encore présents dans les lieux au moment des complies et des matines, ils verront sire Alric et son épouse à la chapelle, assisteront aux transformations et découvriront le passage de la crypte. Alric, amer mais sans arrogance, leur prédit qu'il leur ouvrira bientôt la porte pour la même raison.

Si les chevaliers réussissent à partir en chasse discrètement, ils n'ont pas trop de mal à suivre les traces des loups. En effet, le Grand Loup vient tous les soirs accompagner dame Élane pour qu'elle puisse rejoindre le château. Suivez les règles de chasse (p. 196-197 des règles de *Pendragon*).

Comprenant que ses hôtes sont partis chasser les loups et que sa femme est en danger, sire Alric et ses trois chevaliers liges les pourchassent pour les empêcher d'intervenir. Il s'ensuivra alors une double chasse, avec appels de corne et hurlements de loups résonnant dans la forêt, combats et poursuites... Quand Alric aura rejoint les personnages, il leur ordonnera d'arrêter immédiatement la chasse et de quitter ses terres. S'ils refusent, il se lance à l'attaque, accompagné de ses vassaux.

Le Grand Loup, bête démoniaque et arrogante, apparaît sur une hauteur pour suivre le combat et ponctuer les coups de hurlements moqueurs. Il devra affronter son destin quand les chevaliers se jeteront sur lui ! Après sa mort, tous les loups qui l'accompagnent reprennent forme humaine. Frappés d'amnésie, ils ne comprennent pas ce qui leur est arrivé. Une fois qu'ils auront réalisé, ils seront extrêmement reconnaissants envers leurs sauveurs.

Il ne reste plus à nos chevaliers qu'à rentrer chez leur suzerain, mission accomplie et l'âme en paix...

Anne Vétillard

illustration : Éric Puech

plan : Cyrille Daujean



VAMPIRE



Ville morte

Ce scénario s'adresse à des joueurs sachant réfléchir rapidement et à un Conteur expérimenté et capable d'improviser. Les personnages peuvent être de tous niveaux d'expérience. Le « Players Guide to the Sabbat » et le supplément « France » peuvent s'avérer utiles, mais ne sont pas indispensables.

Introduction

Ville morte décrit l'arrivée du Sabbat dans une région française oubliée et pratiquement abandonnée à son sort par le pouvoir toréador : le fief du Vannetais. Aujourd'hui, les quelques membres de la Camarilla restés sur place cohabitent avec des Anarchs trop peu nombreux pour assumer d'éventuelles ambitions expansionnistes. Fidèle à ses méthodes, le Sabbat compte dresser ces deux factions l'une contre l'autre au terme d'une machination savamment orchestrée. Que les PJ appartiennent au camp de la Camarilla ou à celui des Anarchs importe peu, ce scénario est prévu pour fonctionner depuis les deux points de vue. Il est même possible que les personnages constituent une équipe « mixte », avec des membres issus des deux factions. Cela vous demandera un peu de travail supplémentaire, mais peut s'avérer très enrichissant au niveau de l'intrigue... Reste à déterminer si les PJ ne sont que de simples visiteurs, même de longue date, ou s'ils résident déjà sur les lieux de l'action. Dans ce cas, leur passé sera intimement lié à celui des vampires locaux, et vous pouvez éventuelle-

ment en faire les descendants d'une ou plusieurs personnalités de la scène locale, moyennant quelques aménagements.

Attention, l'intrigue de *Ville morte* n'est pas linéaire. Ce scénario propose la description des lieux et des personnages principaux, ainsi que des événements qui surviendront quoi que puissent faire les PJ (au moins dans un premier temps). Vous êtes vivement encouragé à rajouter des éléments à la chronologie qui vous est présentée afin d'en harmoniser la teneur avec les éléments de votre propre chronique. Ce scénario peut convenir à tous les types de joueurs. Des PJ très « physiques » y trouveront de nombreuses occasions de combattre, mais l'aventure peut également être menée comme une intrigue politique. Le plan du Sabbat repose en grande partie sur le « brouillard » qui sépare les Anarchs et les membres de la Camarilla. Un groupe de PJ tourné vers la négociation pourra tenter d'organiser des pourparlers entre les deux camps ennemis. S'il y parvient, les deux parties se rendront certainement compte qu'elles ont été manipulées, mais cela ne signifie pas pour autant qu'une « union sacrée » sera forcément envisagée. La Camarilla, comme les Anarchs,

sont dirigés par des gens qui préféreront couler séparément plutôt que de surnager ensemble. Le thème de ce scénario réside dans la nécessité de s'unir face à une menace supérieure, malgré les dissensions et les faux-semblants. Son atmosphère peut quant à elle se résumer en trois mots : décrépitude, incertitude et paranoïa.

Mises au point

Ce paragraphe s'adresse aux Conteurs qui ne possèdent pas le supplément *France*. Il fait notamment le point sur deux notions essentielles, celle de marquis et celle de Praxisme.

● En Europe, le concept de « fief » remplace souvent celui de cité. Un fief est une grande région regroupant plusieurs villes d'importance moyenne. Chacun des six fiefs français est gouverné par un marquis qui possède les mêmes privilèges et attributions qu'un prince, à deux exceptions près. Premièrement, et contrairement aux princes, les marquis ne sont pas élus par les membres d'un quelconque Primogène, mais désignés par le prince de Paris, François Villon, qui peut les destituer selon son bon vouloir. Deuxièmement, Vil-



Nantes et Saint-Nazaire dans le Monde des Ténèbres

Pendant des siècles, Nantes a disputé à Rennes le titre de capitale de la Bretagne, prétention qu'elle a finalement abandonnée en 1790. La ville a pourtant tout d'une cité bretonne, et le gigantesque château des ducs de Bretagne, qui tombe aujourd'hui en ruines faute de travaux, témoigna longtemps de son glorieux passé. Peuplée de 240 000 habitants (près du double en comptant l'agglomération), la ville sait aujourd'hui que son avenir est derrière elle. Délaissée par les investisseurs et les touristes, elle se vide peu à peu de ses forces vives, et sa population vieillissante se renferme sur elle-même. Certains quartiers de la périphérie, pratiquement abandonnés, sont devenus le territoire de petites bandes rivales (humaines) qui tentent de tromper le temps en se disputant un pouvoir dérisoire. La situation des vampires locaux reflète cette décrépitude. Nantes représentait, au temps du duché de Bretagne, une force avec laquelle il fallait compter. Elle n'est plus aujourd'hui qu'une ville de province sans âme et sans intérêt. La plupart des vampires de la Camarilla ont cependant choisi d'y rester, car la cité, avec sa population croissante de marginaux et de sans-abri, représente un important vivier de proies. De plus, la situation économique et sociale de Saint-Nazaire et de ses chantiers navals désertés est si dramatique qu'aucun d'entre eux ne peut sérieusement envisager d'y résider. C'est pour cela que la ville de Saint-Nazaire, située à 50 km de sa voisine, est devenue le domaine des Anarchs... Outre le château des ducs de Bretagne, la ville de Nantes s'enorgueillit à juste titre d'une magnifique cathédrale. Officiellement, la plupart des vampires l'évitent soigneusement. En réalité, beaucoup s'y retrouvent pour négocier des accords discrets. Les Anarchs, dans leur grande majorité, ont choisi les zones périphériques de Saint-Nazaire pour établir leurs refuges (caves ou maisons abandonnées) tandis que les membres de la Camarilla ont porté leur choix vers les luxueuses demeures des quartiers bourgeois de Nantes. Vous pouvez d'ores et déjà vous reporter au paragraphe « Où sommes-nous ? », qui décrit les endroits les plus intéressants pour les vampires de Nantes et de Saint-Nazaire.

sont la force, la violence et le caractère totalement inattendu de ses attaques qui déstabilisent le plus les membres de la Camarilla. Le Sabbat est imprévisible!

— Le Sabbat n'éprouve aucun scrupule à transformer rapidement des humains en vampires et à les jeter contre ses ennemis afin de les noyer sous le nombre. Il se sert également de cette

lon dispose d'un droit de veto qu'il peut théoriquement appliquer à chacune de leurs décisions. En pratique, il l'utilise rarement, mais son existence reste une épine dans le talon des marquis, auxquels il rappelle la réalité de leur allégeance.

● Le prince de Paris est représenté auprès de ses marquis par des légats. Tous sont membres du clan Toréador. Ils n'ont à répondre de leurs actes qu'auprès de Villon lui-même, et ne sont pas soumis à l'autorité du marquis auprès duquel ils résident. La plupart du temps, les relations entre marquis et légats sont assez houleuses... Outre le légat et les membres du Primogène, chaque marquis est secondé dans sa tâche par un sénéchal, un prévôt et un gardien de l'Elysium. Le sénéchal est le conseiller du marquis, et son premier substitut lorsque ce dernier vient à s'absenter. De ce fait, il est le plus souvent son descendant direct. Le prévôt, de son côté, est chargé de faire appliquer et respecter les décisions du marquis, et possède le droit de mener ses investigations comme il l'entend. Il n'appartient pas forcément au clan du marquis. Le gardien de l'Elysium, enfin, est responsable de l'accueil des vampires étrangers au sein du fief et de la protection de l'Elysium. Ses attributions réelles varient grandement d'un endroit à l'autre, mais le gardien fait généralement office d'ambassadeur et de messenger entre le marquis et ses sujets. Le gardien est théoriquement choisi par le marquis du fief, mais appartient toujours au clan Toréador, dans la mesure où Villon oppose son veto à toute autre nomination.

● Ce n'est un secret pour personne : la France subit depuis longtemps l'hégémonie des Toréadors. Nombreux sont les ennemis de ce clan à prôner le retour des pleins pouvoirs aux marquis. On nomme « Praxistes » les partisans de cette réforme, d'après le mot latin « Praxis » qui, en jargon vampirique, désigne le droit des princes à régner sur leur cité. Si le mouvement praxiste n'était à l'origine composé que de Ventrues (à quelques exceptions près), il est aujourd'hui « récupéré » par un nombre toujours croissant d'adversaires du prince de Paris, qui voient dans cette croisade un excellent moyen d'assouvir leurs ambitions personnelles.

Le fief du Vannetais

Cette aventure se déroule au cœur du domaine vampirique du Vannetais, qui regroupe Nantes et Saint-Nazaire. Même s'il en conserve le nom et les prérogatives, le Vannetais n'est plus considéré comme un fief à part entière depuis près de vingt ans. Ravagée par des intrigues fomentées par un groupe de Ventrues rivaux basé à Bordeaux, cette région n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même. Elle reste néanmoins dirigée par le marquis Lantennac, un ancilla Ventrue que sa défaite a rendu pratiquement dément. Dans la France du Monde des Ténèbres, la zone Nantes/Saint-Nazaire constitue une grosse conurbation où règne une atmosphère de déclin postindustriel assez écrasante.

Nantes, en surface...

Quel que soit le camp des personnages, les joueurs disposent des informations de ce para-

graphe. Le fief de Nantes/Saint-Nazaire est considéré par les vampires du reste de la France, qui ont cessé de s'intéresser à ce qui s'y passait, comme un domaine agonisant. Ils n'y voient qu'une zone désertée peuplée par quelques bandes d'Anarchs et par les derniers partisans d'un marquis local s'accrochant désespérément aux débris d'une époque révolue. Si certains perçoivent Lantennac comme le dernier symbole d'un passé illustre et le respectent comme tel, la plupart ne voient en lui qu'un fantôme pathétique et paranoïaque, entouré d'une poignée de courtisans hypocrites qui se servent de lui pour préserver et accroître leur maigre influence. Les Anarchs et les membres de la Camarilla vivent chacun de leur côté en complète autarcie et l'on peut affirmer, si l'on veut bien faire abstraction de quelques affrontements sporadiques et sans gravité, qu'ils s'ignorent mutuellement.

... et en profondeur

Tout le monde ignore que le Sabbat, déjà très présent à Marseille, tourne désormais vers la France des regards pleins de convoitise. La secte est à la recherche d'une nouvelle tête de pont dans le pays. Il lui faut une cité assez discrète pour ne pas attirer l'attention des autorités parisiennes, mais dans le même temps assez importante en termes de ressources et de population pour rester intéressante. La conurbation Nantes/Saint-Nazaire a tout naturellement attiré l'attention des espions du Sabbat, et ce pour plusieurs raisons. En premier lieu, sa situation politique particulière la place en marge des autres fiefs « tenus » par Villon (cela fait longtemps qu'il n'y a plus de légat dans le Vannetais). Par ailleurs, les deux villes sont des ports sur l'Atlantique, ce qui permettra d'établir à terme des liaisons maritimes secrètes avec New York, cité contrôlée par le Sabbat. Cela facilitera grandement l'arrivée ultérieure de meutes américaines sur le territoire français. Enfin, la population vampirique du fief est peu nombreuse, affaiblie et hétérogène. Tous ces facteurs ont emporté la décision des stratèges de la secte. Le Vannetais tombera! Son choix arrêté, le Sabbat a entrepris de s'infiltrer à la fois chez les Anarchs et chez les partisans du marquis afin de ranimer le vieux conflit entre les deux factions et de les pousser à la guerre ouverte. Une fois les deux camps suffisamment affaiblis, prendre le contrôle définitif du fief sera facile.

Le Sabbat, du général...

Les Conteurs se trouvant en possession du *Players Guide to the Sabbat* sont déjà familiarisés avec les méthodes et les principes du Sabbat. Les quelques lignes qui suivent constituent un bref résumé des tactiques employés par ces redoutables vampires :

— Le Sabbat fait un usage intensif des espions. Il les envoie dans les villes ennemies pour récolter des informations et semer les graines des dissensions futures. Dans un premier temps, son approche est fort discrète et ses méthodes restent assez classiques : infiltration, mise en confiance, manipulation.

— S'il faut violer la Mascarade pour détruire la Camarilla, le Sabbat n'hésite pas à le faire. Ce

méthode pour neutraliser les chasseurs de vampires, sélectionnant ses proies parmi les proches de l'humain en question.

— Le Sabbat tente d'instaurer le chaos le plus complet au sein des territoires ennemis. Il assassine les serviteurs humains des vampires de la Camarilla, torture ses prisonniers, incendie les refuges et utilise la rumeur et la désinformation pour dresser ses adversaires les uns contre les autres.

... au particulier

À Nantes et à Saint-Nazaire, les envoyés du Sabbat sont prêts, lorsque débute le scénario, à déclencher la guerre. Depuis plusieurs semaines, ils se sont infiltrés dans l'entourage du marquis et parmi les Anarchs. Ils ont employé leur temps à faire monter la tension d'un cran. Les deux groupes d'agents sont toujours restés secrètement en contact. Le moment venu, les membres du Sabbat infiltrés du côté des Anarchs assassineront la goule principale du marquis, en s'arrangeant pour laisser derrière eux des indices susceptibles d'incriminer les vampires de Saint-Nazaire. Mal conseillé par les agents implantés dans son entourage, le marquis ne manquera pas de riposter. De représailles en expéditions punitives, la région sera bientôt à feu et à sang. Un calendrier des événements a été conçu pour vous aider à gérer la marche des événements (voir le paragraphe *Calendrier*, plus loin). Les personnages ont bien sûr la possibilité d'influer sur son déroulement. Plus le scénario avancera, plus ils auront de chances de comprendre ce qui se passe vraiment, mais moins ils auront de chances de déjouer les plans du Sabbat.

Dans le camp des Anarchs

Les vrais rebelles

Sans compter d'éventuels PJ, ils sont à peine plus d'une douzaine. On peut, grosso modo, distinguer deux sous-groupes : les Brujahs, violents et impulsifs, sont regroupés autour d'une certaine Lisa. Les Nosferatus, plus prudents et secrets, obéissent à un dénommé Gref, le plus vieux des Anarchs. Si les PJ doivent être intégrés au groupe, vous pouvez en faire des descendants de l'un ou l'autre de ces leaders. En règle générale, et malgré les divergences qui séparent Gref et Lisa, les deux factions s'entendent bien : elles possèdent des objectifs et des lieux de réunion communs. Les Anarchs se regroupent parfois à l'occasion de virées nocturnes improvisées, ou lorsque les circonstances l'exigent (assez rarement avant le début du scénario). Les vampires de Saint-Nazaire se retrouvent parfois à *L'épave*, une boîte de nuit située dans un vieux cargo réaménagé et ancré à quai. «L'entrepôt», un vaste local désaffecté situé sur les docks, est réservé aux assemblées extraordinaires. Souvent désœuvrés, les Anarchs tentent de noyer leur ennui en organisant des chasses nocturnes assez cruelles. Ils poussent le plus loin possible leur quête de plaisirs interdits. Leur philosophie, surtout en ce qui concerne Lisa et sa clique, tient en trois mots : sex,

drugs et rock'n'roll. Description de quelques Anarchs :

● **Lisa.** Cette Brujah se considère comme la véritable leader des vampires de Saint-Nazaire, et Gref ne fait rien pour la contredire. Étreinte en 1983 alors qu'elle était âgée de 19 ans, cette jeune punkette a gardé de son passé agité un goût très marqué pour la provocation et le nihilisme. Sa nature impétueuse et entière la pousse souvent à prendre des décisions inconsidérées, et elle ne doit qu'à une certaine innocence et à une incontestable beauté la chance d'être encore à la tête du groupe aujourd'hui. Bravant les interdits d'une Mascarade que Lantennac n'est pas en mesure de faire respecter à Saint-Nazaire, Lisa s'est permis d'êtreindre une demi-douzaine de jeunes gens au cours de la dernière décennie, mais la plupart ont connu des fins tragiques. La jeune vampire est toujours entourée de trois ou quatre goules fanatiquement dévouées qu'elle va séduire dans les clubs, et dont elle se lasse généralement assez rapidement. Elle méprise ouvertement Lantennac.

● **Thomas et Alain.** Ces deux Brujahs sont les compagnons de Lisa et se disputent ses faveurs. Comme elle, ils sont issus des quartiers défavorisés de Saint-Nazaire, et le fait de devenir des vampires n'a pas changé grand-chose à leur comportement. Arrogants et poseurs, ils se contentent pour l'instant de faire régner la terreur dans les lieux chauds de la ville et de jouer les gros bras pour impressionner Lisa. Vu de l'extérieur, ce sont deux brutes violentes, perpétuellement au bord de la Frénésie. En fait, ils aboient beaucoup, mais mordent assez peu... Parmi les compagnons, nombreux sont ceux que leur attitude puérile et mesquine commence à exaspérer. Thomas et Alain ont pris ombrage de la présence des deux nouveaux venus Malkavians (voir plus loin). En effet, ils sentent confusément que leur folie à eux n'est pas feinte, et qu'elle va plus loin que les psychoses «douces» de la plupart des Malkavians.

● **Gref.** Ce Nosferatu taciturne et dépressif ne porte pas Lisa dans son cœur, mais la laisse diriger les opérations tant qu'il estime que les actions de la jeune Brujah ne nuisent pas directement aux intérêts communs du groupe. Gref vivait autrefois à Paris. Déçu par l'attitude générale des Toréadors envers les membres de son propre clan et par la futilité des objectifs poursuivis par Villon, il a fini par concevoir une haine féroce à l'égard de la Camarilla et de ses représentants. Après des décennies d'exil forcé passées à se morfondre dans les égouts de Saint-Nazaire, et malgré la présence réconfortante de Solène et Pyrrha, qu'il a étreintes il y a quelques années, il n'est plus sûr aujourd'hui d'avoir fait le bon choix. Miné par le remords et les regrets, Gref sait que



Liza

seule une quête spirituelle et solitaire (celle de Golconda?) pourra désormais le détourner de ses pensées suicidaires.

● **Solène et Pyrrha.**

Ces deux anciennes prostituées, défigurées par l'alcool et les mauvais traitements, vouent une reconnaissance sans bornes à Gref (à qui elles sont attachées par les liens du sang). Leur condition de vampires leur a permis de se venger de façon définitive de tous ceux qui avaient fait de leur vie un enfer (souteneurs, dealers). Désormais apaisées, les deux femmes sont déconcertées par l'attitude de Gref, qui semble s'éloigner d'elles. Sentant que son influence sur le groupe s'amenuise, elles tentent par tous les moyens de l'impliquer dans les petites intrigues qui continuent de s'y nouer. Solène et Pyrrha sont très liées l'une à l'autre, et portent une profonde affection à «120» (voir plus loin), qu'elles ont pris sous leur protection. En revanche, les allusions et l'attitude de Docteur Neptune (souvent rappelé à l'ordre par «120» lorsque les deux vampires sont seuls) leur sont insupportables, et pourraient déboucher sur un conflit en cas de tensions.

Le ver dans le fruit

Le Sabbat a infiltré trois vampires parmi les Anarchs de Saint-Nazaire : Docteur Neptune, «120» et Gregor. Ces trois antitribus (deux Malkavians et un Gangrel) prétendent être des Anarchs en exil ayant fui Washington pour échapper aux persécutions du prince local et aux assauts du Sabbat, très puissant dans cette partie des États-Unis. Tous trois ont été soigneusement choisis pour cette mission et sont des comédiens consommés, habitués à se faire passer pour ce qu'ils prétendent être. Ils sont plutôt bien acceptés au sein des Anarchs, même si les Nosferatus se méfient un peu d'eux. Le fait qu'ils constituent un «groupe dans le groupe» les rend *a priori* plus facilement soupçonnables en cas d'incident. Ils n'hésiteront donc pas à mettre en scène la mort d'un ou deux d'entre eux au cours d'un affrontement contre les partisans du prince, afin de donner le change.

● **Docteur Neptune.** Imaginez un excentrique tout droit sorti d'un roman de Jules Verne, avec sa canne à pommeau d'or, son chapeau haut-de-forme et sa barbe grise délicatement taillée. Il prend un malin plaisir à courtiser les deux Nosferatus qui composent la fratrie de Gref, et ses allusions souvent malsaines («cette cicatrice vous va à ravir, ma chère...») laissent parfois les autres Anarchs perplexes. La plupart du temps, toutefois, elles les amusent, et Docteur Neptune est très apprécié de ses compagnons. Il met à profit

sa popularité pour jouer un rôle de conciliateur et de médiateur entre Gref et Lisa, dont les vues sont bien souvent opposées.

● **Gregor.** Le cas de ce jeune Malkavian est un peu plus complexe. Officiellement, il pense qu'il est un cloporte réincarné en humain (le contraire du roman de Kafka) et que le vampirisme doit lui permettre d'expié ses fautes. Il est capable de dissenter pendant des heures pour convaincre ses interlocuteurs de la supériorité intrinsèque du cloporte sur les autres espèces animales. En fait, la prétendue folie de Gregor est bien entendu montée de toutes pièces. Sa démente est bien plus dangereuse que cette simple lubie, qui le rend sympathique aux yeux des Anarchs. Bien sûr, il arrive parfois que Gregor sorte de ses gonds et tue un humain sans raison apparente. Mais personne ne s'en étonne. Après tout, si ça se trouve, il croit être en train de chasser le cloporte...

● **«120».** L'énigmatique «120» complète cet étonnant trio. Neptune prétend qu'il a perdu la mémoire le jour de son étreinte (dont lui-même ne semble pas savoir grand-chose), et qu'il est incapable de retenir quoi que ce soit. De fait, «120» (son nom vient d'un tatouage inexplicable qu'il porte sur l'épaule droite) ne parle jamais et semble tout à fait indifférent à ce qui se passe autour de lui. Gregor et Neptune sont obligés de chasser pour lui. Les autres l'ont pris en pitié, notamment Pyrrha et Solène, les deux Nosferatus. En réalité, «120» est le responsable de la mission. C'est l'un des éléments les plus prometteurs du Sabbat, un tueur sans pitié doublé d'un manipulateur hors pair, qui joue son rôle à la perfection. Il ne révélera sa véritable nature qu'au dernier moment.

La Camarilla

Le marquis et ses partisans

Eux aussi sont peu nombreux : une dizaine, sans compter les PJ et les trois infiltrés du Sabbat. Le marquis Lantennac est un ancilla Ventrue issu de la 8^e génération, étreint en 1760. Dans les années 70, les intrigues ourdies par ses vieux rivaux, les Ventrues de Bordeaux, lui ont porté un coup presque fatal. Il ne s'est pas encore remis. Les défaites et les trahisons qu'il a subies l'ont rendu à moitié fou. Nombreux sont ceux, parmi ses «alliés», qui l'ont quitté au fur et à mesure de sa lente dégringolade. Ceux qui sont restés auprès de lui sont davantage motivés par leur propre ambition que par une quelconque loyauté. En dehors du marquis lui-même, la Camarilla locale compte quelques autres Ventrues (tous descendants directs de Lantennac), trois Toréadors (regroupés autour d'Artus, un

poseur aigri et décadent) et quatre Tremeres placés sous le commandement d'une certaine Eugénie Vermont. Vermont est une ancilla déçue et rancunière, envoyée dans ce fief moribond par des rivaux désireux de l'écartier définitivement des affaires de son ancienne Fondation. Là encore, il est recommandé, si cela est possible, de faire des PJ des descendants de Lantennac, d'Artus ou de Vermont, selon leurs clans.

● **Lantennac.** Perdu dans ses rêveries nostalgiques, prisonnier d'un passé qui ne lui appartient plus, le marquis cherche à tout prix à entretenir l'illusion de sa grandeur d'antan. Les autres vampires, trop occupés à se battre pour prendre sa place, ne songent pas à le contredire. Lantennac est ainsi persuadé d'être le souverain d'un fief puissant et influent. Les récentes révélations de Gilles de Rougemont (voir plus loin) l'ont d'ailleurs conforté dans ses certitudes. Depuis quelque temps, le marquis paraît beaucoup plus sûr de lui qu'auparavant.

● **Artus.** Ce dandy arrogant ne reste aux côtés de Lantennac que parce qu'il espère s'emparer bientôt de son pouvoir. Il flatte sa vanité de façon grotesque, et seul le marquis prend encore ses sarcasmes à peine déguisés pour des marques de révérence. Amusé par la situation, Artus va toujours plus loin, et se vante maintenant publiquement de manipuler Lantennac. Le Toréador et sa clique méprisent ouvertement Vermont, qui le leur rend bien. Artus possède un club à Nantes, le *Royal*, où il tient sa cour personnelle.

● **Vermont.** Extérieurement, Eugénie ressemble à une comtesse de roman russe perdue entre deux âges : belle, distinguée, sûre d'elle et intelligente. Si elle se gausse elle aussi du marquis, elle le fait beaucoup moins ouvertement. Elle tente de gagner progressivement ses faveurs et d'influencer ses décisions, mais son récent regain d'énergie la met mal à l'aise. Les membres du Sabbat savent qu'ils auront du mal avec Eugénie, qui peut compter sur l'aide dévouée de quatre Tremeres très discrets et très efficaces.

Les agents du Sabbat

Le processus d'infiltration du Sabbat au sein de la Camarilla nantaise est mené par un certain Charrière, un Tzimisce d'origine française, étreint à l'époque de la Révolution et ayant fui la France pour la Nouvelle-Orléans dans les années 1800. Charrière est accompagné de deux antitribus Ventrues, Martin Tempest et Stanley Bradson, qui se font respectivement appeler

Brunel et Mozart. Tous deux sont d'excellents éléments. Grâce à ses pouvoirs de Vicissitude, Charrière a pris l'apparence d'un Ventrue français que Lantennac connaît de nom, de vue et de réputation : Gilles de Rougemont. Celui-ci est un proche du marquis de Lyon, de Vandreuil, et un membre très actif du mouvement praxiste. Les deux antitribus sont censés être ses descendants. Sous les traits de De Rougemont, Charrière a rendu visite au marquis voici quelques semaines (un mois après que «120» et ses acolytes aient pris contact avec les Anarchs de Saint-Nazaire). Cette visite secrète, entourée d'un luxe de précautions infini, était destinée à mettre le marquis «en condition». D'après le

Docteur Neptune

faux de Rougemont, un grand soulèvement des marquis de province se prépare en effet contre l'autorité centrale et despotique des Toréadors de Paris, un soulèvement qui aurait pour objectif la restauration des marquis dans leur ancien statut princier. Ces «révélations» ont rapidement convaincu Lantennac. Toujours selon de Rougemont, le marquis du Vannetais a été choisi pour faire partie des quelques grands acteurs de cette conspiration en raison de ses qualités unanimement reconnues par ses pairs. Toutefois, il doit d'abord regagner le contrôle de son fief en écrasant définitivement les quelques bandes d'Anarchs qui gangrènent son territoire et narguent secrètement son autorité, afin de prouver aux autres marquis qu'il est bien digne d'endosser le rôle qu'ils ont prévu pour lui. Seul le marquis sait que le faux de Rougemont et ses «descendants» séjournent actuellement dans le fief. Il les loge d'ailleurs dans son propre refuge, un hôtel particulier avec jardin situé dans les quartiers aisés de Nantes. Ils n'en sortent presque jamais, sinon pour chasser une fois tous les deux ou trois jours.

L'idéal serait évidemment que les PJ (s'ils évoluent du côté de la Camarilla) découvrent l'existence de ces mystérieux visiteurs et tentent d'en apprendre un peu plus sur leur compte. Même s'ils ne le font pas tout de suite, le brusque changement d'humeur du marquis en étonnera plus d'un. Il est passé il y a quelques semaines de l'état de fantoche désabusé et sénile à celui de boutefeux bien décidé à rétablir son autorité sur la région.

● **Charrière, alias de Rougemont.** Il est avec «120» et Mozart le vampire le plus compétent et le plus expérimenté envoyé par le Sabbat. Son maintien empreint de noblesse et son caractère posé mais déterminé ont su gagner la confiance de Lantennac. Charrière est né pour ce genre de mission. C'est un véritable prédateur, qui ne perd jamais son calme.

● **Tempest, alias Brunel.** Brunel est un géant de deux mètres au crâne chauve, qui dissimule toujours son regard derrière des lunettes de soleil



Le marquis



aux verres bleutés. Il sait économiser ses paroles, et Charrière l'emploie généralement pour intimider ses adversaires. Brunel est un spécialiste de la torture, capable de faire avouer n'importe quoi à ses victimes.

● **Bradson, alias Mozart.** Petit, cheveux en bataille, vêtements impeccables... Mozart forme avec Brunel un contraste saisissant. Les deux Ventrués se complètent pourtant à merveille. Grâce à ses talents de diplomate, Mozart parvient toujours à mettre ses interlocuteurs à l'aise. C'est lui qui assure le lien avec les infiltrés de Saint-Nazaire. Les PJ auront beaucoup de mal à le percer à jour, car c'est un individu d'une très grande subtilité.

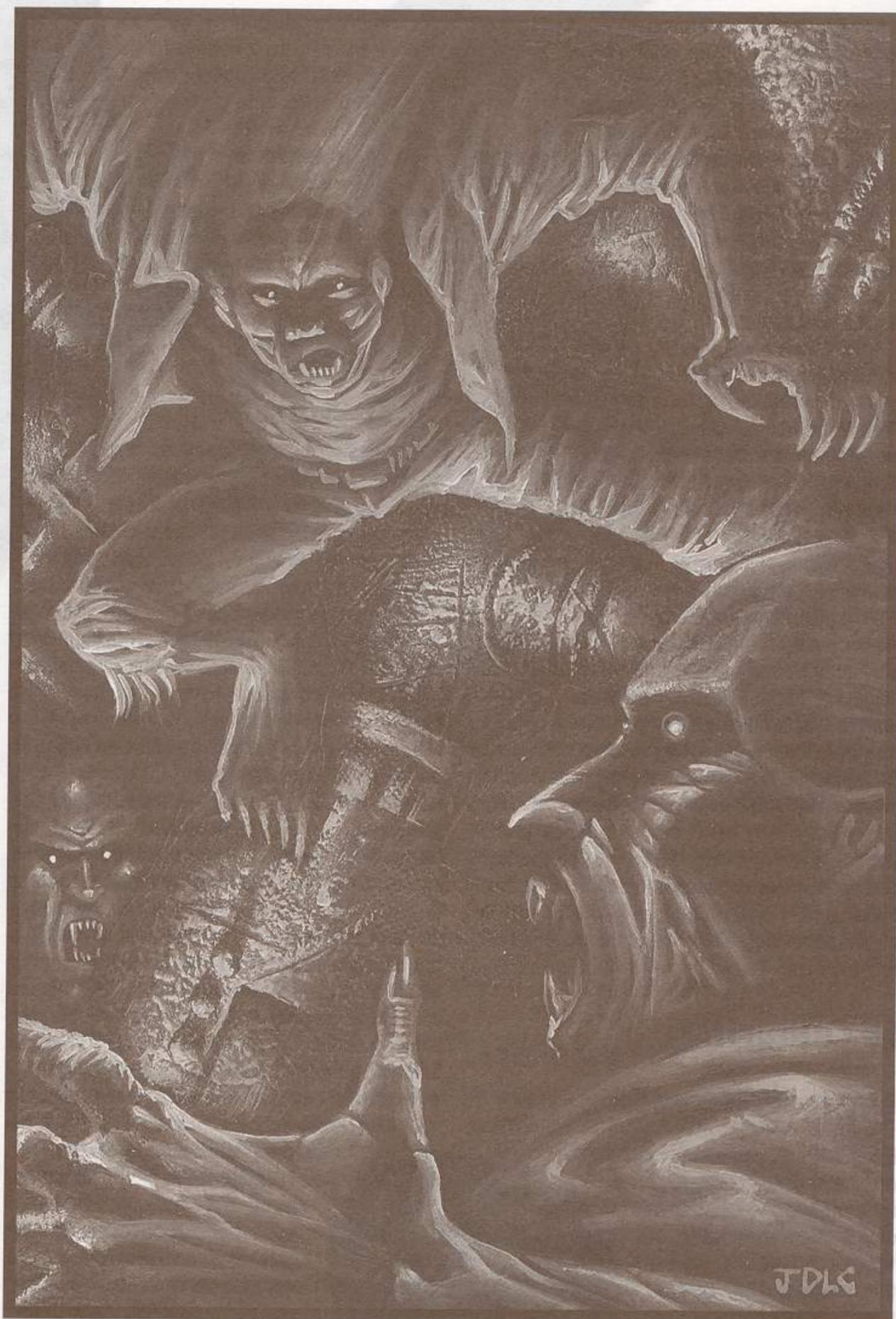
Calendrier

Les événements qui suivent ne surviendront que si les PJ ne font rien. Ils sont fournis à titre indicatif. Vous pouvez les modifier en fonction des décisions des PJ, les supprimer ou en ajouter d'autres...

● **Première nuit.** Bernard, la goule principale du marquis est envoyée comme messagère chez les Anarchs de Saint-Nazaire. Elle est interceptée par Brunel avant d'avoir pu arriver à destination. Le vampire lui tranche la tête et lui grave au couteau le «A» d'anarchie sur la poitrine, avant de ramener le corps décapité à la grille de la propriété de Lantennac... après quoi, il alerte le marquis. Ce dernier, fou de rage, prend ce meurtre pour une provocation directe de la part des Anarchs.

● **Nuit + 1.** Lantennac réunit Artus et Vermont chez lui pour un conseil de guerre. Après leur avoir exposé la situation, il s'enquiert de leur avis. Si le Toréador est partisan d'une répression immédiate, la Tremere est plus sceptique. Le marquis (qui n'a pas révélé à ses deux lieutenants la présence de De Rougemont et des siens), tranche finalement en faveur d'une contre-attaque, fixée au lendemain soir. Plus tard, un peu avant l'aube, il s'entretient avec de Rougemont, qui approuve son choix et lui propose son aide. Lantennac refuse sa proposition, «pour ne pas le compromettre».

● **Nuit + 2.** Deux des goules de Lantennac, accompagnées des Toréadors d'Artus, sont envoyées à *L'épave* pour «donner une sévère leçon aux Anarchs». Sur ordre de Charrière, Mozart les accompagne secrètement. Totalement pris au dépourvu, les Anarchs se défendent comme ils le peuvent. Deux des goules de Lisa sont tuées, et Solène, cruellement blessée, sombre en torpeur. Lisa réunit aussitôt ses troupes à l'entrepôt, et se heurte aux reproches de Gref, qui la tient pour personnellement responsable de l'incident. Une violente altercation éclate entre les deux chefs, mais Docteur Neptune parvient à rétablir un semblant d'ordre, et une riposte est prévue pour le surlendemain. Gref quitte l'entrepôt fou de rage. «120» et Mozart se rencontrent en secret dans un hôtel près du port pour faire le point. Lantennac s'aperçoit de l'absence de Mozart et s'en ouvre à de Rougemont, qui parvient à lui trouver un alibi.



● **Nuit + 3.** Statu quo. Lantennac attend la reddition des Anarchs d'une heure à l'autre, mais celle-ci ne vient pas. De Rougemont lui conseille d'enfoncer le clou, et de lancer sans attendre une seconde offensive.

● **Nuit + 4.** Lisa, accompagnée de ses Brujahs, de Docteur Neptune et de Gregor, opère une descente sur le *Royal*, le night-club d'Artus, où celui-ci prend du bon temps en compagnie de ses nombreuses goules. «120» est resté à Saint-Nazaire avec les Nosferatus, et profite d'une absence de Gref pour tuer définitivement Solène. Pyrrha le prend sur le fait, et est tuée à son tour. «120» se met volontairement en torpeur, après avoir préparé une savante mise en scène destinée à faire croire que lui et les deux Nosferatus ont été victimes d'une attaque surprise. Pendant ce temps, le combat fait rage au *Royal*, où Artus est finalement tué pendant que Lantennac élabore de fié-

vreux projets d'avenir avec de Rougemont et Mozart, qui est parvenu à regagner sa confiance. Le marquis apprend la mort du Toréador peu de temps avant l'aube. À leur retour à Saint-Nazaire, Lisa et sa bande sont effarés par la mort des Nosferatus, et se laissent berner par le stratagème de «120», lequel est «ramené à la vie» par Docteur Neptune. Celui-ci, grandiloquent à souhait, jure de venger le mort de Solène et Pyrrha. Gref est introuvable.

● **Nuit + 5.** Alerté par «120», Mozart se met à la recherche de Gref. Très affecté par la disparition d'Artus, «son plus fidèle serviteur», Lantennac réunit tous les survivants de sa clique chez lui. Cette fois, ce sont les Tremeres (accompagnés d'un Toréador) qui sont envoyés à Saint-Nazaire avec pour mission d'y incendier l'entrepôt. Tout se passe comme «120» et Mozart l'avaient calculé. Les Brujahs ne sont pas totalement pris au

dépourvu par l'attaque des Tremeres, et le combat est particulièrement meurtrier. Deux Tremeres tombent en torpeur (ils seront achevés) et deux Brujahs (dont Alain) sont tués. L'entrepôt part en flammes. Chez Lantennac, Charrière et Brunel font disparaître deux des Ventrues du marquis sans éveiller son attention. Gref arrive à Nantes quelques heures avant l'aube, blessé par Mozart qui a finalement retrouvé sa trace mais qui n'est pas parvenu à l'intercepter. Il tente de convaincre Lantennac que les deux camps sont victimes d'une conspiration, et l'adjure d'arrêter le massacre. De Rougemont l'accuse d'essayer de manipuler le marquis, sur le thème: «Sire, je crains que cette vermine n'ait pris connaissance de notre secret. Vous savez ce qui vous reste à faire...». Gref parvient à s'enfuir. On ne le reverra plus, à moins que vous n'en décidiez autrement. Il s'agit typiquement du genre de personnage que vous pourrez faire réapparaître dans une prochaine aventure, quelle que soit la nature de ses relations avec les PJ. Sur les conseils de De Rougemont, Lantennac fait arrêter deux de ses Ventrues et laisse Brunel les «faire parler». Sous la torture (les caves du marquis sont profondes et bien équipées), les deux «traîtres» finissent par avouer leurs liens avec le mouvement anarch. Lantennac bascule définitivement dans la paranoïa.

● **Nuit + 6.** Sur les conseils des Malkavians, Lisa et ce qui reste de ses troupes (cette fois, «120» est de la partie) lancent une attaque désespérée contre la villa de Lantennac. De Rougemont et Brunel en profitent pour disparaître, laissant le marquis face à son destin. Logiquement, Lantennac devrait être tué. «120», Docteur Neptune et Gregor en profiteront pour changer de camp brusquement et massacrer les Brujahs, les Toréadors et les Tremeres restant, avec l'aide de Charrière et de Tempest, revenus sur les lieux du combat. Peut-être Mozart se sera-t-il lancé à la poursuite de Gref? Il est possible qu'il fasse de son duel avec le Nosferatu une affaire personnelle, et qu'il disparaisse lui aussi de la scène pour un moment, mais rien ne vous interdit de le faire réapparaître au moment opportun.

Où sommes-nous ?

Voici les décors dans lesquels évolueront les personnages, qu'ils soient d'un camp ou de l'autre.

● **L'épave.** Un vieux cargo à la coque rouillée, superbe dans sa déchéance. C'est le lieu de rencontre favori de Lisa et des siens, et on y croise une faune aussi sauvage qu'éclectique. Outre un bar à cocktail, on y trouve deux salles principales. L'une est située sur le pont avant et n'est ouverte qu'en été, malgré l'interdiction des autorités. On y passe du rap et du reggae. L'autre salle, gigantesque, est située dans les profondeurs de la cale, et l'on peut y danser jusqu'à des heures indues sur les derniers standards du rock indépendant, de Placebo à Baby Chaos en passant par Deus et Radiohead. Les cabines intermédiaires ont été aménagées en alcôves pour l'agrément des couples éméchés.

● **L'entrepôt.** Ce vaste hangar aux relents de moisissure et de poisson pourri, garni de matelas

défoncés et de draps déchirés, sert de salle d'assemblée aux Anarchs de la ville. Une sorte de trône rococo peut être hissé et stabilisé à cinq mètres de hauteur grâce à un jeu de cordes, de poutres et de poulies. Lisa aime à y présider les réunions les plus importantes.

● **Le Royal.** Le repaire d'Artus et de son gang. Il s'agit de l'un des clubs les plus fermés de la région nantaise. La plupart des drogues y circulent librement, et l'on essaye d'y oublier ses ennuis en se déhanchant sur du rock industriel façon NIN, Ministry ou Trust Obey. La plupart des goules d'Artus sont des étudiantes, des mannequins vaguement blasées ou de jeunes artistes désargentés fascinés par la personnalité du lieutenant de Lantennac.

● **La propriété de Lantennac.** Situé en plein cœur des quartiers bourgeois de Nantes, cette luxueuse demeure est entourée d'un vaste jardin de cèdres et d'épicéas. Elle possède également deux étages et plusieurs caves immenses. En temps normal, seul le marquis et ses goules y résident, mais il arrive que les autres Ventrues du fief s'y installent pour quelques jours. Au moment où commence le scénario, c'est toutefois Charrière et ses «descendants» qui y ont élu domicile, à l'insu des autres vampires du fief. La villa de Lantennac est meublée avec un luxe qui témoigne d'un passé opulent, raison pour laquelle le marquis y tient tout particulièrement. Meubles d'époque, tableaux de maîtres, sculptures de marbre ou d'albâtre... Tout concourt pour donner au visiteur une impression de noblesse et de magnificence,

que Lantennac lui-même ne cherchera en rien à démentir: elle est sa dernière fierté.

Conclusion

Si les PJ ne font rien, les membres du Sabbat prendront le contrôle de la région en moins d'une semaine, avec un minimum de pertes. Mozart aura été chargé de maquiller les incendies et autres batailles rangées en règlements de compte entre bandes de voyous humains. S'il disparaît prématurément, il est possible que cette partie de la mission ne soit pas menée à son terme et que les autorités locales viennent se mêler de la partie. N'oublions pas que de nombreux mortels fréquentent le *Royal* et *L'épave* et que la villa de Lantennac se trouve en plein cœur de Nantes. Une fois Lantennac éliminé, Charrière et ses comparses contacteront le Sabbat new-yorkais pour rendre compte du succès de leur mission et demander des renforts. Une ou deux meutes arriveront dans les dix jours. Vous pouvez les faire apparaître plus tôt si les PJ agissent trop rapidement et que les choses tournent mal dès le départ pour de Rougemont et les siens. Six membres du Sabbat, cela reste raisonnable, mais vingt? Dans ces conditions, le conflit pourrait bien s'étendre au-delà des limites du fief de Lantennac... peut-être les PJ devront-ils faire appel à Villon lui-même pour régler la situation? Ceci, assurément, est une autre histoire, qui pourrait devenir prétexte à une campagne toute entière.

Fabrice Colin, Olivier Legrand et David Osmond
illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli

LES PNJ Pour Vampire

► Lantennac, marquis du Vannetais

Ventruie 8^e génération, étreint en 1760.
FOR 3 DEX 4 VIG 5 CHA 5 MAN 2
APP 4 PER 5 INT 3 AST 3

Capacités : Étiquette 4, Littérature 3, Politique 4, Musique 3.

Vertus : Conscience 1, Maîtrise de soi 2, Courage 1, Humanité 6, Volonté 2.

Disciplines : Domination 4, Force d'âme 1, Présence 2, Puissance 5.

► Lisa

Brujah 12^e génération, étreinte en 1983.
FOR 2 DEX 3 VIG 2 CHA 3 MAN 2
APP 5 PER 2 INT 2 AST 2

Capacités : Bagarre 3, Commandement 4, Mêlée 3, Subterfuge 3.

Vertus : Conscience 3, Maîtrise de soi 3, Courage 3, Humanité 8, Volonté 6.

Disciplines : Célérité 4, Puissance 1, Présence 2, Domination 2.

► Gref

Nosferatu 11^e génération, étreint en 1904.
FOR 3 DEX 3 VIG 2 CHA 1 MAN 2
APP 0 PER 4 INT 4 AST 3

Capacités : Vigilance 4, Intimidation 2, Furtivité 3, Mêlée 3.

Vertus : Conscience 2, Maîtrise de soi 5, Courage 4, Humanité 5, Volonté 7.

Disciplines : Animalisme 1, Dissimulation 4, Puissance 2, Célérité 4.

► «120» et Docteur Neptune

Antitribu malkavian 10^e génération, étreint en 1959.

FOR 3 DEX 3 VIG 2 CHA 4 MAN 5
APP 3 PER 4 INT 5 AST 4

Capacités : Comédie 5, Intimidation 5, Subterfuge 5, Étiquette 4, Armes à feu 4.

Vertus : Callousness 3, Instincts 5, Morale 4, Volonté 7.

Disciplines : Auspex 4, Domination 4, Dissimulation 2, Puissance 4.

► Charrière

Tzimisce 9^e génération, étreint en 1871.

FOR 2 DEX 2 VIG 3 CHA 4 MAN 6
APP 4 PER 5 INT 4 AST 4

Capacités : Commandement 5, Esquive 4, Mêlée 4.

Vertus : Callousness 4, Instincts 4, Morale 4, Volonté 8.

Disciplines : Vicissitude 5, Animalisme 3, Nécromancie 4, Thaumaturgie 3

(ses rituels sont laissés à votre discrétion), Domination 4.

Note : Vicissitude permet de modeler la chair et les os, que ce soient ceux du vampire ou ceux d'une autre personne (consentante ou non).

WARHAMMER



Remb' injoqu

Adaptable à tous les types de personnages, du débutant au vétéran, ce scénario à l'ambiance exotique est l'occasion de quitter les limites étroites de l'Empire pour partir à l'aventure là où ne vont que les plus braves... ou les plus fous ! Quant aux joueurs et au MJ, ils devraient être moyennement expérimentés.

Les Nouvelles Côtes

Les Terres du Sud sont l'équivalent de l'Afrique de notre monde. C'est un continent gigantesque, qui s'étend au-delà des limites de l'Arabie. Les Nouvelles Côtes, le décor de ce scénario, ne sont qu'une infime partie de ce vaste territoire. Les Arabiens ont été les premiers à explorer ces rivages à la recherche d'or et d'esclaves. Ils ont ensuite été supplantés par les Estaliens, dont les navires étaient plus robustes et mieux armés. Ce sont les Estaliens qui ont fondé les seules colonies occidentales des Nouvelles Côtes. Elles leur permettent d'asseoir leur domination sur la région et de posséder des têtes de pont pour continuer leur exploration à la recherche d'une voie d'accès vers la fabuleuse Cathay.

L'Empire et la Bretonnie ne s'intéressent pas aux Nouvelles Côtes. Cependant, quelques marchands indépendants, originaires de ces deux nations, ont entrepris de créer des comptoirs pour commercer avec les indigènes et exploiter les richesses locales. Les autorités coloniales estaliennes ne s'offusquent pas de leur présen-

ce, tant que leur activité reste relativement modeste. En revanche, les Estaliens font une guerre sans merci aux Tiléens qui tentent de s'installer dans la région et punissent sévèrement toute aide qui leur est apportée. Malgré tout, on murmure que des navires marchands tiléens font régulièrement escale dans certaines enclaves bretonniennes.

La principale colonie estalienne des Nouvelles Côtes s'appelle Miranda. Elle compte plus de 10 000 habitants et possède des batteries côtières, un chantier naval et une ceinture de fermes fortifiées. De plus, une forteresse hérissée de canons assure la protection contre les attaques terrestres.

Miranda est le point d'arrivée obligé des navires en provenance du Vieux Monde, et le point de départ des convois à destination d'Estalie. Ses tavernes sont célèbres dans tous les ports occidentaux. Il existe une dizaine d'autres colonies plus petites, toutes conçues sur le même modèle. Les habitants de Miranda sont fidèles à la mère patrie. Ce n'est pas le cas des autres colonies, où souffle souvent un vent de révolte et d'indépendance.

Voyage et commerce

Il faut environ six mois de voyage pour parvenir aux Nouvelles Côtes. À partir du Vieux Monde, les navires commencent par voguer vers l'ouest pour rejoindre la haute mer, puis naviguent vers le sud, en restant à bonne distance des côtes de l'Arabie. Peu téméraires, les marins arabiens font surtout du cabotage et ne s'aventurent que très rarement au large pour attaquer les navires marchands. Ils préfèrent largement écumer les côtes. En revanche, les pirates tiléens n'hésitent pas à croiser en haute mer pour attaquer les navires revenant des Nouvelles Côtes. C'est pourquoi les galions voyagent en convois, escortés par des vaisseaux de guerre.

L'essentiel du commerce se fait dans de petits comptoirs côtiers. À Miranda, les marchands achètent de la verroterie, des tissus bon marché, des casseroles en métal, du tabac et des armes de mauvaise qualité. À l'intérieur des terres, ils les échangent contre de l'ivoire, des cornes de rhinocéros, des pierres précieuses, des pépites d'or, des noix de coco, de l'huile de palme, des bois précieux et des esclaves. L'ivoire est très apprécié

par les artisans du Vieux Monde. Les cornes de rhinocéros finissent dans les boutiques des herboristes qui les utilisent pour créer des potions revitalisantes. L'esclavage n'est pas pratiqué sur une grande échelle, en raison des coûts de transport et surtout parce que les colonies de Lustriane n'ont pas besoin de main-d'œuvre bon marché. Les rares indigènes qui finissent dans le Vieux Monde se retrouvent généralement pages ou domestiques d'une famille noble...

Le rivage des Coquillages

Le comptoir

Le rivage des Coquillages est une région côtière située au sud des Nouvelles Côtes, et s'étendant sur une dizaine de kilomètres. Elle tire son nom d'un coquillage rose spécifique à la région, que certaines tribus de l'intérieur des terres utilisent comme monnaie. C'est une région de forêts et de brousses, bordée à l'est par des montagnes et au sud par les marais du delta d'un grand fleuve. Des marchands impériaux y ont installé un comptoir, en haut d'une petite colline surplombant une vaste plage et l'embouchure d'une rivière. Le comptoir des Coquillages est un village fortifié où vivent environ 500 personnes. Elles font commerce d'ivoire, d'émeraudes, de cornes de rhinocéros et de bois précieux.

Le comptoir est dirigé par un conseil où siègent uniquement les représentants des cinq compagnies commerciales qui l'ont fondé il y a vingt ans. Ils prennent les décisions à la majorité des voix, fixant les grandes orientations politiques, veillant à l'entretien des bâtiments et gérant la milice (30 hommes). Celle-ci fait office de police et de force militaire en cas d'agression extérieure. De nouvelles compagnies se sont installées dans le comptoir depuis quelques années, mais elles n'ont pas le droit de siéger au conseil.

Le centre du comptoir des Coquillages est occupé par les entrepôts des compagnies fondatrices. Ils jouxtent les bureaux, les maisons des notables, les locaux de la milice, un petit temple de Sigmar et un oratoire de Manann. Les baraquements des employés, les artisanats de base (forge et scierie) et une auberge de qualité moyenne portant le nom de *L'hostellerie impériale* se trouvent juste à côté.

Les fortifications font un peu plus de 4 mètres de haut. Elles sont équipées de deux canons tournés vers la mer. Un troisième, chargé en permanence avec de la grenaille, pointe vers l'intérieur des terres. Un ponton a été construit sur la rivière. Les indigènes venus de l'intérieur des terres pour commercer y amarrent radeaux et pirogues.

De nombreux bâtiments se trouvent en dehors du cercle défensif. Ce sont les entrepôts et les baraquements des compagnies installées depuis peu, ainsi que les maisons des nombreux employés venus avec leurs familles. Il y a également deux tavernes qui font concurrence à *L'hostellerie impériale*. Le conseil refuse de créer de nouvelles fortifications englobant l'ensem-

ble du comptoir, de peur que Miranda n'interprète ces travaux comme une volonté de créer une véritable colonie. Cela conduirait probablement à la guerre.

Un grand embarcadère, situé sur la plage, sert aux mouvements des marchandises. Une trentaine d'esclaves, blancs et noirs, servent de dockers. Ce sont des criminels que le conseil ou les tribus locales ont condamné à cette peine. Ils vivent dans de petites huttes situées sur la plage et portent des colliers métalliques autour du cou, avec la marque du comptoir (le dessin stylisé d'un coquillage).

Les Nkomis

Le peuple Nkomi est l'ethnie dominante de la région du rivage des Coquillages. Ce sont de robustes gaillards, aussi grands que les colons impériaux. Ils sont d'un tempérament joyeux et chantent en toutes occasions. Généralement habillé de pagnes courts, ils se teignent le corps en rouge et blanc avant d'aller à la guerre. Ils n'aiment pas les armes à distance, et combattent avec des lances courtes, protégés par de gigantesques boucliers décorés de démons et de créatures terrifiantes.

Les Nkomis sont un peuple côtier. Les hommes pêchent, chassent et font du commerce. Les femmes s'habillent de longs pagnes colorés et se peignent le corps en rouge. Elles s'occupent de l'agriculture et des tâches ménagères. Le chef d'un village est le « fumu ». Les chefs militaires ont le titre de « makaga ».

Les Nkomis ont vite compris que la présence des Occidentaux était une bonne occasion de s'enrichir. Ils vendent les produits du cru et commercent avec les tribus de l'intérieur pour se procurer l'ivoire et les pierres précieuses que les Blancs aiment par-dessus tout.

Le métal est très important pour les Nkomis. C'est un symbole de richesse et de puissance. Les hommes mangent dans de la vaisselle en terre cuite, mais les chefs n'utilisent que des plats en

Petit glossaire Nkomi

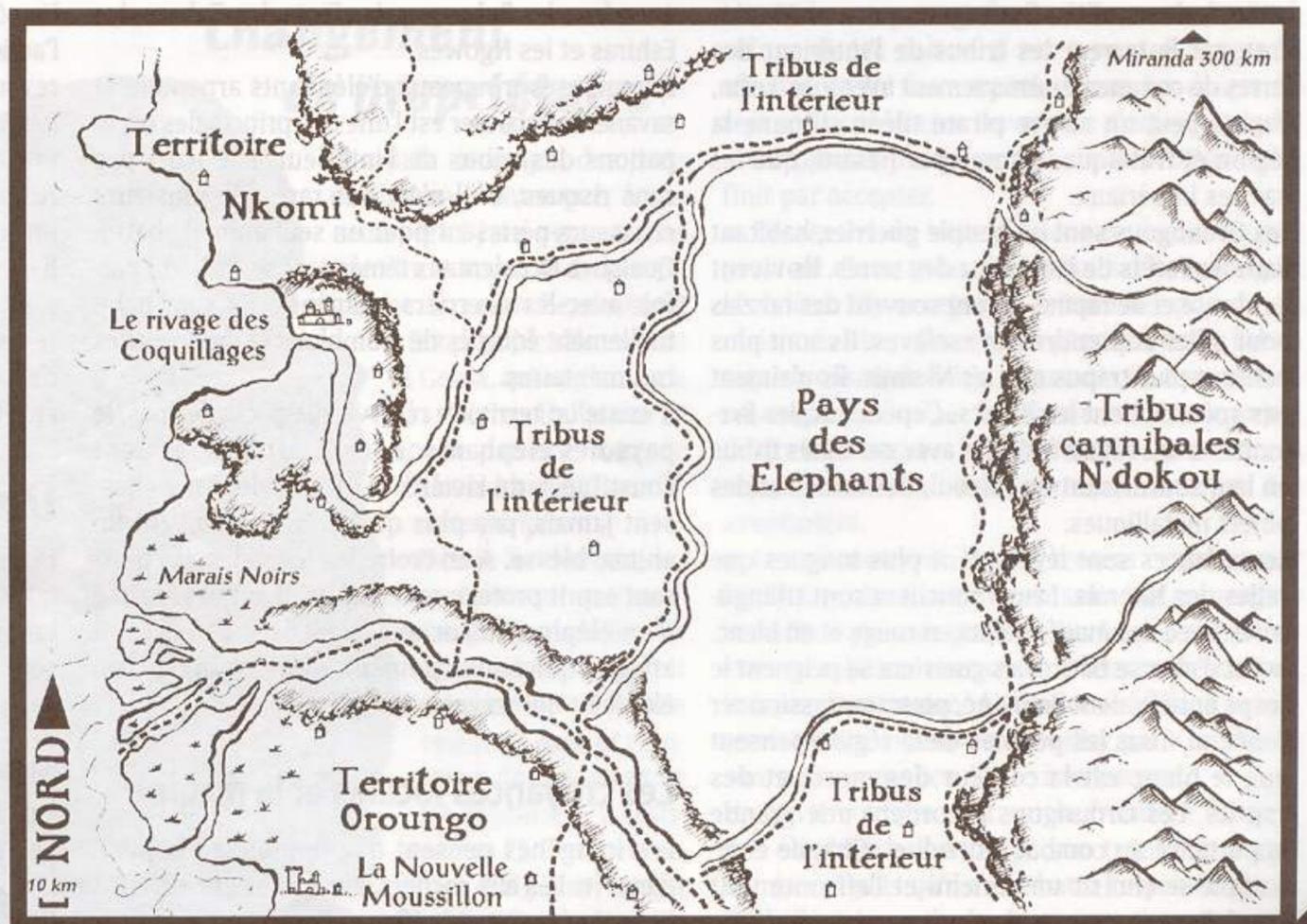
- Nkala : village.
- Ompindi : plantation.
- Ilako : campement de chasse.
- Evando : lieu de discussion pour les longues assemblées.
- Igala : famille.
- Awoga : « protégés » d'un chef, qui les nourrit en échange de services divers.
- Fumu : chef.
- Nyimi : roi.
- Rengondo : roi des rois, grand roi, empereur.
- Nima : maître dans un art.
- Mbundu : poison.
- Enima : civette.
- Kitomi ou Makaga : chef de guerre.
- Akaga : gouverneur.
- Ngove : personnage religieux.

Noms masculins : Iromba, Onango, Nganga, Apandina, Olenga, Yombi, Oganda (défenseur), Opisi (avocat), Etenon, Ozunge (sauveur), Rapangeliwa (celui qui pacifie la lagune), Irende, Nkombe, Iguwé, Rokewa, Ravindjendjuwi, Wandiwu, Embate, Ishogi, Essongue, Onangiromba, Renima, Oyari, Nkongu, Igalo, Emboro, Ndjoga et Akondogo.

Noms féminins : Nompaza, Wora, Yeno.

Noms de villages typiques : Anambie, Ondjingo, Ntchonga, Avegombwiri, Avésé, et Osingé.

métal. La hutte des chefs est souvent décorée d'une accumulation d'objets métalliques hors d'usage, offerts par les marchands occidentaux. Certains chefs de tribus prospères sont couverts



de grelots qui sonnent en permanence. Les clous en fer, les ustensiles métalliques et les grelots sont des cadeaux très appréciés.

Il existe plusieurs villages de pêcheurs nkomis le long de la côte qui fournissent le poisson séché au comptoir. Le plus proche est Mpando. Elomba, Agogodjo et Ongindjo, les villages de l'intérieur, sont situés sur la rivière. Leurs habitants s'occupent de l'abattage des arbres et du commerce avec les autres tribus. Ce sont des intermédiaires efficaces et prospères, qui échangent surtout du sel et des coquillages roses contre les produits intéressants des Occidentaux. Cependant, les affaires marchent moins bien ces temps-ci. Certains marchands se demandent si les Bretonniens n'ont pas réussi à détourner les activités commerciales de certaines tribus à leur profit!

Les Bretonniens et les Oroungous

Envieuse du succès commercial des Estaliens et des Impériaux, une puissante compagnie marchande bretonienne s'est installée dans la région en créant un comptoir nommé pompeusement La Nouvelle-Moussillon. Ce comptoir fait une rude concurrence à son voisin impérial.

Les Bretonniens ont lié de bonnes relations avec certains clans d'une puissante tribu : les Oroungous, les ennemis jurés et héréditaires des Nkomis. Depuis, plusieurs expéditions impériales ont été attaquées par des groupes d'Oroungous dirigés par des Bretonniens. De plus, les Bretonniens utilisent leurs alliés Oroungous pour « convaincre » par la terreur les tribus de l'intérieur des terres de commercer uniquement avec eux. Enfin, depuis peu, un navire pirate tiléen sillonne la région et n'attaque, comme par hasard, que les navires impériaux.

Les Oroungous sont un peuple guerrier, habitant dans les forêts de l'intérieur des terres. Ils vivent de chasse et de rapine, et font souvent des razzias pour piller et prendre des esclaves. Ils sont plus petits et plus trapus que les Nkomis. Ils n'aiment pas spécialement les Blancs. Cependant, les Bretonniens ont réussi à s'allier avec certaines tribus en leur fournissant de l'alcool, des armes et des objets métalliques.

Leurs lances sont légèrement plus longues que celles des Nkomis. Leurs boucliers sont triangulaires, avec des motifs peints en rouge et en blanc. Avant d'aller se battre, les guerriers se peignent le corps entièrement en blanc, pour impressionner l'ennemi. Tous les peuples de la région pensent que le blanc est la couleur des morts et des esprits. Les Oroungous accordent une grande importance au combat individuel. Chaque combattant se choisit un ennemi et l'affronte tout seul. Pour eux, un combat est une série de duels.



Il n'est pas rare de voir un guerrier attendre patiemment qu'un ennemi finisse de se battre avant de l'attaquer. Un groupe typique de maraudeurs oroungous est constitué d'une dizaine de guerriers.

Les N'Dokous

Vivant dans les profondes forêts de l'intérieur, les très redoutés N'Dokous sont la terreur des Nkomis et des Oroungous. Ce sont des cannibales à la réputation épouvantable. Curieusement, il est impossible d'obtenir la description des N'Dokous auprès d'un indigène, car personne n'en a vu de près. Personne de vivant, s'entend... Tout le monde est à moitié persuadé qu'ils font trois mètres de haut, avec des tas de dents. Erreur! Les Occidentaux éprouvent toujours un gros choc en voyant des

N'Dokous pour la première fois. Ce sont des halfelings à la peau noire, qui mettent leur talents culinaires innés au service de l'anthropophagie. Ils ont d'excellents réflexes et sont armés de sarbacanes, de fléchettes empoisonnées et de machettes.

Le pays des éléphants et les tribus de l'intérieur

Il existe de nombreuses tribus dans l'intérieur des terres. Les Nkomis font des affaires avec certaines d'entre elles et évitent les autres avec la plus grande prudence. Les Occidentaux ne savent pas grand-chose sur ces tribus, en dehors de leurs noms : les Mpongwés, les Fangs, les Asonos, les Bavalis, les Bakubas, les Abulias, les Avogos, les Avembas, les Bakongos, les Fiots, les Galwas, les Eshiras et les Ngowés.

D'immenses troupeaux d'éléphants arpentent la savane. Les chasser est l'une des principales occupations des tribus de l'intérieur. Elle n'est pas sans risques, et il n'est pas rare que plusieurs chasseurs périssent pour un seul animal abattu. Quelques Occidentaux téméraires se risquent parfois avec les guerriers indigènes. Ils sont habituellement équipés de tromblons et de grenades rudimentaires.

Il existe un territoire réservé aux pachydermes, le pays des éléphants, dont les frontières sont constituées de rivières. Les guerriers n'y chassent jamais, pas plus qu'ils n'y poursuivent un animal blessé. À en croire les légendes, un puissant esprit protège ce territoire. Il aurait la forme d'un éléphant blanc aux immenses défenses. Il attaque quiconque poursuit un reb'injogu, un éléphant qui traverse la rivière.

Les croyances locales et la magie

Les indigènes pensent que le monde est plein d'esprits liés aux rochers, aux arbres et à certains lieux. Les esprits bénéfiques protègent les foyers

et les entreprises humaines, tandis que les esprits mauvais ne cherchent qu'à faire le mal. Il est possible de les contenir en utilisant des sacrifices appropriés et des fétiches très puissants. Les miroirs sont particulièrement appréciés car ils font fuir les esprits mineurs, les owbwiris, qui ne peuvent pas supporter la vision de leur propre laideur. La puissance d'un esprit est liée au lieu qu'il habite. L'esprit d'un arbre mort n'est pas très redoutable. En revanche, celui d'une montagne possède un pouvoir colossal.

Les sorciers qui possèdent l'okowe, le don surnaturel de double vue, peuvent voir les esprits et leur parler. Ils peuvent persuader un esprit maléfique de harceler une personne, en échange d'un sacrifice qui dépend de la puissance de l'esprit. Les plus faibles se contentent de faire tourner le lait, de déplacer les objets, d'attirer la malchance et les animaux nuisibles. Les plus puissants peuvent entrer dans les rêves, prendre possession d'une personne et même la tuer, d'un seul coup ou à petit feu. Les esprits terrorisent généralement leurs victimes jusqu'à la pleine lune suivante, avant d'en finir définitivement avec elles. Les prêtres ou les personnes très pieuses ne peuvent pas être attaquées par un esprit car leur dévotion à leur dieu les protège, un dieu n'étant somme toute qu'un esprit très puissant.

Il est possible d'arrêter un esprit avec un fétiche approprié ou en négociant avec lui. Pour entrer en contact avec un esprit, le sorcier doit procéder à des sacrifices rituels, absorber certaines drogues, écouter une musique particulière et danser pendant plusieurs heures. Si la nature de l'esprit est connue, il est préférable d'accomplir la cérémonie à l'endroit d'où l'entité surnaturelle tire sa force. Le dialogue avec un esprit est généralement très frustrant, car ils sont notoirement stupides. Il est possible de négocier l'arrêt d'une malédiction à condition de procéder à un sacrifice trois fois plus important que celui qui l'a convaincu d'agir. Autrement dit, un esprit ayant reçu le sacrifice d'une chèvre blanche pour tuer une personne exigera au moins trois pour annuler l'opération. Un sort de Malédiction inversé n'a aucun effet, car l'action de l'esprit n'est pas une malédiction. En revanche, il est possible de repousser momentanément un esprit avec une zone de Sanctuaire, ou une zone de Pureté druidique. De la même manière, un esprit maléfique ne peut pas pénétrer dans un temple ou dans une clairière sacrée.

Il existe aussi un culte domestique des ancêtres. Il n'est pas rare de trouver à côté des cases une sorte de niche contenant quelques crânes humains et des offrandes diverses. C'est la maison des ancêtres qui protègent le foyer.

Une bonne affaire...

Et maintenant, passons aux aventuriers. Pourquoi iraient-ils se risquer si loin de l'Empire? Une bonne question appelle une bonne réponse : l'argent. Chacun des PJ est entré en possession de parts d'une entreprise établie sur les rivages des Terres du Sud. La compagnie Demeter Turlich est l'une de ces nombreuses sociétés qui exploitent les richesses du continent noir et font la fortune des armateurs et marchands du Vieux Monde. Les aventuriers ne se connaissent pas forcément. Chacun d'eux a, de son côté et de diverses façons,

acquis des actions de cette entreprise. Voici plusieurs idées. À vous de les moduler en fonction du vécu des personnages.

— Le PJ est le fils indigne d'un marchand que son père envoie faire ses preuves outre-mer en lui offrant des parts d'une société.

— Le PJ a gagné les parts qu'il détient au cours d'une partie de cartes mémorable.

— Le PJ s'est vu payer une grosse dette de cette façon. Il a décidé d'aller voir plutôt que de revendre les parts.

— Au terme d'une intrigue qui tourne mal, le PJ est condamné à l'exil dans les Terres du Sud. Il a converti tous ses biens en actions pour ne pas être obligé de travailler.

— Le PJ a volé les parts lors d'un cambriolage ou les a «trouvés» sur un cadavre.

— Un ou plusieurs PJ ont eu la surprise de se voir ainsi payer leurs services lors d'une précédente aventure.

Bienvenue dans les Terres du Sud !

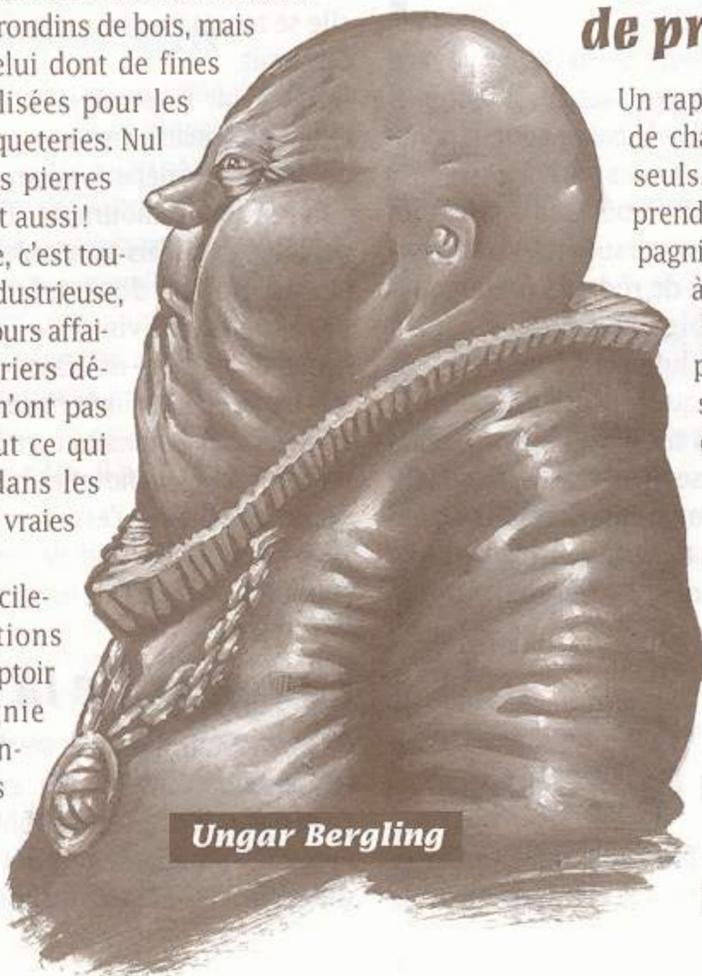
Les PJ se retrouvent tous sur le même bateau, ce qui n'est pas une bien grande coïncidence. Après tout, il n'y a que quatre départs par an...

Ils ont plusieurs mois pour faire connaissance : des mois de voyage en pleine mer, à ne manger que du poisson, à boire l'eau de pluie invoquée par le clerc de Manann du navire et à assister pieusement aux séances journalières de prières pour éviter les tempêtes et bénéficier des meilleurs vents.

Vient enfin l'arrivée au comptoir des Coquillages. Tout d'abord, c'est la déception. Tout ce voyage pour un malheureux petit village ! Quelques centaines d'habitants, des maisons presque toutes en bois et en torchis, des palissades en guise de fortifications...

Puis, au moment du débarquement, c'est l'effet inverse qui se produit. La surprise et l'émerveillement s'emparent des PJ. Des piles de défenses d'éléphants, matériau coûteux par excellence, sont laissées sans surveillance. Les maisons sont certes faites de rondins de bois, mais de bois précieux, celui dont de fines plaquettes sont utilisées pour les plus luxueuses marqueteries. Nul doute que l'or et les pierres précieuses abondent aussi ! En montant la colline, c'est toute une population industrielle, une vraie ruche toujours affairée, que les aventuriers découvrent. Les gens n'ont pas l'air riches, mais tout ce qui les entoure vaut, dans les villes de l'Empire, de vraies fortunes.

Les PJ obtiennent facilement des informations générales sur le comptoir et sur la compagnie dont ils sont actionnaires. C'est l'une des cinq compagnies qui ont fondé le village.



Ungar Bergling

La compagnie Demeter Turlich

C'est à la fois ce qui est écrit sur les titres de propriété que détiennent les PJ et sur une enseigne à la peinture écaillée. Cette dernière se balance en grinçant devant une bâtisse laissée à l'abandon. Les vitres sont brisées et la porte a été enfoncée. À l'intérieur, tout le mobilier a depuis longtemps été enlevé. Reste un grand comptoir, un sol dallé parsemé de paille et des pièces vides.

Dans l'une d'elles, une personne a visiblement élu domicile, comme en témoignent un lit sommaire et quelques ustensiles. Les aventuriers ont à peine fait cette découverte qu'une voix féminine et sèche retentit dans leur dos : « Il n'y a plus rien à voler ici et ce n'est pas une auberge, alors sortez de chez moi ! »

La nouvelle venue est une jeune fille habillée en homme et portant une épée. Elle regarde les PJ droit dans les yeux et n'a visiblement pas peur d'eux. Tant que les aventuriers n'exhibent pas leurs papiers, elle reste très froide. Ensuite, l'ambiance se détend et la jeune fille les met au courant de la situation.

Elle se nomme Gerda Turlich et est la fille du fondateur de la compagnie. Volontaire et débrouillarde, elle gagne sa vie comme joueuse professionnelle à l'auberge.

Son père, Demeter Turlich, est porté disparu depuis deux ans. Il s'est sans doute aventuré trop loin à l'intérieur des terres, à la recherche de nouvelles richesses à exploiter.

La compagnie a lentement décliné depuis sa disparition. Gerda a été obligé de vendre une grande partie des parts qu'elle détenait. Le contrôle de la compagnie lui a échappé. C'est un nommé Ungar Bergling, un marchand nouveau venu, qui la dirige à présent, et ce uniquement parce qu'il a plus de parts qu'elle. Gerda enrage car Ungar laisse végéter l'affaire. Il n'en a pris le contrôle que pour siéger au conseil qui dirige le comptoir...

Changement de propriétaire

Un rapide décompte des parts de chacun montre que, à eux seuls, les PJ ne peuvent pas prendre le contrôle de la compagnie. En revanche, c'est tout à fait possible s'ils s'allient à Gerda, qui ne demande pas mieux. L'alliance se scelle par une tournée d'alcool local à *L'hostellerie impériale*.

Dès le lendemain, les papiers sont authentifiés par le conseil commercial du comptoir et, dans la foulée, une réunion des actionnaires de la compagnie est organisée. Y assistent les PJ, Gerda et l'actuel dirigeant, Ungar Bergling. Rondouillard et

sûr de lui, ce dernier se montre vulgaire et grossier avec Gerda et traite d'emblée les PJ avec arrogance et mépris. Bref, c'est un personnage tout à fait antipathique.

Quand il apprend qu'il est évincé, Ungar change de ton. Mielles et gluant de politesse, il propose de racheter les parts des PJ pour une forte somme (200 Co). C'est très inférieur à ce qu'elles peuvent rapporter par an (1000 Co au moins), mais il suffirait qu'un PJ accepte pour que la majorité bascule. Devant un refus, Ungar s'incline sans insister. Apparemment, l'affaire est entendue, les livres de comptes sont remis aux PJ et le conseil du comptoir entérine le changement de dirigeant. Voilà donc les PJ à la tête d'une compagnie marchande...

Intimidation, terreur et assassinat

Il faut à présent reprendre les choses en main. En l'état, la compagnie est une coquille vide, sans stock ni activité. Il faut renouer des liens commerciaux avec les tribus, recruter des gens de confiance et surtout se tenir sur ses gardes. Gerda n'aime pas Bergling. Elle s'attend à un coup tordu de sa part... et elle a raison.

Malheureusement pour les PJ, Ungar a partie liée avec les Bretonniens de La Nouvelle-Moussillon. Il n'avait pris le contrôle de la compagnie que pour siéger au conseil dirigeant du comptoir des Coquillages, et ainsi connaître ses secrets et peser sur ses décisions politiques. Ce retournement de situation ne l'arrange pas du tout, et il va tenter par tous les moyens de reprendre sa place. La remise en route de l'affaire est l'occasion de mini-scénarios où Ungar va intervenir.

● Pour déchiffrer et tenir les livres de comptes, il faut disposer d'un avoué. Le seul candidat disponible est l'ancien comptable de la compagnie, un dénommé Dietrich Falkenmeyer. Chassé par Ungar, il survit comme écrivain public quelque part dans le comptoir.

Les PJ le retrouvent facilement, mais Dietrich refuse de les suivre. Il est terrorisé. Ungar l'a menacé de lui faire trancher tous les doigts s'il reprenait son ancien travail. Ce n'est qu'après lui avoir promis plusieurs fois de le protéger qu'il finit par accepter.

● L'essentiel du bois précieux de la compagnie provient d'une tribu nkomi qui habite le long de la rivière. Elle accepte de retravailler pour les PJ mais, très vite, elle ne peut plus se livrer à l'abatage en raison de raids incessants de maraudeurs oroungous. Éliminer ces derniers (deux groupes de dix hommes) est la seule façon de permettre la reprise du travail et l'approvisionnement des aventuriers.

● Le commerce de l'ivoire tentera certainement les PJ. La tribu qui en fournissait à la compagnie travaille à présent pour Ungar. Le père de Gerda était en relation avec un chasseur professionnel indépendant nommé Hans Grischöffen. Il accepterait certainement de travailler pour la fille de son vieux complice. Reste à le trouver...

Hans vit quelque part sur la frontière du pays des éléphants. Il a rangé son tromblon et ses bombes depuis qu'il a combattu l'esprit éléphant. Malgré les conseils des guerriers, il avait pour-

suivi un rembl'injogu, et l'esprit l'a attaqué. À moitié éventré par les défenses du monstre, les jambes et les bras broyés, Hans avait été abandonné aux hyènes. Ce n'est que par miracle qu'il s'en est sorti. Il fallut plus d'un an pour qu'il puisse se servir à nouveau de ses membres. Depuis, il ne chasse plus et s'est pris d'une soudaine dévotion pour Taal. Rien ne pourra lui faire reprendre son tromblon.

Quelques jours après leur visite, les PJ apprennent que Hans a été assassiné. Personne ne sait par qui... mais pour Gerda, un tel geste est signé Ungar.

Le commerce du bois peut, dans un premier temps, assurer à lui seul l'activité de la compagnie. Cela permettra aux aventuriers de souffler un peu et de trouver tranquillement une autre voie d'approvisionnement pour l'ivoire.

De l'intérêt des clous en fer

Comme rien ne semble décourager ni Gerda, ni les PJ, le temps des attaques physiques est venu. Ungar n'utilise pas des moyens grossiers comme le poison ou l'assassinat. Il va s'en remettre à la magie des Terres du Sud, radicale et discrète... Son premier mouvement est d'obtenir des objets personnels des PJ (Gerda y compris). Un pick-pocket essaye de dérober son mouchoir à l'un, un mendiant demande si un autre n'aurait pas de vieux vêtements, un enfant noir s'accroche à un troisième et déchire sa chemise « accidentellement » pour en récupérer un morceau. Enfin, une bagarre peut être l'occasion de récupérer des gouttes de sang... Au minimum, Ungar réussit à obtenir un objet de Gerda.

Muni de ces composantes, un sorcier oroungou accepte d'invoquer l'esprit du marais Noir, en échange d'une théière en cuivre, de quatre coqs noirs et de trois vaches blanches. La cérémonie a lieu une semaine après le vol des objets. La nuit même, les PJ (clercs et initiés exceptés) commentent à faire des cauchemars d'asphyxie. Éveillés, ils ont l'impression d'être suivis par quelqu'un d'invisible. Autour d'eux, les animaux sont terrorisés. Le lait tourne en leur présence. Pire, les indigènes fuient devant les PJ en murmurant des incantations de protection! Les cauchemars se précisent. Chaque nuit, les PJ se noient dans une eau boueuse. Réveillés en sursaut, les PJ suffoquent et vomissent de la boue verdâtre. À ce stade, chaque cauchemar fait perdre 2 points de Blessure qui ne peuvent être récupérés que par magie ou en passant une nuit sans cauchemar. À chaque nuit blanche qu'il passe, un PJ perd 20 points d'initiative. A 0, il s'endort, qu'il le veuille ou non.

Gerda se doute de ce qui leur arrive et envoie les PJ au temple de Sigmar. Le clerc, un nommé Bertig, a aussi été envoûté il y a plusieurs années, pour une sombre histoire de fille déflorée. Il était spadassin à l'époque et s'est réfugié dans le temple, une enceinte sacrée, pour échapper à une mort certaine. Depuis, il n'en est pas sorti. Le lieu aidant, il s'est découvert une vocation religieuse et est devenu initié puis clerc de Sigmar. Il pense ne plus courir de risque à présent, mais ne préfère pas tenter le diable.

Bertig explique leur état aux envoûtés, et leur offre l'hospitalité pour aussi longtemps qu'ils le désirent. Il leur indique aussi le nom d'un sorcier nkomi pouvant les aider : Abolia. C'est un homme très sage, qui parle aux esprits et connaît les rites de désenvoûtement. Il n'apprécie pas spécialement les Blancs, mais peut s'accommoder de leur couleur de peau s'il les sait envoyés par Bertig, le « saint homme blanc ».

Ne pouvant attendre aucune aide des indigènes, les PJ mettent trois jours pour atteindre le village du sorcier, soit deux nuits de cauchemar ou deux nuits blanches. Il faut palabrer pendant plusieurs heures avec le chef du village et lui promettre un accord commercial privilégié pour avoir le droit de parler avec Abolia. Moyennant cinquante clous de fer, deux poules noires et trente bougies de cire noire, ce dernier accepte de les aider. Il attend la nuit et organise une cérémonie d'invocation avec des tambours, un grand feu et des bougies partout. Il sacrifie les poules et met en transe l'un des PJ envoûtés en lui faisant boire un liquide orange. Puis, en se servant du personnage comme médium, le sorcier interroge l'esprit qui les traque. Bribes par bribes, Abolia arrive à lui arracher deux ou trois réponses avant que le corps ne s'écroule, complètement épuisé. Il passe ensuite à un autre PJ et recommence la même procédure. Il lui faudra interroger au moins trois personnages (en une ou plusieurs séances) pour connaître toute l'histoire. Elle est simple : un sorcier a fourni trois vaches et quatre coqs à l'esprit du marais Noir pour qu'il anéantisse les personnages.

Abolia conclut que la mort est sur les PJ, mais qu'il est néanmoins possible d'accomplir une cérémonie de désenvoûtement à condition d'aller dans le marais Noir et de sacrifier dix vaches blanches et douze coqs noirs! Le sorcier effectuera lui-même la cérémonie pour la somme modique de cinq cents clous de fer... Pour l'instant, Abolia leur offre l'hospitalité. Sa demeure est une zone sacrée, il est donc possible d'y dormir.

Les revenus du bois sont suffisants pour acheter les vaches et les coqs. Espérons que les PJ penseront à prendre quelques animaux supplémentaires pour compenser une perte éventuelle, car le chemin est long et difficile!

Le marais est à quatre jours de route. Le voyage est un véritable calvaire pour les PJ. Il faut surveiller et nourrir le bétail et la basse-cour, repousser les prédateurs attirés par les vaches et soigner les conséquences de leur cauchemars. Histoire de corser les choses, les personnages risquent de rencontrer un groupe de rôdeurs oroungous. Le marais Noir porte bien son nom. C'est un endroit répugnant où la lumière ne pénètre pratiquement jamais. Alors que le sorcier organise la cérémonie, l'esprit (qui n'est pas beau joueur) anime des golems de vase dans une dernière tentative pour remplir sa mission. Comptez-en un par PJ. Au dernier animal sacrifié, les golems se liquéfient. L'envoûtement est levé. Ungar a une nouvelle fois échoué!

L'éléphant qui traverse la rivière

Cet épisode a resserré les liens entre Gerda et les PJ. Sur le chemin du retour, Gerda leur révèle

que le but de l'expédition de son père était le cimetière des éléphants. De vieilles légendes nkomi parlent d'un tel endroit. Demeter pensait qu'il se situait plein est, au-delà du pays des éléphants... et même sans doute par-delà des montagnes. Le trouver serait la fortune assurée pour la compagnie.

Gerda pousse les PJ à mettre une expédition sur pied. Un tel projet ne peut passer inaperçu. Il faut rassembler des vivres et surtout engager des porteurs... ce qui n'est pas une mince affaire. Aucun indigène n'est assez fou pour aller de lui-même se frotter aux esprits et à l'inconnu. La solution réside dans la soif de richesses des chefs. Ces derniers ne louent pas leurs hommes pour une telle entreprise, ils les vendent! Les services d'un groupe de porteurs coûtent un beau tas de clous de fer, mais restent très abordable. Au maximum, les PJ peuvent en « engager » une cinquantaine...

De son côté, Ungar se réjouit du projet des PJ. Il compte aller lui-même en terminer par l'épée avec les PJ à la tête d'un groupe d'Oroungous. Après tout, en plein pays des éléphants, ils seront loin de tous les regards indiscrets.

Passées les rivières, les porteurs restent docilement avec leurs patrons, bien qu'ils tremblent de peur.

L'éléphante blessée

Pour trouver le cimetière, le plus logique est de suivre un éléphant mourant pour voir où il va. Le seul problème est que l'esprit protège les pachydermes. Blessé intentionnellement une bête équivaut à se faire attaquer et mettre en pièces. Alors, comment faire?

La solution apparaît au milieu du pays des éléphants. Une vieille femelle qui boite est aux prises avec un groupe de hyènes (mêmes caractéristiques que des loups). Seule l'intervention des PJ peut la sauver d'une mort certaine. Quelques minutes plus tard, l'esprit arrive. Si la bête est morte, il barrit à en faire trembler la terre et disparaît. Si elle est vivante, il regarde les membres de l'expédition un à un puis caresse l'éléphante de sa trompe. Cela semble lui redonner des forces, et elle se remet en route vers l'est alors que l'esprit disparaît.

Après avoir rassemblé les porteurs qui se sont enfuis aux quatre vents (ils en récupèrent 1d100% du nombre de départ, minimum 5), les PJ peuvent suivre la bête mourante. L'éléphante se traîne péniblement, mais avance sans trêve, nuit et jour. Les aventuriers doivent faire de même pour ne pas la perdre de vue.

Après deux jours de trajet, l'éléphante arrive en vue d'une épaisse forêt tropicale. Au-delà, on devine des hauts sommets enneigés. Épuisé, l'animal tombe sur les genoux et barrit tristement. Sans doute appelle-t-il l'esprit. C'est le moment rêvé pour prendre un peu de repos, d'autant que le soir tombe et que l'animal va barrire toute la nuit...

Les yeux de la forêt

En pleine nuit, Ungar et ses hommes se lancent à l'attaque du camp des PJ. Les assaillants s'occupent d'abord des combattants, les porteurs étant épargnés simplement parce qu'ils peuvent être utiles. Dans la mesure du possible, la consigne est

de faire des prisonniers. Les coups portés aux PJ sont destinés à les assommer. Si les aventuriers ont le dessous, il vous reste un joker : Gerda, avec sa compétence Évasion. S'ils gagnent, Ungar supplie qu'on lui laisse la vie, ce que les PJ seraient bien avisés de faire. Vivant, il pourra faire office de porteur et surtout, sa présence avec des Oroungous suggère qu'il a pactisé avec les Bretonniens, ce qui devrait beaucoup intéresser le conseil et lui valoir d'être condamné à l'esclavage...

Un peu avant midi, l'éléphante se remet debout et entre dans la forêt. Peu après la lisière, les PJ découvrent des crânes suspendus aux branches basses ou fichés sur des piques en bois. Les porteurs sont terrorisés. Les N'Dokous sont tout autour, masqués par le feuillage, prêts à frapper. Heureusement pour les PJ, le blanc est la couleur des morts et des esprits. Les N'Dokous, qui ne sont pas en contact direct avec les Occidentaux, les prennent pour des fantômes ou des esprits. Les porteurs n'ont pas cette chance...

Soudain, l'expédition se retrouve encerclée par une quinzaine de N'Dokous. Alors que l'éléphante continue son chemin, un des cannibales, un sorcier à en juger à la quantité d'amulettes qu'il porte, s'approche. Il salue les PJ avec respect et commence à leur parler dans une langue inconnue. En revanche, ses gestes sont clairs. Les N'Dokous croient que les Noirs ont été amenés ici par les esprits, sans doute à la suite d'un envoûtement, pour qu'ils meurent. Le sorcier se propose de finir le travail (il passe un doigt sur sa gorge)... et de faire disparaître les preuves (il se masse le ventre). Devant un refus, il essaye d'acheter les PJ comme un sorcier marchanderait avec un esprit, en entassant des fruits, des plumes de couleur, etc. Il n'en démord pas. Après tout, il a l'habitude de discuter des heures avec de vrais esprits. Pendant ce temps, l'éléphante s'éloigne.

Il faut que les PJ se montrent irrités, prêt à se battre, pour que les N'Dokous se dispersent dans la forêt et les laissent enfin reprendre leur route... Non sans larder de fléchettes empoisonnées le dernier des porteurs, une fois que les PJ auront le dos tourné!

Au bout du chemin

Malgré leur retard pris, la piste de l'éléphante est aisée à suivre. Les nombreuses branches brisées indiquent clairement la route. L'expédition débouche en fin d'après-midi de l'autre côté de la forêt, au pied des montagnes. L'éléphante se dirige vers un col, qui débouche sur une vallée encaissée où reposent les restes de générations et de générations d'éléphants. Il y a même des squelettes de mastodontes préhistoriques et de mammoths! L'animal mourant vient se coucher non loin de l'entrée, totalement épuisé. Il ne tarde pas à succomber.

Il règne un silence total dans la vallée. Ses parois sont percés de nombreuses cavernes, et en son centre trône une grande statue d'une divinité anthropomorphe à tête d'éléphant.

En examinant les os, les PJ remarquent quelques squelettes humains. Sans doute les traces de précédents explorateurs... Persuadée que l'un d'eux est celui de son père, Gerda s'effondre, en larmes. À peine les PJ ont-ils réussi à la calmer qu'ils sont attaqués! Des ombres du crépuscule surgissent

six guerriers noirs, tous très âgés. Il s'agit des ultimes gardiens des lieux, les survivants d'une tribu oubliée qui possède le pouvoir d'être invisible dans les ombres.

Les assaillants frappent les premiers sans que les PJ puissent parer ou riposter. Aux rounds suivants, ils ont toujours l'initiative. C'est un combat à mort. Ils ne fuiront pas.

La fin ?

Le petit matin se lève sur le cimetière des éléphants. Il y a ici une fortune, mais très loin du

comptoir, infiniment loin. Vu leur poids, les PJ ne peuvent emporter que deux défenses par personne. L'esprit éléphant et les N'Dokous les laissent partir en paix, mais il n'est pas sûr qu'ils puissent revenir aussi facilement pour prendre le reste...

C'est une autre histoire, qui sera contée le mois prochain dans CB n° 100. Pour l'heure, laissons les PJ savourer leur succès.

Patrick Leclercq et Pierre Lejoyeux

Illustration : Jean-Dominique Lavoix-Carli
plan : Cyrille Daujean

LES PNJ Pour Warhammer

Les Nkomis et les Oroungous

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	3	3	8	30	1	35	28	29	25	29	30

Arme : Lance, 1d6+1+Force. Bouclier : 1 point d'armure sur tout le corps.

Les N'Dokous

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	54	3	3	7	50	1	43	24	29	24	43	43

Leur poison a les mêmes effets que la bistorte (p. 82 des règles).

Éléphant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	55	05	7	4	15	30	2	50	33	10	29	33	00

Se faire charger par un éléphant impose un jet de Sang-froid à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. S'il est réussi, il ne cause que la Peur. Raté, il cause la Terreur.

Gerda Turlich

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	50	3	3	7	44	1	41	32	50	33	39	50

Carrière : Joueur professionnelle. Compétences supplémentaires : Résistance à l'alcool, Natation, Esquive, Évasion, Désarmement, Coups assommants.

Ungar Bergling

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	37	39	5	4	6	57	1	39	63	73	56	58	49

Carrières : Etudiant, Avoué, Marchand.

Golem de vase

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	33	00	3	3	7	33	1	10	35	10	66	66	00

Les golems se battent jusqu'à la destruction et ne sont affectés par aucun sort.

Esprit éléphant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	88	00	9	9	33	70	4	80	88	30	99	99	00

L'esprit éléphant inspire la Terreur à toutes les créatures vivantes de moins de 3 mètres de haut. Il ne peut être touché que par des armes magiques. Ses défenses sont capables de parer les coups.

Guerrier ombre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	00	4	4	8	*	1	36	35	45	66	66	30

Arme : Lance, 1d6+1+Force. Bouclier : 1 point d'armure sur tout le corps.

* 30 de jour. De nuit, au crépuscule ou dans un endroit sombre, ils frappent toujours en premier.

Adaptations pour SIMULACRES

le jeu de rôle élémentaire



Lorsque l'on joue au jeu de rôle, on ne possède pas tous les jeux édités. Plutôt que de laisser dormir les scénarios de cet encart, nous vous suggérons de les adapter. Évidemment, il n'est pas question en une page de changer l'intrigue d'un scénario futuriste en une aventure médiévale. Nous vous fournissons quelques pistes, et vous signalons les passages difficiles à modifier dans ces scénarios. Les adaptations sont données pour *Simulacres*, le jeu de rôle publié par *Casus Belli*, mais vous pouvez essayer avec un autre système.

SCÉNARIO HAWKMOON L'homme au masque de soie

Le monde d'*Hawkmoon* (d'après les romans de Moorcock) est une Terre future, envahie de mutants, deux mille ans après une apocalypse nucléaire. La civilisation est retombée dans un Moyen Âge bizarre, où traînent des résidus d'inventions technologiques. Les « méchants » sont les Granbretons, organisés en clans et arborant des masques à l'effigie de leur animal totem (voir *L'ancre du Critik*, p. 22).

On peut très bien adapter ce scénario à un univers méd-fan plus normal en remplaçant les Granbretons par un quelconque empire paranoïaque. Vous pouvez substituer une espèce de « magie mécanique » à la technologie. Du fait de la spécialisation des Granbretons en clans, vous leur donnerez des talents non négligeables dans leur spécialité (+1 au moins, +2 en général) et peu dans le reste. Ainsi les Serpents sont des savants, les Renards des espions, les Loups des combattants, etc.

SCÉNARIO L'APPEL DE CTHULHU Le pacte

Dans *L'appel de Cthulhu*, l'écrivain Lovecraft présente un monde très proche du nôtre, où des formes de vie antédiluviennes – extraterrestres et épouvantables – cherchent à reprendre le contrôle de notre planète. Hormis quelques « privilégiés », personne ne soupçonne leur existence, car la découverte du complot est souvent si horrible que l'on peut perdre la raison. On peut jouer à toutes les époques, mais les années 20-30 sont privilégiées.

Vous serez amené à faire souvent les tests suivants :

- Sixième sens (ou pressentiment) : Instincts \approx + Perception \triangleleft + Humain \star (+ bonus éventuel en Occultisme).
- Résister à une vision horrible (perte de [B]EP en cas d'échec) : Esprit \star + Résistance \blacksquare + Humain \star + malus dû à l'horreur de la situation.
- Arriver à réagir (bouger, fuir, tirer, parler) même dans une situation horrible ou paralysante : Cœur \heartsuit + Désir \spadesuit + Humain \star – nombre d'EP perdus. Ici, le but du scénario est de faire croire des choses horribles (et pas totalement fausses) sur les adeptes du vaudou. Quant à l'entité appelée, suivant votre univers de jeu, n'importe quelle « chose » extrahumaine suffisamment abominable fera l'affaire.

SCÉNARIO PENDRAGON Le loup dans la bergerie

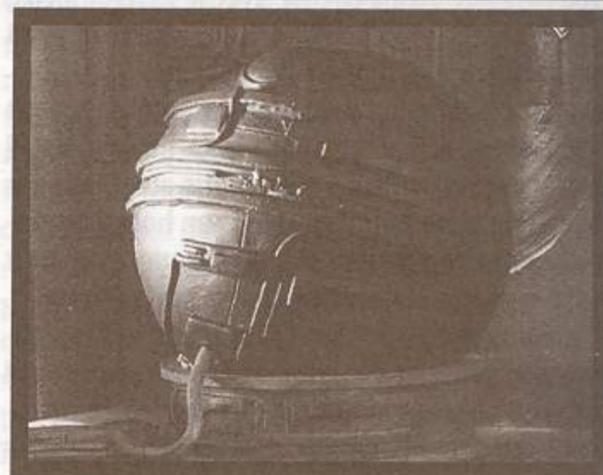
Dans *Pendragon*, vous jouez un preux chevalier au temps du roi Arthur. Le système de jeu de Chaosium permet de simuler agréablement les aspects moraux et héroïques de ce monde mythique.

Pour *Simulacres*, pas de grandes difficultés. Les personnages-joueurs chevaliers n'ont pas droit à la magie. Chaque joueur devra choisir deux aspects de son personnage : une qualité (courageux, pieux, courtois, etc.) et un défaut (téméraire, susceptible, facilement amoureux, gourmand, etc.). Si le personnage met sa qualité en valeur, il reçoit des points d'Énergie supplémentaire de la part du meneur de jeu (4 au maximum). S'il succombe trop aux tentations, il perd des points d'Équilibre Psychique (voire de Souffle).

SCÉNARIO STAR WARS La somme de toutes les peurs

Pas besoin de longues explications pour décrire cet univers : c'est celui de *La guerre des Étoiles*, la trilogie des films de Georges Lucas. Reportez-vous aux règles standard de *Simulacres*. Vous pouvez autoriser certains joueurs à utiliser des pouvoirs psis (similaires à la Force).

Dans ce scénario, comme il est fait référence à l'Étoile de la Mort, il vaut mieux se servir directement du jeu original plutôt que d'essayer une adaptation. Ou alors modifiez complètement l'épi-



sode final en prévoyant un autre secret à découvrir (mais ce serait dommage).

MOYEN-MÉTRAGE VAMPIRE Ville morte

Vampire est le premier des jeux de rôle situés dans le « Monde des Ténèbres », où existent vampires, loups-garous, magiciens, fantômes et changelins. Dans ce jeu, vous incarnez tout simplement des vampires. L'atmosphère générale est proche des romans d'Anne Rice (*Lestat le vampire*) et encourage fortement à jouer des intrigues politiques entre divers clans de vampires.

Ce scénario est trop emprunt des spécificités des clans de *Vampire* pour être facilement adaptable à *Simulacres*. Jouez plutôt au jeu original !

MOYEN MÉTRAGE WARHAMMER Remb'injogu

Warhammer est situé dans un monde médiéval-fantastique assez classique. Le continent où se déroulent la plupart des aventures ressemble fortement à l'Europe ; les forces du mal sont incarnées par des dieux et des mutants du Chaos ; les magiciens consomment des points de pouvoir pour lancer des sorts.

Vous pouvez jouer directement ce scénario avec *SangDragon* (le monde méd-fan de *Simulacres*). Cela ne pose aucun problème, les caractéristiques des éléphants s'y trouvent. Vous pouvez également l'adapter à *Capitaine Vaudou* (oui, je sais, nous aimons ce jeu). Il est en effet fort possible pour des pirates de 1660 d'avoir des lettres de crédit et des parts dans une société en Afrique. Les quelques invraisemblances historiques du scénario ne poseront aucun problème dans ce monde où le vaudou est réel. Qui sait, ce sera peut-être l'occasion pour des personnages anciens esclaves de renouer avec leurs racines ?

Pierre Rosenthal

Notes

Pour l'adaptation des scénarios médiévaux-fantastiques, consultez également l'article « Comment adapter les scénarios médiévaux-fantastiques » dans *Casus Belli* n° 92.

Capitaine Vaudou est un supplément pour *Simulacres* publié par Descartes Éditeur. *SangDragon* est notre hors-série n° 11.

Aides de jeu diverses pour Nephilim 2^e édition

Afin de compléter la critique du jeu *Nephilim*, nous vous proposons ici diverses aides de jeu, pour créer votre personnage ou gérer certains aspects de la partie. En ce qui concerne la création, reportez-vous aux explications de la page 28, et utilisez la nouvelle feuille de compétences de la page suivante. Les règles sur les artefacts et les animaux sont de simples suggestions, que vous pouvez modifier ou adapter à votre guise. Les explications sur les talents supplémentaires ont été rédigées après avoir posé quelques questions aux créateurs du jeu.

Incarnations et arcanes

Voici ci-dessous un tableau récapitulatif des diverses périodes d'incarnation possibles et des arcanes qui y sont accessibles pour l'adoption et la connaissance. Les trois périodes marquées d'un astérisque (*) offrent une quête de Sapience qui donne 1 point de Ka, ce qui les rend plus « rentables ».

Talents supplémentaires

● **Akasha.** Connaissance des plans subtils. Plus théorique que pratique, elle ne permet pas forcément de savoir comment en trouver un, mais de connaître son existence et ce que la tradition en dit.

● **Astrologie.** C'est celle pratiquée par les humains. Mais on peut supposer qu'elle aide au calcul des éphémérides, et même qu'elle permet de donner un bonus aux prédictions des conjonctions (Nexus et Plexus), avec l'accord du meneur de jeu.

● **Histoire invisible (ou histoire secrète).** Permet de connaître la part que les Nephilim ont joué dans notre histoire, ainsi que la différence entre l'histoire racontée par les hommes et l'histoire nephilim. On peut extrapoler et supposer que ce talent permet de retrouver la trace de Nephilim à partir de textes historiques.

Artefacts

Les règles suivantes sont inspirées de celles du livret *Les sciences occultes : la Magie*.

Dans certaines périodes d'incarnation, on peut trouver des artefacts, c'est-à-dire des objets magiques. Il y en a deux sortes, les actifs, qui contiennent du Ka, et les passifs qui doivent utiliser celui du Nephilim.

En résumé, pour faire fonctionner un artefact, il faut :

a) Connaître le Nom de commande de l'objet en enochéen. Pour les artefacts donnés à la création du personnage, il est supposé être connu.

b) Réussir un jet dans la science occulte correspondant au sort à lancer. Il faut absolument que le Nephilim soit en théorie capable de lancer le sort, par exemple qu'il ait 80% en Haute-Magie pour faire fonctionner un artefact qui contient un sort de Haute-Magie de seuil 80%.

c) Réussir un jet de Ka (celui de l'objet pour un passif, celui du Nephilim pour un actif).

Pour savoir si l'artefact est passif ou actif, lancez un dé à 20 faces. Si vous faites moins que le

numéro d'ordre de l'incarnation, l'artefact est passif (par exemple, dans notre tableau récapitulatif, Grenade a le numéro 14). Sinon, il est actif. Pour connaître le nombre de points de Ka contenu dans un artefact actif, lancez 4d6 (ou mettez 14 si vous préférez ne pas lancer les dés).

Monstres et autres animaux

Voici quelques suggestions de caractéristiques si le meneur de jeu désire faire rencontrer des Selenim ou des animaux « classiques » aux Nephilim.

► Selenim

Calculez normalement toutes les caractéristiques de combat des Selenim de la même façon que pour un Nephilim. S'il utilise des crocs, des griffes ou d'autres appendices, en voici des caractéristiques :

Nom	Dom. de base	POT de gravité
Crocs	1	FOR
Griffes	2	FOR + 1
Trompe	1	FOR + 2
Tentacule	1	FOR + 2

Protection : 0 à 2, pas de malus aux compétences.

► Chien de garde ou loup

Confrontation 25%.
FOR 10 CON 10
Attaque 30%, Dom. de base 1, POT de gravité 9.
Protection 0.

► Tigre

Confrontation 40%.
FOR 20 CON 10
Morsure 40%, Dom. de base 1, POT de gravité 9.
Griffes 70%, Dom. de base 2, POT de gravité 11.
Protection 0.

► Crocodile

Confrontation 30%.
FOR 26 CON 18
Morsure 50%, Dom. de base 1, POT de gravité 16.
Protection 1, sans malus.

► Éléphant

Confrontation 60%.
FOR 50 CON 25
Trompe 50%, Dom. de base 1, POT de gravité 8.
Piétinement 50%, Dom. de base 3, POT de gravité 14.
Protection 2, un niveau Indemne supplémentaire.

Pierre Rosenthal

Num.	Période historique	Années	Arcane(s) prépondérant(s)
1	Néolithique	—	Aucun
2	Irlande mythique*	- 5000	Aucun
3	Égypte*	- 1350	Tous
4	Troie	- 1200	5 (Le Pape) et 11 (La Force)
5	Babylone	- 587	9 (L'Ermite)
6	Alexandre	- 300	2 (La Papesse)
7	Carthage	- 150	Aucun (peut-être 13 La Mort)
8	Gaule	- 50	1 (Le Bateleur)
9	Jérusalem*	1	10 (La Roue de Fortune)
10	Arthuriades	400	11 (La Force)
11	Constantinople	1000	8 (La Justice)
12	Albigeois	1208	1 (Le Bateleur)
13	Chute du Temple	1314	4 (L'Empereur)
14	Grenade	1492	7 (Le Chariot)
15	Istanbul	1517-80	Aucun
16	Renaissance	1534	2 (La Papesse)
17	Londres	1558	1 (Le Bateleur)
18	La Fronde	1650	15 (Le Diable) et 19 (Le Soleil)
19	La Révolution	1793	17 (L'Étoile)
20	Victorien	1873	Aucun
21	Années noires	1933-45	16 (La Maison-Dieu)

* Quête de Sapience donnant +1 en Ka.

Confrontation				Société				Traditions				
FORce + DEXtérité				INTelligence + CHARisme				pas de base				
Inc.	Sim.	Nep.		Inc.	Sim.	Nep.		Sim.	Nep.			
Acrobatie				Baratin				Akasha				
Armes d'épaule				Corruption				Alchimie vulgaire				
Armes de poing				Débrouillardise				Analogie				
Arts martiaux				Éloquence				Arcanes majeurs				
Athlétisme				Empathie				•				
Bagarre				Négoce				•				
Couteau				Politique				•				
Équitation				Usages				•				
Escalade				Arts			Inc.	Sim.	Nep.	Astrologie		
Escrime				INTelligence + CHARisme			*		=	Bohémiens		
Esquive				Chant						Cryptographie		
Jet				Comédie						Ésotérisme		
Mêlée				Danse						Francs-maçons		
Nager				Instruments						Histoire invisible		
Tir				•						Kabbale vulgaire		
Savoirs				Techniques				Langues				
INTelligence + ÉDUcation				INTelligence + DEXtérité				pas de base				
Architecture				Artisanats				P.....				
Astronomie				•				P.....				
Droit				•				P.....				
Géographie				•				P.....				
Gestion				Audiovisuel				P.....				
Histoire				Bricolage				P.....				
Humanités				Conduire				P.....				
Informatique				•				P.....				
Mathématiques				•				P.....				
Médecine				•				P.....				
Mythes & légendes				Déguisement				LE.....				
Navigation				Électronique				LE.....				
Physique/Chimie				Falsification				LE.....				
S'informer				Mécanique				LE.....				
Sciences de l'homme				Premiers secours				LE.....				
Sciences naturelles				Sécurité				LE.....				
Adaptation				Discrétion								
CONstitution + INTelligence				DEXtérité x 2								
Découvrir				Filature								
Orientation				Pickpocket								
Pister				Se cacher								
Survie				Silencieux								
Vigilance												

Colonne Inc.: total des scores des précédentes incarnations (la petite case peut servir à noter le numéro du dernier simulacre).
Colonne Sim.: valeurs du simulacre actuel (non modifiées par les méta-caractéristiques).
Colonne Nep.: somme de la valeur de la colonne Inc. et de la base du simulacre.

LES IRRÉCUPÉRABLES

L'ÉPISEDE d'AUJOURD'HUI:
RENCONTRE DU 2^{ème} SEXE

