

Supplément pour le meneur de jeu

n°1

Casus master

Scénario

Herowars :

Les armes d'Orlanth

Scénario

Vampire :

Quand tombe
le crépuscule

Scénario AD&D :

L'Orbe des Dryades

Aides de jeu :

Bien débiter à Asheron's Call

*Prophecy : quelques conseils
de gestion*

*Dark Earth 2 : Les Carnets
de l'Obscur*

*Jouez dans le monde
de La Belgariade*



Think Free



G.

LES ARMES d'Orlanth

Ce scénario est prévu pour un groupe formé des dirigeants d'un clan Héortien de Sartar. Il semble important que le chef du clan soit un des Héros. Sinon, faites en sorte que votre groupe soit à la tête du clan avant le Temps Sacré. Le chef du clan peut très bien s'absenter pour remplir une quête héroïque, pour rendre des comptes aux autorités lunaires ou bien pour rencontrer ses homologues voisins. Les Héros doivent en tout cas être liés au clan puisque c'est son avenir (et non leur vie) qui est directement menacé.

Scénario de Xavier Spinat - Illustrations de Rolland Barthélémy

Les terres du clan doivent, de préférence, comporter les éléments suivants : un village de pêcheurs (Ondrive) et des marais (la Fange) à l'Ouest, un cercle de pierres dressées (l'Anneau Granit) au Sud, une vieille tour abandonnée (la Tour Dazur) sur une colline à l'Est et des grottes (les Failles Fuyantes) au Nord. Le respect des noms exacts et des directions cardinales n'est pas primordial, bien sûr, ces éléments sont fournis à titre indicatif. Aucun nom n'est suggéré pour le village des Héros : si nécessaire, faites choisir à vos joueurs un nom qui leur semble adéquat.

De plus, si aucun des Héros n'est lié à Lankhor Mhy, un des membres du clan doit servir de source fiable concernant les mythes orlanthi et les secrets des terres du clan.

Synopsis

C'est la saison des tempêtes. L'hiver s'est abattu sur Sartar et depuis des semaines, les villageois ne quittent guère leurs maisons. Seuls quelques adorateurs d'Odlayla, le dieu chasseur, s'aventurent encore dans les forêts enneigées. Tous les Orlanthe préparent l'approche du Temps Sacré. Dans le plus grand secret, une quête héroïque est entreprise par deux groupes étrangers sur les terres du clan des Héros. Ionja Cri-de-Rage, une cheftaine esrolienne, et Dregar Main du Ciel, un Fils de la Lumière, sont venus pour rejouer, pendant le Temps Sacré, un différend mythique entre Barbeester Gor et Yelmalo.

En attendant, chaque faction a commencé à marquer son territoire : le seigneur runique yelmalo a consacré la Tour Dazur aux forces solaires alors que les Esroliennes se sont installées dans l'Anneau Granit qu'elles ont réenchânté...

En marquant ainsi son territoire, chaque faction a déstabilisé l'équilibre magique de la région. Les guerrières ont libéré Rachemor, un puissant esprit. Il s'est emparé de Béryl, une jeune bâtarde du village d'Ondrive, et l'a persuadée de se révolter contre le destin qu'on lui impose. Béryl est allée dans la Fange où elle a pris la tête d'une troupe de Canards et tous les survivants de Newtlings hors-la-loi.

Dregar Main du Ciel, lui, a utilisé un rituel commémorant une victoire de Yelmalo sur Inora, la déesse de la neige. Avec un feu enchanté, il a asservi l'Enfant Flocon, un esprit lié à Inora, et lui a ordonné que

la neige tombe « loin du feu du soleil, dans l'ombre de la nuit ». L'Enfant Flocon a donc concentré toute la neige qui aurait dû tomber sur la tour Dazur et l'a envoyé sur « l'ombre de la nuit ». C'est ainsi qu'une caravane troll qui passait dans la région, cheminant vers le Lac Tombeciel, s'est retrouvée complètement incapable d'avancer. Les Uz se sont donc abrités dans les Failles Fuyantes. Sans le vouloir, ils ont brisé des sceaux qui emprisonnaient le Roi Serpent, un esprit chaotique enfermé il y a longtemps par les fondateurs du clan des Héros.

Attiré par la haine de Béryl, le Roi Serpent s'est incarné dans un Newtling renégat. Manipulant la jeune fille et l'esprit qui la possède, l'ennemi inhumain a ouvert un passage vers l'Autre Monde et a entamé une quête héroïque chaotique qui doit mener à la destruction du clan.

Les Héros, en rencontrant les différentes factions de cette affaire, vont devoir revivre la quête des quatre armes d'Orlanth pour espérer contrer le Roi Serpent.

Le défi

Divin/Illusion/Tempêtes

C'est un beau matin d'hiver. Dans la vallée couverte d'un tapis blanc, une silhouette se détache. Elle vient du Nord-Ouest, et aucune route ne passe par là. Rapidement, on prévient les autorités et on regarde l'inconnu s'approcher du village : il marche avec assurance sur le sol enneigé. Quand il arrive aux portes, il s'arrête. Il porte une armure de métal. Son casque est en forme de tête de reptile. À sa ceinture, il a une arme étrange que personne n'a jamais vue, une sorte de pioche à deux têtes, dont les pointes évoquent des crochets de serpent. Otant ses gants et son heaume, l'inconnu révèle une peau écaillée, presque bleue. Ses yeux noirs sont étrangement fendus par une pupille jaune et son regard fixe emplit de malaise tous ceux qu'il observe. Il semble attendre qu'on s'adresse à lui.



Il ne parle que trois fois. En vous basant sur les discours proposés, vous devez choisir ce qu'il dit, en fonction des questions ou remarques des Héros.

D'abord, il refuse toute hospitalité : « Je ne viens pas vous combattre mais votre accueil est inutile. Ni paix, ni guerre ne m'accompagnent. » Ensuite, quand on le presse de s'expliquer, il éclate d'un rire maléfique et lance son défi au chef du clan : « Je suis le Roi Serpent, l'ennemi de ton clan, de ta tradition et de ta lignée. J'ai combattu tes ancêtres, j'ai triomphé de la mort, j'ai gagné le droit de conquérir ton trône. Aujourd'hui, je te défie selon les règles. Dans sept jours et sept nuits, je reviendrai ici même et, au matin précédant le Temps Sacré, j'affronterai ton meilleur guerrier. Si ton champion est vaincu, tu perdras ton trône, ta femme et ton honneur. Si ton champion l'emporte, tu régneras sur mes terres, mes guerriers t'obéiront et mon pouvoir sera tien. » Enfin, en partant, il se retourne et formule une menace explicite : « Personne ne peut me vaincre. Crois-moi, la veille du Temps Sacré, je triompherai de ton champion et rien ne subsistera de ton règne. Ton clan m'appartiendra et ton nom sera maudit par tous. »

Puis il s'éloigne, alors qu'un terrible blizzard s'abat sur la vallée. Il est impossible de suivre le Roi Serpent car il est passé dans l'Autre Monde. Les Héros ne pourront le rejoindre que s'ils stabilisent la situation et s'ils récupèrent leurs quatre armes, comme Orlanth dans sa légende.

Le moral dans le village est au plus bas. Certaines informations peuvent déjà être découvertes :

- l'étranger avait une queue vestigiale, à la manière des Newtlings qui ont perdu leur appendice caudal (résistance : 18). Cela pourrait indiquer que l'ennemi vient de la Fange (rés. : 12).

- l'étranger venait du Nord-Ouest (plus ou moins en direction de la Fange) mais il n'est pas reparti exactement dans la même direction. (rés. : 14).

- l'étranger a disparu en s'éloignant. Ses traces s'interrompent dans la neige, brusquement, entre deux arbres. (rés. : 18) Cela peut indiquer que l'ennemi est passé dans l'Autre monde (rés. : 3M)

- l'étranger a respecté des usages orlanthi très anciens (rés. : 15). Si on se réfère aux mythes, il s'est comporté comme l'Inhumain dans la légende des quatre armes d'Orlanth (rés. : 2M). Cela signifie que, au-delà du défi, l'ennemi est en train d'effectuer un rituel pour nuire au clan (rés. : 10M).

- une vieille légende raconte qu'un terrible Roi Serpent s'opposait aux fondateurs du clan (rés. : 20). C'était une créature chaotique qu'aucune arme naturelle ne pouvait abattre (rés. : 20). Le Roi Serpent aurait été vaincu et emprisonné, à la création du clan (rés. : 5 m). C'est dans les Failles Fuyantes qu'il a été enfermé, c'est pourquoi ces grottes sont maudites et que personne ne les approche (rés. : 5 m).

Chacun, dans le village, est plein de doute et de terreur. Si les Héros se rappellent le mythe des quatre armes d'Orlanth, ils penseront peut-être à annoncer leur décision de partir en quête et à organiser un festin. Il faut surtout qu'il soit clair qu'ils prennent sur eux la responsabilité de faire face au Roi Serpent. Cela suffira à soulager les villageois et à les unir derrière leurs chefs. Pendant la fête, plusieurs Orlanthi viendront spontanément donner des informations aux Héros :

- en chassant au nord du village, Jebb File-Vent a aperçu des traces étranges à moitié recouvertes par la neige qui tombait. Elles se dirigeaient vers les Failles Fuyantes et suivaient une piste très large, comme si un chariot ou un traîneau était passé par là.

- d'après Asmener le Vif (dont la sœur vit à Ondrive), des pêcheurs auraient détecté une activité inhabituelle dans la Fange : sans doute des mouvements des hors-la-loi. En tout cas, les gens d'Ondrive craignent que le Temps Sacré ne soit perturbé.

- Galdice Peau de Pierre, la vieille sage-femme, ressent une énergie chthonienne qui émane du sol depuis quelques jours. Cette force tellurique vient du Sud, comme si l'Anneau Granit s'était réveillé. En tous cas, l'équilibre magique de la région semble perturbé et les esprits sont agités.

- en montant la garde, Evolim Bon-œil a remarqué que le temps est étrangement clément à l'est du village, comme si la neige évitait la colline Dazur : le ciel au-dessus de la vieille tour paraît toujours dégagé. Des rayons de soleil semblent éclairer les ruines alors qu'il neige dans la vallée.

Si les Héros ne rassurent pas les villageois, aucun ne viendra spontanément leur donner des informations. En effet, tant qu'aucune issue n'a été trouvée, les villageois laissent le temps de la réflexion à leurs leaders. Aller parler aux Héros en prétendant les aider pourrait attaquer leur honneur. Un villageois qui se ferait ainsi remarquer avant qu'une décision ne soit prise pourrait attirer sur lui le destin : son initiative pourrait être interprétée comme le signe qu'il se croit mieux placé que les Héros pour résoudre cette crise. Ce serait prolonger le défi du Roi Serpent en contestant l'autorité du chef. Donc, si les Héros ne suivent pas l'exemple d'Orlanth, ils n'obtiendront les informations précédentes qu'au hasard de leurs (éventuelles) conversations avec les autres villageois.

La quête

Semaine de la Vérité, Saison des Tempêtes.

Il y a cinq épisodes à jouer pendant cette semaine, un par élément. Les Héros peuvent les résoudre dans l'ordre qu'ils désirent, mais il paraît nécessaire que les cinq étapes soient franchies pour que le dénouement puisse être favorable au clan.

Cela dit, les Héros auront un bonus de +1 à tout épisode joué pendant le jour de la semaine qui lui correspond (+1 pendant l'épisode Ténèbres s'il est joué le jour du Gel, +1 pour l'épisode Terre s'il se déroule le jour de l'Argile,...).

Ténèbres

Les Failles Fuyantes

Enjeux : découvrir l'Enfant Flocon et négocier le départ des trolls

En marchant vers le Nord pendant quelques heures, les Héros découvrent une piste qui va vers les Failles Fuyantes. La neige tombe en permanence et la progression est très difficile. Si les Héros y prêtent atten-



tion, ils réalisent que de telles chutes de neige ne sont pas naturelles, surtout comparé à ce qui tombe actuellement sur le village.

S'ils allument un feu, le temps semble brusquement se calmer (car l'Enfant Flocon n'enneige pas les endroits où il y a un feu). Par contre, un léger souffle et un miroitement dans l'air trahissent la présence de l'esprit de neige. Il veut seulement papillonner autour du feu, mais si sa présence est détectée et qu'un Héros parvient à communiquer avec lui, l'Enfant se montre loquace. Il révèle volontiers qu'il doit transporter la neige « loin du feu du soleil, dans l'ombre de la nuit », conformément aux ordres du « Seigneur Soleil qui vit dans son palais d'orient ». Il chante les louanges de son maître et visiblement rien ne fait fléchir l'obstination avec laquelle il enneige la région. Il sait que c'est ici qu'il doit faire tomber la neige puisque c'est là qu'il a vu « les créatures de la nuit ». Si quelqu'un tente d'agresser l'Enfant Flocon, il réplique en projetant des gerbes d'étincelles semblables à des nuées de flocons et s'enfuit.

En s'approchant des grottes, les Héros sont repérés par un trollinien de garde. D'après l'accueil qui leur est réservé, les trolls sont prêts à combattre s'il le faut, mais leur chef semble vouloir parler.

Mais avant de discuter, les Héros doivent franchir trois étapes : l'offrande, la bienvenue, la communion.

D'abord, il est de coutume d'offrir quelque chose à manger à son hôte troll. En général, la qualité de l'offrande est importante, mais Modak, impatient de négocier, n'est pas trop difficile.

Ensuite, les trolls insistent pour offrir aux Héros un « verre » de bienvenue. Les breuvages trolls ont une réputation méritée : ils sont très dangereux pour les humains. Pour ne pas insulter les Uz, un des Héros doit ingurgiter un tonnelet de liquide saumâtre. Modak a choisi une substance la plus inoffensive possible, mais boire d'un trait une telle quantité de boisson médiocre reste une épreuve. À vous de voir si ce liquide a des effets particuliers ou non.

Enfin, les Héros, pour entrer dans la grotte, doivent « communier avec

les ténèbres ». Il suffit pour cela de se masquer les yeux avec un bandeau. Modak sait que cette coutume déconcerte les humains qui n'ont pas l'habitude de négocier « en aveugle ». Il leur permet donc d'ôter les bandeaux une fois à l'intérieur de la grotte.

Le peu de lueur venant de l'entrée permet à peine de voir, c'est la seule lumière admise par les trolls. Dans la grande cavité obscure, les Héros découvrent des formes au milieu des ténèbres : le camp des trolls et des trolliniens, avec, tout au fond, les bêtes et les marchandises.

Il y a quelques jours, en s'appuyant contre la paroi, un scarabée géant a brisé la pierre enchantée qui scellait la prison du Roi Serpent. Dans cette petite cavité se trouve encore un squelette mi-humain mi-serpent. Modak fait asseoir les Héros au centre de la grotte, en leur priant de ne rien manger sans son autorisation. Il leur explique qu'il comptait traverser la région en une nuit, mais que, sa caravane étant bloquée par la neige, il a trouvé refuge dans cette caverne.

Si les Héros lui demandent des comptes, Modak dit que cette grotte n'est pas marquée et n'a pas été fréquentée par l'homme depuis plusieurs années. Donc la tradition veut qu'elle n'appartienne pas au clan. Certes, l'argument est conforme aux coutumes orlanthi mais, pour parvenir jusqu'aux Failles (ou pour les quitter), les trolls passent par les terres du clan, donc les Héros sont en droit d'exiger un dédommagement. Ces négociations sont l'occasion de faire un duel d'éloquence.

Modak peut offrir une partie de ses marchandises, une somme importante (jusqu'à 10 M en richesse), un accord commercial avec le clan ou bien le service de ses trolls. Modak est aussi prêt à prêter les Bottes de Boztakang, une relique troll importante, pour une période à définir (selon le succès des négociations) à trois conditions : un droit de passage sur les terres du clan, la possession des Failles Fuyantes et surtout l'aide des Héros pour que la caravane reprenne sa route.

Si les Héros ont rencontré l'Enfant Flocon, ils savent qu'ils ont deux solutions : éloigner l'esprit de neige avec des flammes ou bien aller rencontrer son maître. Mieux vaut oublier la première solution, car les trolls se sentent mortellement insultés si on allume un feu en leur présence.

Eau : la Fange

Enjeux : vaincre Rachemor et libérer Béryl

En arrivant à Ondrive, les Héros sont accueillis par des pêcheurs paniqués : une famille (un couple et deux enfants) vient d'être massacrée par un démon des eaux. Le monstre venait du marais et était accompagné de hors-la-loi. Les pêcheurs sont persuadés que les renégats se sont alliés au chaos.

En fait, les villageois sont en conflit avec les habitants des marais : des Canards (déclarés hors-la-loi par les lunaires depuis la rébellion de 1613) et des Newtlings (qui vivent de contrebande).

Les villageois finissent par avouer que le démon n'en est pas à sa première victime. Ils pensent que Béryl a été enlevée ou dévorée par le monstre il y a quelques jours, mais n'ont pas réagi car, somme toute, le sort de Béryl leur indiffère. Mais maintenant que le démon s'attaque à des pêcheurs, une expédition dans la Fange leur paraît nécessaire. Bien sûr, l'arrivée des Héros est un signe : ils doivent aller tuer le monstre.

La plupart des étangs stagnants de la Fange sont gelés, mais quelques ruisseaux coulent encore entre les îlots boueux. Une brume girvante enveloppe tout et étouffe les bruits. Rapidement, les Héros sont attaqués par une bande de renégats (trois Canards et trois Newtlings). Au moindre signe de résistance, les Newtlings s'enfuient vers le camp. Les canards continuent à se battre pour retarder les Héros.

Après avoir triomphé (a priori, les Héros sont plus puissants), ils peuvent interroger les canards. Ceux-ci sont très fiers et méprisent tous ceux qui font des compromis avec les lunaires. Ils refuseront de révéler l'emplacement de leur camp et se contenteront d'insulter et de menacer les Héros.

Après un moment, Rachemor arrive, assisté de quelques renégats. Il attaque les Héros mais toutes les armes le traversent comme s'il n'existait pas. Les Héros ne peuvent donc pas le vaincre et ils n'ont que deux solutions : fuir ou se rendre. Si les Héros sont vaincus, ils sont emprisonnés au camp. S'ils s'enfuient, ils pourront essayer de suivre des renégats jusqu'au camp.

Une fois dans le camp renégat, il est clair que le démon des eaux obéit à une jeune humaine. Elle explique aux Héros qu'ils vont être jugés. Au centre du camp, un procès expéditif s'organise : le monstre joue le rôle de l'accusateur et Béryl celui du juge. Les Héros doivent plaider leur cause auprès de la sauvageonne. Ils sont accusés de toutes sortes de crimes plus ou moins vrais : meurtre (s'ils ont tué des renégats), haute trahison (s'ils ont collaboré avec des Lunaires). Derrière cette mise en scène, le but de Béryl est d'amener son père (ou son frère) à reconnaître qu'il est coupable. Si celui-ci persiste à se dire innocent, Béryl elle-même lui reprochera de plus en plus précisément ses torts : il a oublié les responsabilités que donnent les liens du sang.



Les Héros doivent peu à peu comprendre ce qui se passe. Plusieurs indices montrent que :

- Béryl et le monstre sont liés mentalement (résistance : 12). Par exemple, le démon parle de son enfance à Ondrive ou bien Béryl, oubliant son rôle de juge, accuse les Héros avec la même ardeur que la bête. Parfois, l'un finit une phrase de l'autre.

- le monstre est alimenté par la colère de Béryl. (rés. : 19) Le démon paraît plus puissant quand Béryl s'énervé. Il fait tout pour entretenir la haine de Béryl envers les Héros.

- la révolte de Béryl est légitime. (rés. : 18) Elle ressemble au chef du clan. Elle a été traitée comme une moins que rien pendant des années, malgré tous ses efforts.

Les Héros doivent déduire qu'il faut calmer la haine de Béryl pour vaincre le démon. S'ils admettent leurs fautes et reconnaissent qu'il est de leur devoir de réparer les torts que Béryl a subis, ils peuvent détourner Béryl de sa vengeance.

Quand le monstre sent que la colère de Béryl faiblit, il se lance sur les Héros, mais cette fois-ci, les coups peuvent l'atteindre. Une fois terrassé, il se dématérialise et attaque spirituellement les Héros.

S'il est deux fois vaincu, le monstre proclame qu'il reviendra bientôt et disparaît.

Béryl semble reprendre ses esprits. Elle révèle le nom de la bête : Rachemor. Elle sait qu'il est toujours présent, non loin, attendant son heure.

Si les Héros le lui demandent, elle leur donne son pendentif pour les remercier, en leur faisant promettre de l'adopter dans le clan (et dans la famille du chef). Elle les supplie aussi d'aider les renégats à vivre mieux. En effet, même si Béryl n'est plus possédée, les hors-la-loi la considèrent toujours comme leur chef et elle se sent responsable d'eux.

Terre : l'Anneau Granit

Enjeux : négocier avec les Esroliennes et révoquer Rachemor

En allant vers le Sud, les Héros constatent que la nature n'est pas normale. Les arbres semblent vouloir les griffer de leurs branches, les animaux paraissent agressifs, le terrain même se montre abrupt et glissant.

Arrivant à l'Anneau Granit, les Héros constatent que le lieu est occupé. Des tentes ont été montées autour d'un feu, non loin du cercle de pierres. Dans ce petit camp, les guerrières sont en train de fêter l'approche du Temps Sacré. Leur chef, Ionia, doit rejouer la défaite de l'Époux Arrogant. Ce dieu mâle qui refusait de se soumettre à la Reine Ernalda fut vaincu par Barbeester Gor et dut oublier ses prétentions machistes. Les Esroliennes préparent la quête héroïque en se racontant tous les exploits de leur déesse vengeresse.

L'arrivée des Héros sera perçue comme une péripétie distrayante en attendant les choses sérieuses. Les guerrières voient là un moyen de se distraire. Chaque Héros se trouve engagé dans une joute oratoire : concours de vantardise et insultes pour les combattant(e)s, échanges d'arguments évoquant le lien entre leur dieu (ou déesse) et Barbeester Gor pour les autres.

Le but est de prouver, dans la bonne humeur (un peu paillard), la valeur de chacun.



Béryl, si elle est présente, raconte la rencontre d'Huraya et de Vinga et les trois fois où la Naiade assista la guerrière rousse durant ses aventures. Elle explique aussi que, malgré son jeune âge, elle dirige une troupe de guerriers qui défient la loi des Lunaires. Ces récits lui valent le respect des Esroliennes, qui lui diront de se méfier des mâles qui voudront la séduire. Béryl, en dévisageant son père (ou frère), répond qu'elle sait que les ardeurs mal contrôlées des hommes peuvent causer beaucoup de tort et qu'elle saura bien choisir celui qui la méritera. Enthousiasmées par le caractère de la petite, les Esroliennes lui proposent une place dans leur compagnie. Béryl refusera cette proposition dans la mesure où les Héros lui ont promis une vraie place dans le clan. Après ses « présentations », les Héros peuvent entrer dans le camp pour rencontrer Ionia. La cheftaine a suivi de loin les discussions. Elle lance un défi au plus fier combattant du groupe et lui propose un duel. L'enjeu est à choisir. Ionia demande un objet qui fait la fierté de celui

qu'elle défie (ou bien alors, elle lui demande une faveur humiliante). Le Héros peut, en échange, gagner le Bouclier de Rachemor. Une fois le duel achevé, les guerrières discutent volontiers avec les Héros pendant un bon repas. Si on lui parle de Rachemor, Ionia reconnaît qu'elle est peut-être responsable de ce qui s'est produit. Elle mène immédiatement un rituel d'apaisement sur le Bouclier : l'esprit de Rachemor est renvoyé dans l'au-delà. Si jamais les Héros n'ont pas gagné le duel et remporté le Bouclier, Ionia accepte de leur prêter, pour s'excuser d'avoir causé du tort à Béryl.

Ciel : la Tour Dazur

Enjeux : négocier avec les Yelmaliens et libérer l'Enfant Flocon

Les Héros découvrent que la colline Dazur n'est pas du tout enneigée. De plus, la température est plutôt douce pour la saison. Les oiseaux semblent tous être venus s'installer ici pour profiter du beau temps. La tour est occupée car un peu de fumée s'en dégage. Dregar et ses trois fidèles guerriers sont dans les ruines. À l'approche des Héros, Dregar, très circonspect, les salue selon les règles. Il s'excuse de n'avoir pas signalé sa présence plus tôt mais il a passé beaucoup de temps à se purifier pour préparer un rituel solaire. Il va bientôt entamer une cérémonie « Le Digne Fils dompte l'Insoumise ». En effet, Yelmali pour tâche de « domestiquer » les filles d'Ernalda qui refusent de suivre les lois de l'Empereur Yelm. Dregar doit suivre l'exemple de son dieu et soumettre une guerrière. Béryl, si elle est présente, fait savoir à Dregar tout le mal qu'elle pense de cette théorie, ce qui peut causer un froid entre les yelmaliens et les Héros.

Autant Béryl était un atout avec les Esroliennes, autant elle sera un handicap avec Dregar. Insistez bien sûr les différences entre les deux camps. Les Esroliennes sont joviales, malpolies et bruyantes. Dregar est plutôt froid, très sérieux et respectueux du protocole. Ses hommes ne parlent pas en sa présence, à moins qu'il le leur ordonne.

Dregar reconnaît qu'il a invoqué l'Enfant Flocon mais refuse de le libérer de ses ordres, surtout si on lui dit qu'il s'agit d'aider des trolls. Pour libérer l'esprit de neige, il faut défier Dregar. Celui-ci veut éviter de dépenser ses forces avant le Temps Sacré, donc il préfère éviter un combat et tente d'orienter les Héros vers un défi artistique, comme Orlanth et Yelm s'en livrent dans les légendes. Un autre recours est d'engager le concours d'énigmes qui oppose les Seigneurs des Vents et les Fils de la Lumière. Le prix habituel est une pièce d'or par réponse, mais c'est un bon moyen pour régler la situation sans en venir au conflit armé et Dregar accepte que la liberté de l'Enfant Flocon soit l'enjeu. Par contre, s'il gagne, il veut que les Héros lui fassent une faveur, dont la nature dépendra des informations qu'ils lui ont révélées. Cela peut être de chasser les trolls, de lui faire un rapport précis sur Ionia ou encore d'entretenir pour un an une chapelle de Yelmali dans la Tour Dazur.

Voici trois énigmes que Dregar peut proposer (vous êtes bien sûr libre d'imaginer vos propres énigmes glorianthiennes) : adaptez cette épreuve à la connaissance de Glorantha de vos joueurs

« Ennemie de Yelm, je vais là où on me porte.
Mais on peut m'attraper sans même me toucher.
Je suis celle qui se donne alors que personne ne me veut
Car quand quelqu'un me prend, c'est moi qui le possède. »
(réponse : la maladie ou Malia)

« Fille de Dayzatar, je suis partout où l'on me voit
Mais si on me regarde, on ne me voit plus
Et pourtant partout où l'on regarde, on me voit
Car là où je ne suis pas, nul ne regarde. »
(réponse : la lumière)

« Fille de Dayzatar, je suis souvent lourde à porter.
Je vais nue et je ne m'encombre pas d'apparat.
Je ne puis être que pure et entière, sinon je suis déjà perdue.
Ceux qui ne me voient qu'à demi ne me connaissent pas du tout. »
(réponse : la vérité)

Si l'Enfant Flocon est libéré, il se jettera brusquement dans les flammes et le feu de Dregar s'éteindra dans une explosion d'étincelles qui répandra des cendres partout autour. Au milieu des braises, les Héros trouveront le Glaive Étincelle. Dregar, couvert de suie, est furieux car il doit dès maintenant reprendre ses rituels de purification. Il demande aux Héros de se retirer, leur laissant prendre le Glaive Étincelle comme gage de bienveillance.

Vent : le village des Héros

Enjeux : rester indépendant des Lunaires et adopter Béryl

Pendant leur absence, le village des Héros est gagné par l'inquiétude. Certains villageois, inquiets, pensent que le clan est perdu et que personne ne vaincra le Roi Serpent.

L'idéal est donc de montrer régulièrement aux villageois que la quête progresse. Sous prétexte de gagner du temps, les Héros ne devraient pas enchaîner les épisodes sans repasser par leur village. En voulant faire plus vite, ils perdraient ainsi la confiance des leurs. Les Héros ne doivent pas, pendant leurs aventures, oublier de consacrer du temps à la vie de leur clan. Organiser une cérémonie pour l'adoption de Béryl peut être un bon moyen pour que les Orlanthi reprennent confiance (la présence de Béryl signifie qu'on va raconter comment les Héros ont vaincu Rachemor, ce qui est de nature à rassurer tout le monde).

Si les Héros n'ont pas pris la peine de tenir leur village informé de leur plans, Fir Dantelson, un jeune fermier, décide d'aller demander de l'aide à une section lunaire en patrouille. Alarmé par la situation, le capitaine Dion se rend au village et cherche à en savoir plus. Il se heurte d'abord à un mur de silence. Mais si les Héros persistent à négliger les gens qu'ils dirigent et passent trop de temps sans rentrer, les villageois finissent par se laisser convaincre et parlent à Ylarium. Celui-ci voudra rencontrer les Héros pour leur proposer son aide.

En fait, la présence d'Ylarium et de ses hommes pourrait être un atout majeur pour lutter contre le Roi Serpent, mais cela remettrait en cause l'indépendance du clan. Si le chef admet ne pas être capable de s'en tirer sans l'aide des lunaires, son prestige sera vraiment entamé.

Si jamais les lunaires ont été avertis, alors les Héros peuvent accepter leur aide, les envoyer sur une fausse piste ou bien les convaincre que la situation est sous contrôle. Le Capitaine Dion insistera mais, si les Héros sont persuasifs, il finira par décider de ramener ses hommes au plus proche fort lunaire, afin de profiter des cérémonies du Temps Sacré.

Si les Héros sont bloqués, Ylarium pourra servir de solution de dernière minute pour le narrateur : il obtiendra les armes qui manquent aux Héros pour aller abattre le Roi Serpent mais exigera de les accompagner dans leur quête.

Sauvage : l'Autre Monde

Enjeux : débusquer le Roi Serpent et le vaincre avant le duel

Une fois les quatre armes réunies (les Bottes de Boztakang, la Conque Brume, le Bouclier de Rachemor et le Glaive Étincelle), les Héros sentiront que le passage vers l'Autre Monde s'est ouvert. La présence du Roi Serpent, insidieuse, semble encercler le village.

Dans l'autre monde, toutes les capacités magiques (à part celles des quatre armes) seront à -15.

En marchant sur les traces du Roi Serpent, les Héros arrivent dans une plaine désolée avec un fortin en son centre. La plaine est parcourue par des



patrouilles de Broos. Il n'est pas difficile d'approcher discrètement, par contre, il semble impossible de rentrer dans le fort sans être vu. Le porteur des Bottes pourra, de nuit, pénétrer sans bruit dans le fort, éliminer des sentinelles et ouvrir une entrée pour permettre au groupe de s'infiltrer.

Le Roi Serpent est dans la tente principale, au centre du fort, avec des gardes broos (un par Héros). Les Héros doivent le combattre, en utilisant le Glaive et le Bouclier (+5 PA pour chacune de ces armes). Quand le Roi Serpent sera défait, les Héros n'auront plus qu'à s'enfuir. S'ils utilisent la Conque, la vallée sera brusquement emplie d'un brouillard épais et ils pourront regagner les limites de l'Autre Monde sans rencontrer un seul Broo.

Le déroulement idéal de cette conclusion n'est peut-être pas celui que vos Héros suivront, mais s'ils ont le mythe d'Orlanth en tête, gageons qu'ils sauront comment résoudre cet épisode.

Conclusion : le dénouement

Divin/Vérité/Tempêtes

Si le duel entre le Roi Serpent et le champion orlanthi a lieu, le clan a perdu. Soit le Roi Serpent gagne et alors il prend possession des terres du clan jusqu'à ce que quelqu'un soit capable de le vaincre. Soit le Roi Serpent est vaincu et il « offre » ses pouvoirs au chef et ses guerriers au clan. En fait, une centaine de broos venus de l'Autre Monde se matérialisent sur les terres du clan et le chef devient contaminé par le Chaos. C'est ce qui arrive quand on croit pouvoir jouer selon les règles de l'honneur avec des adversaires chaotiques.

Si les Héros ont réussi à vaincre le Roi Serpent avant le duel, le village les acclame et le Temps Sacré peut commencer dans la joie. Les Héros ont bien sûr un certain nombre d'obligations à régler (envers Béryll, Modak Orgul) mais le bilan est plutôt positif : ils se sont brillamment opposés à une quête héroïque chaotique.

aide de jeu

Aide de jeu

Le mythe des quatre armes d'Orlanth

(Cette légende donne le profil d'une Quête Héroïque qui permet de lutter contre un ennemi « contre-nature », qu'il soit chaotique, draconique ou lunaire)

Un matin, un étranger entra sur les terres d'Orlanth. Il arrivait par le Chemin Gris, que personne n'avait jamais emprunté. Issaries Voix-Claire

tendit les bras vers le ciel et dit « Cet homme vient d'un lieu ignoré. »

L'étranger s'arrêta aux portes du village d'Orlanth. Son armure portait des marques que personne ne sut reconnaître. Le sage Lankhor Mhy Caressa sa barbe et dit « Cet inconnu n'appartient à aucune tribu. »

L'étranger ôta ses gants. Ses mains étaient couvertes d'écailles translucides. Chalana Arroy la blanche porta sa main sur son cœur et dit « Cet être n'est pas un homme. »

L'étranger retira son casque. Son regard était plus vide que le néant primal. Humakt sans-sommeil serra son poing sur la garde de son épée et dit « Cette créature n'est dans l'ordre des choses. »

Comme personne ne savait ce que voulait l'inconnu, Orlanth vint l'accueillir conformément aux usages. « Étranger, je te salue. Si c'est la paix qui t'amène, tu es le bienvenu. Partage le sel de l'hospitalité et sois l'hôte de ma tribu. Si c'est la guerre que tu recherches, alors retourne d'où tu viens. »

L'étranger se tut un moment puis répondit avec une voix à nulle autre pareille : « Je ne viens pas pour la paix et je ne cherche pas la guerre. » À nouveau, le silence s'abattit sur le village.

Derechef, Orlanth Langue-d'Or prit la parole : « Tes paroles sont un mystère et ton silence insulte mon clan. Qui es-tu ? Que fais-tu sur mes terres ? Que cherches-tu ? Réponds, je te l'ordonne ! »

L'étranger ricana et plongea son regard vide dans les yeux d'Orlanth. Sa voix à nulle autre pareille retentit une nouvelle fois, glaçant d'effroi même les plus fiers thanes. « Je suis l'Impie, venu détruire ta tribu, ta tradition et ta lignée. Je te lance un défi. Dans sept jours et sept nuits, je reviendrai ici même et j'affronterai ton meilleur guerrier. S'il perd, tu perdras ton trône, ta femme et ton honneur. Si je suis vaincu, tu régneras sur mes terres, mes guerriers t'obéiront et mon pouvoir sera tien. » L'étranger commença alors à s'éloigner mais, avant de remettre son casque et ses gants, il se retourna et dit encore : « Personne ne peut me vaincre. Au septième jour, ton champion échouera et ta tribu m'appartiendra. » Et il partit par la route que nul n'avait jamais prise, laissant le village d'Orlanth plongé dans la terreur.

Devant le désarroi des siens, Orlanth Rex comprit qu'il devait agir et dit : « Que nul ne frémisses. Même si l'Impie nous est inconnu, il n'est nul obstacle qui ne puisse être franchi. Ce soir, nous célébrerons la grandeur de notre clan et demain, je partirai chercher un secret qui nous permettra de vaincre. Avant l'aube du septième jour, je reviendrai relever le défi de l'Impie. »

Ainsi, Orlanth prit une décision sage, car la fête allait unir l'esprit des siens derrière lui et, guidé par la confiance de son clan, le Roi Aventureux savait qu'il trouverait le moyen de vaincre l'Impie.

Quand le soir tomba, Argan Argar, le Marcheur de l'Ombre, se dressa derrière Orlanth et lui murmura : « Mon Roi, je connais une arme qui pourrait t'aider : quand j'étais dans la tribu de l'ombre, j'ai vu les matriarches vénérer une relique dans la Caverne Noire. auprès des Frères Ténébres, tu trouveras les Sandales de Kyger Litor. »

Pendant le festin, Heler Dompte-Averse vint remplir le verre d'Orlanth et lui chuchota à l'oreille : « Mon Roi, je connais une arme qui pourrait t'aider : quand j'étais dans la tribu de la mer, j'ai appris que les jeunes naïades conservaient une relique dans le Marais Noyé. Aux mains d'une Fille de l'Eau, tu trouveras l'Écharpe de Brume. »

Au moment du sommeil, la Reine Ernald, belle entre les belles, se blottit dans les bras d'Orlanth et lui susurra : « Mon Roi, je connais une arme qui pourrait t'aider : quand j'étais dans la tribu de la terre, j'ai offert à Barbeester Gor une relique découverte dans le secret des pierres dressées. Parmi les Guerrières Indomptées, tu trouveras le Bouclier d'Arran. » Au lever du jour, Elmal le Cavalier Céleste vint porter à Orlanth le heaume royal et lui glissa à l'oreille : « Mon Roi, je connais une arme qui pourrait t'aider : quand j'étais dans la tribu du ciel, j'ai deviné qu'un esclave cachait une relique égarée par l'Empereur pendant une chasse. Grâce à l'Enfant Lumière, tu trouveras la Lance Éclair. »

Au premier jour de sa quête, Orlanth Langue-D'Or se rendit chez la tribu de l'ombre. Là, il proposa un duel aux Frères Ténébres et fut trois fois vaincu. Mais comme les guerriers sœurs fêtaient leur victoire, pendant la nuit, Orlanth pénétra dans la Caverne Noire et s'empara des Sandales de Kyger Litor.

Au second jour de sa quête, Orlanth le Tonnant se rendit chez la tribu de la mer. Là, on lui apprit qu'Huraya, une sauvagesse, avait été livrée au Monstre Bleu. Orlanth assécha l'ancre du Monstre et put ainsi immobiliser la bête et délivrer Huraya. La Fille de l'Eau jura fidélité au Roi des Tempêtes et, en gage de reconnaissance, lui remit l'Écharpe de Brume. Au troisième jour de sa quête, Orlanth le Guerrier se rendit chez la tribu de la terre. Là, Orlanth rencontra les Guerrières Indomptées. Comme Huraya témoignait en sa faveur, elles laissèrent passer Orlanth qui alla défier leur chef, Barbeester Gor. Au terme d'un duel interminable, Orlanth finit par vaincre la Vengeresse et gagna le bouclier d'Arran.

Au quatrième jour de sa quête, Orlanth l'Aventurier choisit de rentrer auprès des siens pour rassurer son clan et pour mettre Huraya en sécurité. Il agit sagement, car devant le danger qui guettait, les esprits les plus faibles voulaient désertier sa cause. À l'occasion d'une fête pour l'adoption d'Huraya dans son clan, Orlanth Rex raconta ses premiers exploits, regagna la confiance des siens et reprit des forces avant de repartir vers de nouveaux exploits.

Au cinquième jour de sa quête, Orlanth le Rebelle se rendit chez la tribu du ciel. Là, il découvrit que l'Enfant Lumière vivait une vie d'humiliation et de servitude à la cour Céleste. Révolté par son sort, Orlanth défia l'autorité de l'Empereur et libéra l'Enfant Lumière. Le fils de la Clarté, enfin affranchi, révéla son secret au Roi des Tempêtes et Orlanth découvrit la lance Éclair.

Alors, sans attendre le matin, Orlanth l'Aventurier prit ses quatre armes et emprunta le Chemin Gris. Il arriva en une contrée inconnue et hostile au centre de laquelle se dressait un fort, gardé par cent-une sentinelles inhumaines. Grâce aux Sandales de Kyger Litor, Orlanth pénétra dans le fort sans être repéré. Par la fenêtre de la maison centrale, il aperçut l'Impie qui parlait à son lieutenant : « Demain, j'affronterai le champion d'Orlanth. Si je gagne, tout ce que la tribu des tempêtes possède sera à moi. Si je perds, Orlanth régnera sur mes terres, qui ne sont qu'un cloaque putride. Mes guerriers lui obéiront, mais ils pervertiront ses femmes et ses traditions. Il s'emparera de mon pouvoir et sera corrompu par lui. À son tour, il deviendra l'Impie et par sa déchéance je vivrai à nouveau. Quoiqu'il arrive, sa tribu, sa tradition et sa lignée disparaîtront. » Orlanth comprit alors que ce défi n'était qu'un piège et que son adversaire n'avait aucun honneur. Brandissant la Lance Éclair, il se rua sur l'Impie. Orlanth fracassa d'abord le crâne

du lieutenant qui s'était interposé. Le Roi des Tempêtes dut alors faire face à la puissance surnaturelle des armes inconnues de l'Impie. Seul le Bouclier d'Arran était capable de résister à un tel assaut. Enfin, Orlanth le Guerrier frappa la bête d'un puissant coup en plein cœur et la terrassa. L'Impie, en mourant, poussa un terrible cri qui alerta les cent-une sentinelles. Mais Orlanth put leur échapper grâce à l'Écharpe de Brume. Il revint à son village par le Chemin Gris, sûr d'avoir triomphé encore une fois d'un mal que personne d'autre n'aurait pu terrasser. À son retour, la tribu entière acclama son roi qui avait su vaincre l'Impie tout en gagnant quatre armes de légende.

Protagonistes

Le Roi Serpent, ennemi inhumain

Il y a longtemps, le Roi Serpent était un homme, mais il s'est offert au Chaos et est devenu une monstruosité immortelle, luttant contre ceux qui avaient été ses frères. Faute de pouvoir le tuer, les fondateurs du clan trouveront un moyen d'enfermer l'esprit du Roi Serpent dans les Failles Fuyantes. Mais le séjour de la caravane troll de Modak Orgul a brisé l'enchantement et le monstre est de retour. Il a juré de se venger. Incarné dans un Newtling de la troupe de Béryll, il entame une quête héroïque « le défi corrompu » qui doit causer la perte du clan. C'est un ennemi puissant : même si les Héros parviennent à le vaincre cette fois-ci, il est probable qu'il revienne essayer de se venger une nouvelle fois, dès qu'il se sera remis de ses revers.

Capacités : menacer et intimider 10 M, volonté de fer 2 M, commandement 1 M, combat (piolet serpent) 15 M : 2, rancunier 20, mythes chaotiques 20, immortel 1 m2, poisons 2 M, connaissance du passé lointain 2 M (armure : 5)

Affinités : Peur 5 M, Illusion 12, Serpent 20

Alliés : - 101 broos : combat (kamikaze) 2 M : 3, corrompu 17, haineux 17, courir 17

Objets spéciaux : Piolet serpent, rang 2. Cette arme ignore toutes les armures et boucliers non magiques. De plus, il injecte un poison qui paralyse lentement sa victime (les pénalités dues aux blessures causées par le piolet sont doublées).

Modak Orgul, marchand troll

Ce troll est un adorateur d'Argan Argar, il dirige des caravanes qui relient Dagori Inkarth au Pays Saint. Il transporte surtout des produits qui intéressent les trolls : des champignons rares, des œufs d'arthropodes géants, du plomb, il préfère voyager de nuit et éviter les humains, non pas parce qu'il n'apprécie pas leur compagnie, mais plutôt parce qu'il sait que beaucoup d'humains sont hostiles aux Uz. Il n'a qu'un seul but : permettre à sa caravane de progresser vers le nord le plus tôt possible. Il sait qu'il devra négocier avec les humains

Capacités : évaluer 5 M, marchander 15 M, résistant 10 M, chef de caravane 20 M, diplomate 13 m2, mythes Uz 5 M, coutumes Uz 5 M, combat (masse) 2 M : 3, parler sarrantie 1 M (armure : 2)

Affinités : Voyage 2 M, Obscurité 18, Communication 10 m

Alliés :

- 4 trolls : fort 10 M, combat (masse troll) 3M : 3, ingurgiter toutes sortes de substance 15 M, intimider 20, déteste le chaos 5 M, diriger un insecte géant 17 (armure : 2)

- 10 trolliniens : furtif 1 M, vigilant 18, combat (gourdin) 15 : 1, méfiant 17, s'occuper des insectes géants 17 (armure : 1)

- 6 scarabées géants : puissant 2 m2, combat (mandibules) 1 M : 4, laborieux 19, (armure : 4)

Les Bottes de Boustakang

Ces deux grands mocassins montants ont été confectionnés dans une peau noire, légère et résistante. Pour un troll, ce sont des bottes basses, mais un humain les portera comme cuirassées.

Le porteur des Bottes gagne la pousse « Marche dans les Ténébres 15 » : dans l'obscurité, il devient invisible et inaudible.

Enfant Flocon, esprit de l'hiver

Cet esprit est un enfant céleste d'Inora. Il a été soumis à la volonté de Yelmalo par un rituel de Dregar Main du Ciel. Il voyage dans les airs, de la Tour Dazur jusqu'aux Faillies Fuyantes, emportant avec lui la neige en gros paquets. Il travaille avec ardeur, mais a une faiblesse : l'Enfant Flocon est fasciné par le feu. Comme les trolls n'allument pas de feu, c'est près de la Tour Dazur que l'Enfant Flocon s'attarde parfois, tournoyant un moment autour des flammes.

Pouvoir : 20 m

Capacités : attiré par les flammes 20, servile 5 M, rapide 5 M, quasi-invisible 10 m

Talents : déplacer la neige 10 M, provoquer le blizzard 10 M, gerbe d'étincelles 15

Le Glaive Étincelle

C'est l'incarnation de l'Enfant Flocon fondu dans le feu enchanté par Dregar. Le Glaive ressemble à une épée courte ayant une lame sinueuse (comme un kryss) et parcourue de scintillements. Elle est de rang 3. Le Glaive est un fétiche permanent qui donne le talent « Éclair 15, 1 fois par semaine ». Ce talent peut être utilisé pour une attaque à distance ou bien pour renforcer une attaque au contact faite avec le Glaive.

Béryl la sauvage, bâtarde révoltée

Cette jeune fille joue un rôle essentiel. Elle est la fille (ou, si c'est préférable, la sœur) illégitime du chef du clan, née d'une rencontre sans lendemain, une erreur de jeunesse vite oubliée pour un homme important. La mère de Béryl était une fille de rien, réputée folle et personne n'a jamais cru sérieusement que son enfant puisse être celle du chef du clan. La fillette n'a donc jamais été reconnue et sa mère est morte dans la misère la plus totale. Orpheline à Ondrive, Béryl a eu une enfance difficile et malheureuse. Elle fut méprisée par tous à cause des circonstances douteuses de sa naissance. Avant l'arrivée de Rachemor, elle vivait dans une cabane délabrée un peu à l'écart du village. Depuis qu'elle est possédée, Béryl vit dans la Fange, dans la cachette de son groupe hors-la-loi.

Capacités : ambidextre 18, esquive 1 M, combat (couteaux) 1 m : 1, rebelle 18, nager 15, secrète 15, agile 18, soigner les blessures 15, astucieuse 15, légendes d'Huraya 1 M, initié d'Huraya 17 possédée : commander 1 M, forte 1 M résistante 1 M, avide de vengeance 1 M, forcer quelqu'un à admettre ses torts 1 m

Affinité : Brume 17

Alliés :

- 8 canards : nager 3M, combat (épée, hache) 15 : 3, haine des lunaires 20, connaissance des marais 16, artisanat du bois (cabane, radeau) 14, courageux 18 (armure : 2)

- 8 Newtlings : nager 5 M, combat (trident, filet) 12 : 2, discret 14, contrebande 13, connaissance des marais 18, couard 19, vigilance 17 (armure : 1)

La Conque Brume

Cet objet est un simple coquillage nacré. Béryl l'a attaché à une lanterne de cuir afin d'en faire un pendentif. Ce coquillage lui aurait été offert par Huraya elle-même. La naïade, dont les origines ne sont pas claires, a été émue par le sort de la jeune bâtarde.

Le porteur de la Conque Brume gagne la pousse « Nappe de brouillard 15 » : il peut invoquer une brume qui obscurcit la vision sur toute une zone.

Rachemor, esprit vengeur

Rachemor fut un Frère Baroshim, un puissant seigneur runique d'un culte guerrier de la Terre. Mais Baroshi, son dieu, perdit sa puissance et tous les Frères furent décimés pendant une bataille contre le Chaos. Rachemor fut tué par traîtrise alors qu'il essayait de venger la mort de ses frères. Son esprit n'a pas trouvé de repos. Il a perdu ses liens avec la Terre et incarne aujourd'hui la vengeance sans limite. En réenchantant l'Anneau Granit, les adoratrices de Barbeester Gor ont incons-

ciemment invoqué Rachemor sur le plan physique. Celui-ci a possédé Béryl, lui conférant des pouvoirs exceptionnels. Mais Rachemor reste visible : il a l'apparence fantasmagique d'un terrible monstre marin, une sorte de serpent dragon couvert d'écailles bleutées. En fait, cette créature n'est pas vraiment matériel. Il n'est que le signe visible de la possession de Béryl.

Capacités : combat (morsure, coup de queue) 8 M : 3, nager 1 M, immatériel 5 M (ou 15 une fois que Béryl est calmée), rapide 19, embusquer 18, effrayer 1 m

Talents : causer une vague destructrice 18, regard paralysant 18

Ionia Cri-de-rage, cheftaine esrolienne

Cette terrible femme incarne la fureur de vaincre à tout prix. Elle est venue pour une tâche précise : exécuter une cérémonie qui marquera le triomphe de Barbeester Gor sur les guerriers du Roi Soleil. Elle doit gagner pour prouver la supériorité de la Reine Ernaldia sur Lodril, l'Époux de Feu, qui sera figuré par Yelmalo dompté.

Capacités : combat (hache double, bouclier) 12 M : 4, pourchasser 3M, intimider 5 M, musclée 2 M, infatigable 4 M, vigilante 5 M, mythes de la Terre 20, sarcastique 18, joyeuse 10 M (armure : 3 ou 4 avec le bouclier de Rachemor)

Affinités : Combat 10 M, Cri Terrifiant 2 M, Vigilance 20, Commandement 20

Alliés :

- 6 guerrières Esroliennes : combat (hache d'arme, bouclier) 16 : 3, insulter les mâles 15, endurante 20, brutale 17 (armure : 2)

Le Bouclier de Rachemor

Ce Bouclier a appartenu à Rachemor, du temps où il était un Frère Baroshim. L'artefact a été longtemps perdu, mais Ionia l'a trouvé aux mains d'un monteur de sanglier. Le bouclier fournit une armure de rang 2 à lui seul.

Le porteur du Bouclier gagne la pousse « Grande Parade 20 ».

Dregar Main du Ciel, héros yelmalien

Ce héros vertueux et raffiné vient d'Aldachur, il est le beau-frère d'Harvar Poing de Fer. Il vit conformément aux principes de Yelmalo et a atteint le stade de seigneur runique il y a plusieurs années. Il a déjà effectué la quête héroïque de la Colline d'Or et il y a gagné une certaine maîtrise des forces de l'hiver. Maintenant, il doit affronter une représentante des femmes rebelles et la vaincre, car il est dans l'ordre des choses que les femmes se soumettent aux hommes.

combat (lance longue, bouclier) 10 M : 3, équitation 5 M, tir à l'arc 20 M : 3, observateur 5 M, mythes solaires 8 M, commandement 1 M, réfléchi 12 M, arrogant 18, vertueux 10 M, poésie 20, danse 6 M, résistant 20, parler aux esprits du Ciel 2 M, don pour les langues 17 (armure : 3)

Affinités : Lumière 13 M, Vérité 20, Honneur 15

Alliés :

- 3 miliciens yelmalien : combat (lance, bouclier) 15 h 3, tir à l'arc 18 : 3, xénophobe 14, discipliné 15, agile 14

Ylarium Dion, capitaine lunaire

Cet homme incarne l'aspect séduisant de l'empire lunaire. Respectueux, intelligent, tolérant, serviable, il est presque trop parfait pour être vrai. Il sera presque un peu trop pressé de se rendre utile. En effet, son but est de faire avancer les orlanthi dans la direction d'une 'acceptation ouverte de la suprématie lunaire. C'est la principale raison pour laquelle il veut tellement aider le clan contre le Roi Serpent.

persuasif 20, sympathique 10 M, civilisé 5 M, raisonnable 18, combat (cimeterre) 2 M : 3, commandement 2 M, stratège 19, fin psychologue 17, mythes lunaires 18, mythes solaires 15 (armure : 4)

Affinité : Combat 17, Magie militaire 15, Séduction 20

Alliés :

- 14 miliciens lunaires : combat (cimeterre) 13 : 3, monter la garde 18, manœuvres militaires 15, étranger 16, équipement de qualité 19 (armure : 3)

QUAND TOMBE le Crépuscule

« Celui qui n'affronte pas ses démons en lui est condamné à les combattre en dehors de lui. »

Proverbe chinois

Ce scénario dans le *Monde des Ténèbres* s'adresse à des conteurs confirmés voulant s'essayer à *Hunter the Reckoning* ou pratiquant *Vampire : La Mascarade*, ou même *Loup-Garou : L'Apocalypse*. Pour *Hunter the Reckoning*, il serait préférable que les personnages se connaissent et qu'ils n'aient pas encore acquis leurs nouveaux pouvoirs de hunter. Vous pouvez facilement adapter ce scénario aux autres jeux de rôle du *Monde des Ténèbres* ou même en faire un cross-over. Ce scénario se prête également à une partie en solo, pour initier un futur hunter !

Scénario de Guy Ridarch et Sébastien Célerin - Illustrations de Lionel Richerand

Nulla part ailleurs

Ne pouvant prévoir dans quelle région du Monde des Ténèbres vous avez placé votre chronique, nous n'avons pas localisé l'action de ce scénario. Elle se déroule bien évidemment dans une grande agglomération gothic-punk mais il vous appartient de replacer les éléments de l'intrigue dans votre « ...by Night » ou votre « Rage across... ». Les personnages vont suivre des pistes qui les conduiront à une maison de retraite un peu particulière, le Val Ensoleillé, où les hunters et les vampires ne sont pas ceux que l'on croit.

Vous trouverez au terme de ce scénario la présentation des principaux acteurs de cette histoire ainsi que leurs caractéristiques techniques.

Ce qui s'est passé

De l'histoire ancienne

Toute sa vie Carl Keller fut hanté par ses souvenirs d'enfance. Jamais il n'oublia ce qui avait fait basculer son existence, une nuit d'automne de l'année 1940. Terré dans l'abri de fortune que sa mère avait découvert, le jeune garçon regardait par le soupirail les flammes qui dévoraient la ville. Et chaque fois, lorsqu'un bâtiment s'écroulait sur lui-même, il sentait se consumer en lui une autre partie des souvenirs de son enfance. Devant lui, entre deux immeubles en flammes, il pouvait voir le corps de sa mère. L'instant d'avant il avait vu une créature, semblable à une gigantesque chauve-souris humaine se jeter sur elle et l'envelopper de ses ailes membraneuses. Il avait vu le regard de sa mère se voiler et disparaître avec la créature dans un geyser de flammes alors que l'onde de choc de la bombe le projetait au fond de l'abri. Comme une boîte à musique sur sa ballerine, l'immeuble venait de se refermer sur lui.

Cette nuit-là il avait perdu le peu qui lui restait ; il avait découvert que des créatures vivaient parmi les hommes. Dès qu'il fut en âge de se battre, il engagea la lutte contre ces monstres. Parcourant le monde, il

tua quantité de vampires, de loups-garous, et de sorciers. Parfois, lorsque le visage de l'une de ses victimes lui revenait en mémoire, il esquissait un vague sourire. Le bonheur se refusait à lui, alors il se contentait de flirter avec ces petites satisfactions. Rien n'avait jamais entamé sa détermination jusqu'à cette autre nuit. Une traque de plusieurs années l'avait conduit au repère d'un vieux vampire. Alors qu'il vidait le chargeur de son uzi sur le cerceuil, le monstre parvint à s'extraire de son sommeil et à se ruer sur lui. Mais les balles au phosphore faisaient leur effet ; la créature, dévorée par les flammes, ne fut pas assez rapide et il l'acheva avec la double décharge d'un fusil à canon scié. Le vampire fut projeté sur le mur, contre lequel il finit de se consumer. Ses mâchoires aux canines proéminentes se déformaient dans un appel à l'aide auquel personne ne devait jamais répondre. Keller qui venait d'échapper de peu à la mort, comprit qu'il était temps pour lui de se retirer.

À un âge où l'on a plaisir à faire sauter ses petits-enfants sur ses genoux, la solitude était sa seule compagne et ses cauchemars - contre lesquels il avait depuis bien longtemps cessé de lutter - ses plus fidèles amis. Prenant conscience de ce qu'il avait été son existence, il se jura de profiter du peu qui lui restait à vivre. N'ayant ni famille, ni ami, il choisit malgré son excellente condition physique d'entrer dans une maison de retraite, le Val Ensoleillé. Il voyait là l'occasion de retrouver, en toute tranquillité, ceux qui auraient pu être ses anciens camarades de jeu ou collègues de travail. C'est dans cet environnement, qu'il fit la connaissance de Simone Derlette, une femme avec qui il se lia, et à qui il offrit les anneaux d'Ur-Shulgi, artefact acquis au cours de sa dernière « mission ».

Un dernier démon

Le destin voulut que, peu de temps après son arrivée, Carl Keller reçût la visite d'un Messenger. Il se retrouva ainsi, sans avoir rien demandé, doté de pouvoirs surnaturels. Mais le vieil homme ne voulait plus lutter ; il s'était battu suffisamment. Il estima qu'il était trop tard, qu'il revenait à d'autres de relever le flambeau. Il avait voué trop d'années

à protéger le monde de créatures tapies dans l'ombre des gratte-ciel. Pendant tout ce temps, alors que le monde avait vécu, il avait combattu, et souffert.

Au début de son séjour au Val Ensoleillé, Carl Keller partageait sa chambre avec un autre retraité, David Brunelli. Un homme sympathique et réservé qui avait été à sa manière la victime de sa propre vie. Toujours à la recherche d'absolu, mais sans aucun idéal, Brunelli avait eu une vie aussi terne que le costume trois pièces qu'il n'avait jamais cessé de porter. Incapable de profiter de ce qui lui restait, ce comptable de profession, sans ami ni famille, ne comprit pas le refus de Carl Keller dont il avait surpris par hasard la conversation avec le Messenger. Sa frustration de n'avoir été qu'un petit homme gris l'incita à vouloir assumer la « fonction » que son compagnon de chambre refusait, celle d'un hunter. Une mission qui constituait un bouclier contre sa propre frustration.

Auto-investi de cette nouvelle fonction, David Brunelli s'attaqua à une vampire, Kristel Paul – une nymphomane malkavienne dont Keller considérait qu'elle faisait plus de bien que de mal. Il découvrit l'existence de cette Caimite qui se faisait passer pour l'une des infirmières lorsqu'une nuit, en regardant par le trou d'une serrure, il perça à jour – grâce à ses crocs – sa véritable nature. Il parvint à la détruire grâce aux anneaux d'Ur-Shulgi, dont il avait découvert l'existence et les propriétés en lisant le journal de chasse de son compagnon de chambre. L'ex-comptable était assez facilement entré en possession des anneaux. C'est la frustration qui motivait ses actes : il s'était toujours interdit d'avoir une relation avec Kristel qui pourtant l'attirait. Une fois son forfait commis, il dissimula le corps dans la morgue désaffectée du sous-sol. Il ignorait (tout comme Keller) qu'elle était le refuge de Darak, le Sire en torpéur de la vampire.

Percevant la mort de son infant par-delà son sommeil, le Malkavien fut envahi par un désir de vengeance. La vision déformée par la torpéur et la folie, le vampire ne parvint pas à identifier le meurtrier. Il élaborait un plan censé attirer ce dernier dans son repère, ignorant qu'il s'y trouvait déjà...

En envoyant des hommes rendus fous par ses soins contre ceux (hunters, vampires, ou loups-garous) qu'il considère comme les plus susceptibles d'avoir commis ce crime, il espère que tôt ou tard le coupable viendra à lui. Il souhaite en effet utiliser l'Aliénation, projeter sa propre démence dans l'esprit de l'assassin pour le contraindre à des actes immoraux – folie meurtrière, violation de la Mascarade ou de la Litanie selon le cas – qui feront de lui la cible de ses pairs.



Des accessoires

Les Apocryphes de Sprenger

On prête les rituels inscrits dans ce grimoire à Jacques Spenger, l'auteur du *Malleus Maleficarum* (un bréviaire inquisitorial). Le Dominicain y aurait reproduit deux puissants rituels de Nécromancie (à l'appréhension du Conteur), révélés par un supplicié lors d'un interrogatoire.

Les anneaux d'Ur-Shulgi

Ce bijou finement ouvragé se compose de trois anneaux entrelacés, ornés à l'intérieur et à l'extérieur de minuscules caractères, des inscriptions sibyllines qu'il n'est pas aisé de déchiffrer. Et pour cause, le premier des anneaux, en bronze, est couvert de mots en sumérien ; le second, en argent, de caractères en hébreu ; et le troisième, en or, d'ins-

Malheureusement pour Darak, les événements vont se précipiter et les personnages de vos joueurs se retrouveront mêlés à cette affaire...

Mr A.K.

Les personnages, quel que soit leur rôle (hunter ou autre) sont contactés par un lieutenant de police depuis longtemps acquis à leur cause (s'ils sont des vampires, il peut s'agir de la goule de l'un des membres du Primogène ; si ce sont des loups-garous, ce peut être un parent lié au chef du Sept).

Le rendez-vous est fixé dans un parc des quartiers chics de la ville, cerné par de hautes grilles surmontées de piques acérées. Les personnages devront y pénétrer une heure après la tombée de la nuit, alors que la brume nocturne se mêle à la vapeur méphitique des pots d'échappement, et que les clochards envahissent les espaces verts où quelques heures auparavant des enfants couraient sous les yeux attendris de leurs parents. Là, l'inspecteur Alexander Kramer – un homme d'une quarantaine d'années au crâne légèrement dégarni que tout le monde appelle Mr. A. K. – leur remet des copies de dossiers sur lesquels il travaille.

Il s'agit de trois événements pour le moins étranges :

- L'agression par un journaliste d'une figure connue dans le milieu (en fonction du jeu choisi) dans lequel évoluent les personnages.
- La découverte du corps d'un jeune homme, Mat Benart, vidé de son sang suite à une morsure à la gorge.
- Le jet d'un cocktail molotov par un étudiant contre la façade d'un immeuble servant de repère (sous le couvert d'un club privé) à la communauté à laquelle appartiennent les personnages (en fonction de leur rôle).

Mr. A. K. leur explique que cette enquête lui semble ne pas relever de ses compétences, et qu'il compte sur eux pour la résoudre au plus vite.

L'agression

Marie Devreau

Cette femme aux cheveux blond-roux et aux yeux bleus est journaliste à Enigma (une revue sur les arts divinatoires). Il y a de cela cinq jours, elle a tiré avec un revolver sur un antiquaire du nom de Christian Verhoeven alors qu'il se trouvait au restaurant. Neutralisée par un serveur, elle a été emmenée par la police à l'hôpital psychiatrique le plus proche dans un état de grande confusion. Le dossier stipule qu'à 45 ans, Mme Devreau est mariée à un informaticien et qu'ils ont deux enfants. Le revolver dont elle s'est servi est celui de son mari, Robert.

Si les personnages se rendent à l'hôpital psychiatrique dans lequel est enfermée Marie Devreau, ils pourront rencontrer la journaliste. Selon son dossier médical, elle est en plein délire paranoïaque ; elle se croit pourchassée par des tueurs à la solde des services secrets, affirmant être capable de les repérer « à leur couleur »... Elle est incapable de répondre de façon cohérente aux questions qu'on pourrait lui poser.

criptions en arabe. Selon la tradition Assamite, il aurait été forgé par Ur-Shulgi, le mage qui enseigna la Thaumaturgie aux enfants d'Haqim ; ce qui fait de cet anneau une relique sacrée... Lié au sang et au feu, l'anneau permet si on sait l'utiliser de transformer en feu le sang d'un innocent (un humain pieux et vertueux). Il peut être utilisé de deux manières, soit en transformant le sang (points de sang) de celui qui l'utilise s'il est innocent ou s'il a en lui le sang d'un innocent (sang ingéré) en une boule de feu rouge sombre lancée (Perception + Armes à feu) sur l'adversaire. Soit en enflamment le sang d'un innocent, dans les propres veines de celui-ci ou dans celles d'autrui (transfusé ou ingéré). Dans les deux cas, le nombre de dés de dommages est équivalent au nombre de points de sang utilisés (les blessures infligées sont aggravées).

Si les personnages se renseignent auprès de ses collègues du journal, ils apprennent qu'il s'agissait d'une femme sympathique et serviable, qui s'impliquait beaucoup dans les études de ses enfants. En fouillant ses dossiers, les personnages trouvent une brochure sur Vienne (ville dans laquelle elle projetait de se rendre pour ses prochaines vacances). S'ils abordent ce dernier point (auprès de son mari, de ses enfants, ou de ses collègues), les personnages apprennent que sa mère (Simone Derlette) vit dans une maison de retraite (Le Val Ensoleillé) située en dehors de la ville.

La victime

En menant l'enquête dans l'entourage de la victime, les personnages ne tarderont pas à découvrir que Christian Verhoeven n'est pas un individu ordinaire. En fonction du jeu auquel vous jouez, il s'agira de l'ami souless d'un Redeemer (pour Hunter), d'une goule Nosferatu ou d'un parent Rongeur d'Os. Quoi qu'il en soit, l'antiquaire a survécu, et il sera donc facile pour les personnages de le contacter (à partir du dossier fourni par M. A. K) pour l'interroger.

Il s'agit d'un métis africain d'une trentaine d'années, relativement athlétique, aux cheveux courts et aux yeux bruns. Installé dans un appartement au-dessus de sa boutique, c'est un homme élégant et décontracté qui recevra les personnages. Si jamais ces derniers tentent d'entrer par effraction dans son appartement ou sa boutique, ils déclencheront probablement un très discret système d'alarme qui aura pour conséquence d'inciter l'antiquaire à s'armer de son fusil à pompe pour faire face aux intrus.

Interrogé sur les événements, il expliquera aux personnages que la femme qui les a attaqués lui et son ami, Richard Fries, (lequel a été suffisamment discret pour ne pas apparaître dans le rapport) semblait complètement folle. Elle a d'abord hurlé en tenant des propos totalement incohérents, avant de foncer vers leur table en tirant. Verhoeven n'avait jamais vu cette femme auparavant et ne connaît aucune raison qui justifie cette agression. Si les personnages sont suffisamment fins (Perception + Empathie difficulté 7), ils remarqueront que l'antiquaire est mal à l'aise. En fait, Verhoeven est un trafiquant d'œuvres d'art (comme l'atteste son casier judiciaire).

Il y a de cela une semaine, il a « récupéré » pour le compte de Richard Fries (qui est selon le cas le Redeemer, le Nosferatu, ou le Rongeur d'os) un grimoire datant du dix-septième siècle : *Les Apocryphes de Sprenger* (voir l'encart). Jusqu'à ce que Christian Verhoeven intervienne, l'ouvrage était la propriété d'un petit musée viennois. L'antiquaire ne parlera pas facilement du grimoire, mais s'il y est obligé, il avouera que celui-ci est peut-être à l'origine de l'agression. En effet, Verhoeven sait que le musée dans lequel il a volé le grimoire était sous la protection d'un Avenger (ou encore d'un Tremere ou d'un Seigneur de l'Ombre) dont il ignore l'identité.

Si on lui pose des questions sur Richard Fries, il prétend ne pas savoir où il se trouve. C'est la vérité mais il se doute néanmoins qu'il hante les égouts.

Mat Benart

Ce dossier est le plus maigre dont disposent les personnages. En effet, ce jeune étudiant a été vu pour la dernière fois en compagnie d'une belle jeune femme vêtue de cuir noir dans un bar, le Velvet Garden, par son personnel aux environs d'une heure du matin. Le médecin légiste affirme qu'il aurait été tué avant trois heures du matin. La jeune femme pourrait être l'assassin mais rien ne permet de l'identifier. Si les personnages se rendent dans le bar pour y glaner des indices ou des témoignages, ils ne trouvent rien d'intéressant. Par contre, des pouvoirs surnaturels peuvent leur permettre de suivre le parcours du couple et donc de confirmer que la jeune femme lui a sauté à la gorge avec une force surhumaine, avant de le saigner à mort et de s'enfuir.

Bien qu'il ne soit pas directement lié aux autres affaires, ce crime peut conduire les personnages au même endroit. En effet, Mat Benart a été

tué dans les environs du Val Ensoleillé, le point commun des autres affaires, par Dolores Daven, l'une des aides-soignantes de l'établissement (voir plus bas).

L'incendie

Il y a à peine deux jours, Vincent Caroll, un étudiant en deuxième année de psychologie, lançait en pleine après-midi un cocktail molotov contre la façade d'un club privé, la Frontière de l'aube. Maîtrisé par des passants, il a été emmené par les pompiers dans un hôpital psychiatrique (le même que celui de Marie Devreau).

Le dossier dont disposent les personnages indique que Vincent est un jeune homme de 21 ans, boursier et originaire de province (où vivent toujours ses parents), sur le point d'achever brillamment sa deuxième année d'études.

S'ils se renseignent sur la Frontière de l'aube, les personnages apprennent qu'il s'agit d'un club privé essentiellement fréquenté par des passionnés de sciences occultes et où se produisent fréquemment des prestidigitateurs. Le club est par ailleurs un lieu de rencontre pour les Redeemers (ou des Nosferatus, ou des Rongeurs d'Os) de la ville. Ils l'utilisent pour glaner des renseignements sur tout ce qui a trait au paranormal.

Si les personnages évoquent le nom de Fries, ils apprennent qu'il s'agit d'un habitué des lieux, mais que personne ne l'a vu depuis une semaine. Toutes les questions sur un grimoire du dix-septième siècle restent sans réponse, bien qu'elles suscitent l'intérêt de leur(s) interlocuteur(s). S'ils s'intéressent à des personnes récemment arrivées, un homme à l'allure sévère avec un léger accent guttural, Anton Verley, est mentionné. Arrivé en ville il y a deux semaines, il a déjà la réputation d'être un individu détestable (à cause de ses manières et de ses fréquentations). Les personnages peuvent apprendre qu'il est descendu dans un luxueux hôtel.

Une visite à l'hôpital dans lequel se trouve interné Caroll (c'est aussi celui de Marie Devreau), leur permet d'apprendre que le jeune homme souffre selon les médecins de schizophrénie paranoïde. Perdu dans son délire (il est actuellement en isolement), il ne peut fournir aucune information exploitable. Il est persuadé d'être poursuivi par des monstres qui peuvent prendre l'apparence humaine, ce qui le rend très dangereux pour son environnement...

Une fausse piste

Certains éléments conduisent les personnages à Anton Verley. Arrivé en ville il n'y a pas très longtemps, il cherche à prendre le contrôle des quartiers contrôlés par les mafias originaires des pays de l'Est. Bien qu'il se passionne pour l'occultisme, il ignore que *Les Apocryphes de Sprenger* sont en ville. S'il l'apprend, il se met à leur recherche, et les personnages devront dès lors composer avec ses investigations. Ces dernières demeurent pacifiques dans un premier temps. Anton Verley se contente d'interroger les personnages ou leur entourage. Il s'engage ensuite dans des filatures tenaces avant de brusquer *manu militari* les intervenants de cette histoire. Il est en effet décidé à récupérer cet ouvrage rare à n'importe quel prix.

Pourtant, Anton Verley n'est lié à aucun des deux incidents sur lesquels enquêtent les personnages. Il est néanmoins probable que le tempérament violent de Verley, ses méthodes expéditives, ses contacts, et sa passion pour l'occulte conduisent les personnages à en douter. Pour le moment, Verley est impliqué dans une guerre des gangs dans laquelle il cherche à entraîner autant de monde que possible. S'il le peut, il enverra même les personnages contre l'un de ces gangs en leur faisant croire qu'il est impliqué dans l'affaire qui les intéresse.



Le Val Ensoleillé

Les lieux

Cette pension pour personnes âgées est le point commun évident des Jossiers Marie Devreau et Vincent Caroll. La première y rend visite à sa mère et le second y a effectué un stage. Cette coïncidence devrait inciter les personnages à s'intéresser à cette institution d'un genre un peu particulier qui s'apparente aussi bien à une maison de retraite qu'à un club du troisième âge.

Située en périphérie de l'agglomération de votre chronique, le Val Ensoleillé trône au cœur d'un quartier résidentiel aux rues vides, bordées d'arbres au tronc noueux et torturé, dépourvus de feuillages. En approchant de la demeure, les personnages surprennent des silhouettes courbées qui les surveillent derrière les rideaux tirés des habitations alentours. Tout porte à croire qu'ils ne sont pas les bienvenus à moins que ce ne soit encore l'une de ces rues dangereuses du Monde des Ténébres.

La maison de retraite est un bâtiment de trois étages - il ressemble davantage à un manoir du XIX^e siècle qu'à une construction rénovée - entouré d'un jardin dissimulé à la vue des passants par un haut mur que clôt une lourde grille finement ouvragée. L'ensemble contribue au caractère sinistre qui se dégage de ce quartier. Bien que la demeure bénéficie du confort moderne, les décorations et le mobilier rappellent aux personnes âgées qui y résident les années cinquante et leur jeunesse passée.

Le personnel

Actionnaire et directeur de cette structure, le docteur Sam Walter est un homme d'une cinquantaine d'années, autoritaire et sûr de lui. Il lui aura fallu de nombreuses années pour devenir médecin - mais cet homme qui croit plus en la persévérance qu'en l'intelligence n'abandonne jamais - grâce à quoi il est parvenu à la tête de ce qu'il appelle « un institut gériatrique d'avant-garde ». À 60 ans, cet homme n'est pas beaucoup plus jeune que certains de ses pensionnaires ; physiquement, tout chez lui paraît mou : de taille moyenne, le cheveux gras, il est sujet à un léger embonpoint. Il ne supporte pas que l'on conteste ses décisions, s'énerve lorsqu'il ne comprend pas bien ce qu'on lui explique, et il s'énerve souvent.

Le docteur Sam Walter est assisté au quotidien par un véritable petit despote, Mlle Sylvia Trend, la surveillante générale. Les lourdeurs administratives leur imposent de travailler tard, les empêchant souvent de quitter leurs bureaux avant 22 h 00. La nuit - à partir de 23 h 00 -, le personnel de garde se constitue d'un interne, de Mlle Sylvia Trend (parfois), de trois infirmières et de quatre aides-soignantes dont une jeune stagiaire Dolores Daven (en alternance avec la surveillante générale).

Tous sont sous l'aliénante emprise de Darak. Seule, la jeune Dolores Daven a remarqué la disparition de Kristel Paul. Et pour cause. Elle était la « régulière » de la Caïnite. Depuis quelques jours, les deux femmes travaillaient ensemble la nuit. Afin de se faciliter la vie, l'infante de Darak

avait fait de Dolores Daven sa poupée de sang - son troupeau - et sa confidente. La jeune femme sait tout de la nature de Kristel Paul. Malheureusement, la nuit où la Malkavienne a été tuée par David Brunelli, Dolores Daven était couchée chez elle par une forte fièvre provoquée par une prise de sang excessive de la Caïnite. Trois jours plus tard, une fois remise de ses émotions, la jeune aide-soignante regagne son poste au Val Ensoleillé. Mais les extases sanguines provoquées par son amant non-vivante ont laissé d'inoubliables souvenirs à la jeune femme qui bascule dans la folie alors qu'elle comprend sans pouvoir le communiquer à qui que ce soit - à cause des subtiles manipulations de Darak - que la vampire a disparu à jamais. Heure après heure, condamnée au silence, en proie à la souffrance due à la disparition de la Malkavienne, et surtout, de plus en plus avide de sang, Dolores Daven développe un singulier trouble du comportement : elle s' imagine être damnée. Elle croit désormais fermement qu'elle est un vampire !

Chronologie

Si les déplacements des personnages sont imprévisibles, il en est autrement des intervenants de l'intrigue. Nous vous proposons donc une chronologie listant les événements programmés de ce scénario afin de vous faciliter la mise en scène.

1943	Carl Keller découvre l'existence des monstres qui hantent le Monde des Ténébres.
19...	Carl Keller s'empare des anneaux d'Ur-Shulgi.
J - X	Carl Keller reçoit la visite d'un Messenger et offre les anneaux d'Ur-Shulgi à Simone Derlette.
J - X	David Brunelli s'empare des anneaux d'Ur-Shulgi.
J - 7	Dolores Daven tombe « malade ».
J - 6	Kristel Paul est tuée par David Brunelli II la descend dans l'ancienne morgue. Darak, ivre de colère, décide de la venger.
J - 5	Marie Devreau tire au pistolet sur Christian Verhoeven, l'antiquaire (et trafiquant).
J - 4	Sous l'emprise de la folie, Dolores Daven saigne à mort Mat Benart dans une ruelle. Elle reprend son travail le lendemain. Le soir même, le corps de sa victime est retrouvé par la police.
J - 2	Vincent Caroll lance un cocktail molotov contre la devanture d'un club privé.
J	Les personnages rencontrent Mr. A.K. dans un parc. Jamel arrive en ville et s'intéresse de près au Val Ensoleillé.
J + 3	Dolores Daven saigne à mort l'un des pensionnaires du Val Ensoleillé. Pilotée par Darak, elle dissimule le corps dans la morgue.
J + 4	Jamel s'introduit dans la maison de retraite et mène son enquête.
J + 7	Jamel découvre le corps de Darak et s'en empare.

Les pensionnaires

La maison de retraite héberge une trentaine de personnes ayant entre 68 et 81 ans. Tous disposent de l'essentiel de leurs capacités physiques et mentales (relativement à leur âge), et c'est plus l'absence d'environnement amical ou familial qui les a incités à rejoindre le Val Ensoleillé. La plupart d'entre eux se considèrent comme des locataires et non comme des malades ou des pensionnaires. Malgré tout, ils se retrouvent soumis à un encadrement plus proche de celui d'un aspiré que d'un hôtel !

Bien que le Val Ensoleillé abrite essentiellement d'inoffensifs vieillards, certaines personnalités méritent d'être présentées car les personnages de vos joueurs peuvent les rencontrer au cours de leurs investigations :

- David Brunelli et Carl Keller sont présentés en détail avec les autres personnages clés à la fin de ce scénario.

- Simone Derlette : cette femme de soixante-douze ans en paraît quinze de moins. Élancée et élégante, elle a les cheveux roux et les yeux verts. Elle a fait le choix de cette maison de retraite lorsqu'elle a compris qu'elle n'était pas un mourir comme les autres, mais plutôt une résidence pour personnes du troisième âge. Elle a rencontré Carl Keller il y a un peu plus d'un mois, et s'est éprise de lui. Presque toujours en sa compagnie l'après-midi, il lui arrive parfois de rester avec lui la nuit. Depuis quelques jours, elle est très préoccupée par Marie Devreau, sa fille, qui se trouve à l'hôpital. Elle ne comprend pas ce qui a pu se passer et espère qu'elle se remettra vite ; elle pense à aller la voir en compagnie de Carl dans la semaine. De plus, la perte de la belle bague de Carl la contrarie énormément. Elle fait tout son possible pour qu'il ne se rende pas compte de la disparition des anneaux, en espérant les retrouver très rapidement.

- Le colonel MacGorwin est un vieux militaire à la longue barbe blanche et au regard lubrique. Aujourd'hui condamné à vivre en fauteuil, cet ancien officier se languit des étreintes chaleureuses de l'appétissante Kristel Paul. Il a remarqué que nul ne semble s'étonner de la disparition de « sa » jolie infirmière. Si les personnages ne sont pas intrigués par ce vieil homme en chaise en roulotte qui met son nez partout, qui fouille discrètement - pas trop compte tenu de son âge - les dépendances de la maison de retraite, il n'hésitera pas à leur glisser entre deux portes qu'« on a fait disparaître le seul être humain de cette foutue baraque ! » Qui est « on » ? Il sera bien incapable de le dire formellement mais il ne serait pas étonné que certains des « vieux » soient des traîtres à la solde de ce qu'il appelle le Consortium Conspirationniste Néo-Stalinien. Il ne vous reste plus qu'à vous amuser - et à énerver vos joueurs - avec les discours de cet infect personnage.

Quelques informations

Ce que tous les habitants du Val Ensoleillé ignorent, à part le Malkavien Darak, c'est que cette maison de retraite a été érigée sur un sous-sol en partie occupé par une ancienne morgue. L'accès à cette dernière est interdit par une lourde porte en métal toujours fermée à clé depuis que le bâtiment fut réhabilité dans les années cinquante.

Ces informations peuvent être obtenues par les personnages de différentes façons. Nous vous les listons ci-après avec les sources qui peuvent les fournir aux personnages. À vous de répondre aux questions de vos joueurs en fonction de ces éléments et du jeu que vous utilisez pour exploiter ce scénario.

- Le Val Ensoleillé est un ancien hôpital doté d'une morgue : les archives de journaux locaux ayant plus de cinquante ans d'activité, ainsi que celles de l'hôtel de ville peuvent livrer cette information. Par ailleurs, seuls les dossiers du cabinet d'architectes Line, qui supervisa les travaux de réhabilitation du site, peuvent révéler que la morgue a été conservée et condamnée par une lourde porte en fonte.

- Le Val Ensoleillé est le refuge d'un vampire : renseignements pris auprès des « coteries » importantes de la ville (Élysium, Sept, bar de rencontre, etc.), cette demeure est au centre d'un Domaine revendiqué par

un non-vivant. Évidemment, seuls les vampires pourront être sûrs de cette information. Les personnages ayant de bonnes raisons d'être en relation avec les Malkaviens de la ville ou leurs alliés apprendront qu'il s'agit d'un des Déments qui règne sur ce Domaine. Sinon, il est possible d'apprendre que les lupins fuient cet endroit comme la peste.

Tremblez !

À moins qu'ils n'utilisent tous de capacités surnaturelles leurs permettant de se dissimuler, l'arrivée des personnages sera perçue par Darak depuis sa torpeur. Dès qu'ils auront été repérés, les personnages éprouveront une sensation étrange. Darak s'insinue dans leurs esprit et commence à modifier leurs perceptions. À partir de ce moment, ils seront sujets à des hallucinations. Le Malkavien agira subtilement pour éviter qu'ils ne comprennent ce qui leur arrive. Il fera en sorte d'altérer leurs perceptions afin de leur faire croire qu'ils évoluent dans un tout autre environnement mais pas de façon brutale (pas de neige en plein été !). Voici quelques exemples dont vous pouvez vous inspirer :

- Alors qu'ils débambulent dans les couloirs du Val Ensoleillé, les personnages croient surprendre l'une des aides-soignantes en train de dévorer un rat mort qu'elle vient de sortir du tiroir d'un comptoir d'accueil. S'ils l'interpellent, ils ne réaliseront leur « méprise » - l'hallucination cessera - que si le ton de la conversation s'envenime ou qu'ils en viennent aux mains.

- L'éclairage des zones communes semble être en proie à d'inhabituelles variations de tension : les néons clignotent anormalement, certains appareils électriques tombent en panne, les télévisions des salles communes irradient des lumières surnaturelles, etc. Le plus étrange est que les pensionnaires ne sont pas incommodés par ces éléments absurdes. Et pour cause, tout se déroule dans la tête des personnages, et dans celle de Darak évidemment.

- Alors qu'ils interrogent Sam Walter, celui-ci se met en colère (sur une question un peu trop directe) et devient menaçant. Il semble se transformer en loup-garou et s'apprête à les attaquer (ce que confirme toute perception surnaturelle comme celle de son aura). Les personnages auront le temps de l'attaquer avant que la transformation ne s'achève.

- Les personnages voient sortir d'une chambre un petit vieux dont tout laisse à penser qu'il s'agit d'un vampire : teint blafard, petit filet de sang à la commissure des lèvres, aura pâle et malveillante...

Dans ces exemples, si les personnages attaquent, leur « adversaire » succombera rapidement. Un examen rapide amènera à la conclusion qu'il s'agit d'un humain, mais il sera trop tard. Si l'une de ces situations échappe au contrôle des personnages, n'hésitez pas à faire dériver le scénario dans une séance de panique au cœur de la maison de retraite. Ils n'auront certainement aucun mal à échapper à une bande de vieillards mais la police se mêlera certainement de cette affaire.

En fait, Darak cherche à les rendre fous en leur faisant transgresser leurs lois et leur éthique, en leur faisant croire qu'ils sont devenus des monstres. Il ne souhaite qu'une seule chose : les égarer sur la voie de la folie. Lors de ces visions, les patients sont maintenus par le Malkavien dans leur chambre par la force de la pensée. Seul David Brunelli est protégé par les anneaux d'Ur-Shulgi. Néanmoins, ressentant qu'il se passe quelque chose d'inhabituel, il restera terré dans sa chambre ou dans toute autre pièce close de la demeure (toilettes, salle de bain, lingerie, etc.)

Sixième sens ?

Avant de les faire sombrer dans leur propre rage, Darak les conduira jusqu'au corps de sa descendance. Ceux des personnages dont l'acuité est la plus fine - score de Perception + Vigilance le plus haut - entendront un faible murmure, comme une lamentation, en provenance du rez-de-chaussée ; en se dirigeant vers cet endroit, ils distinguent un être éthéré entouré d'un halo lumineux. Vêtu comme une infirmière, il s'agit du « fantôme » d'une femme magnifique mais dont la moitié du visage est désormais en état de décomposition, ses yeux sont inondés de larmes



de sang, et ses lèvres sont animées. Pas un son ne sort de sa bouche et pourtant tout le monde entend un « Pourquoi ? » bouleversant.

Les traits empreint d'une indicible frayeur, elle s'enfuit comme poursuivie par sa propre mort dans les couloirs du Val Ensoleillé et se dirige vers la fraîcheur du sous-sol. La poursuite s'achève lorsque la forme fantomatique disparaît derrière une lourde porte métallique – de la fonte – sur laquelle est inscrit : **ISSUE CONDAMNÉE – NE PAS ENTRER**. Cette porte est l'accès à l'ancienne morgue. Fermée à clé, elle sera difficile à ouvrir (Dextérité + Sécurité difficulté 9 ou bien Force + Athlétisme difficulté 10 ; dans chacun des cas trois succès sont nécessaires).

Une fois dans la morgue, le personnage dont la Volonté est la plus faible est inexorablement attiré vers l'un des casiers. À l'intérieur, il découvre le corps en partie calciné de Kristel Paul.

Le corps de Darak est sous le carrelage de cette pièce mais il est suffisamment bien dissimulé pour qu'on ne puisse le découvrir – Perception + Investigation difficulté 10 ; quatre succès sont nécessaires. Si malgré tout cela arrivait, vos personnages seraient en présence d'un vieux vampire dont le sang est puissant. N'hésitez pas à faire jouer leur conscience et leur sens moral : peut-on « tuer » impunément une deuxième fois un être conscient ? Fut-il un vampire ? Un Malkavien ?

Jamel

Une autre personne s'est introduite dans la maison de retraite, un vampire du clan Assamite, Jamel, venu pour récupérer les anneaux d'Ur-Shulgi. Dépêché par son clan, il est entré en utilisant ses capacités d'Occultation, ce qui lui a évité d'être remarqué. C'est son mentor, grâce à un rituel de divination, qui l'a orienté sur la maison de retraite. Alors que les personnages examinent le corps de l'infirmière, ils sont surpris par l'arrivée discrète de Jamel qui a lui aussi été attiré par les murmures du « fantôme ». Habillé en infirmier, l'Assamite jouera de sa tenue pour demander aux intrus ce qu'ils font là.

S'il est démasqué, Jamel expliquera aux personnages qu'il n'est pas là pour interférer avec leurs affaires, mais qu'il a été envoyé par son clan. Il n'en dira pas plus sur sa mission, mais en examinant le corps de la vampire, il paraîtra préoccupé (il vient de comprendre que quelqu'un sait comment utiliser l'anneau). Jamel a sur lui (Perception + Vigilance difficulté 7) un petit opuscule en arabe qui décrit sommairement les anneaux d'Ur-Shulgi et ses capacités. Il refusera de montrer l'ouvrage, mais quelqu'un de discret pourra toujours essayer de le lui dérober. Si les personnages ne l'en empêchent pas, l'Assamite

prendra congé d'eux.

Cette rencontre est une occasion unique de comprendre ce qui a pu se produire dans la demeure. Bien évidemment si vos personnages ne parviennent pas à s'allier à l'Assamite, ils peuvent toujours identifier la marque des trois anneaux d'Ur-Shulgi, les chercher dans les chambres de l'étage et les découvrir dans celle de David Brunelli.

Jamel ne découvrira le Malkavien que trois jours après son arrivée dans la maison de retraite. Il s'emparera alors du corps en torpeur pour le saigner dans son refuge local – un entrepôt dans une zone industrielle – désert la nuit.

Sinon, dès le troisième jour de leur enquête, une fouille attentive de la morgue (Perception + Investigation difficulté 6) révèle aux personnages d'autres traces de sang. Elles les conduisent à un autre casier. À l'intérieur, c'est le corps d'un pensionnaire saigné à mort qu'ils découvrent. Il s'agit de la dernière victime de Dolores Daven.

Fin ?

Comme vous avez pu le constater, les personnages ont bien des moyens d'aborder les problèmes qui secouent le Val Ensoleillé, ses alentours et ses habitants. Bien des événements et bien trop peu de temps...

Ce scénario peut connaître plusieurs issues dont dépendent certaines options.

■ Dolores Daven n'est pas démasquée. Elle continuera à tuer. Lorsque Jamel emporte le corps de Darak, elle devient de moins en moins prudente et tue le directeur dans les jours qui suivent. Dès lors elle devient une fugitive que la police et pourquoi pas certaines créatures surnaturelles vont pourchasser.

■ Jamel est intercepté par les personnages : s'il ne parvient pas à s'emparer de Darak et qu'en plus il réchappe d'une altercation avec les personnages, ceux-ci auront désormais ce clan pour ennemi personnel. Ce n'est certes pas donné à tout le monde, mais de là à dire que c'est enviable...

■ Jamel ne s'abaissera pas à questionner de simples mortels ; il utilisera les personnages – si ce sont des vampires – pour fouiller la maison de retraite. Si les personnages ne sont pas des vampires, il les exterminera après avoir récupéré les anneaux d'Ur-Shulgi.

■ Si les personnages s'emparent du corps de Darak – qu'ils le tuent ou non – les Malkavien des environs lâcheront leurs sbires à leurs trousses. La folie le guette désormais !

■ Les personnages identifient le rôle joué par David Brunelli. Ils doivent donc choisir en fonction de la société à laquelle ils appartiennent et de leur morale ce qu'ils vont faire du criminel. S'ils ne remettent pas les anneaux d'Ur-Shulgi à Jamel, celui-ci les agressera pour les récupérer.

■ S'ils côtoient Carl Keller, il leur faudra gagner sa confiance – et donc garder secrète leur éventuelle appartenance à une société d'êtres surnaturels – avant de pouvoir comprendre les tenants et les aboutissants de sa singulière situation. Si les personnages sont des humains que vous prédestinez pour une Chronique d'*Hunter the Reckoning*, qu'ils manifestent de la sympathie pour Carl Keller et qu'ils ont tenté de lutter contre les créatures surnaturelles rencontrées dans ce scénario, le Messenger de Carl se manifestera et leur transmettra leurs Edges.

Rien n'est jamais fini

Quoi qu'il en soit, si Darak survit à cette histoire, il a repéré l'aura des personnages. Ivre de ressentiment et frustré de n'avoir pu venger son infante, il concentrera sa rancœur – et ses Disciplines – sur les personnages. À moins qu'ils ne lui livrent David Brunelli. Laissons-les alors avec leur conscience.



Technique : Casting

David Brunelli

Force	2	Vigueur	2	Furtivité	2
Charisme	1	Apparence	2	Armes à feu	2
Perception	3	Astuce	4	Finance	3
Dextérité	3	Vigilance	3	Volonté	5
Manipulation	2	Sécurité	1		
Intelligence	2	Bagarre	1		

Comptable de formation, il est organisé et méthodique. Un peu plus grand que la moyenne, il est toujours vêtu d'un complet gris. N'ayant jamais accepté sa calvitie, il utilise le peu de cheveux blancs qui lui restent pour dissimuler son crâne dégarni. Ses yeux marrons toujours en mouvement lui donnent l'air d'une fouine. Il est resté à 68 ans dans une assez bonne forme physique. Malin plus qu'intelligent, Brunelli est envieux et prétentieux ; des défauts qui se trouvent exacerbés par une timidité maladroite. Jusqu'à aujourd'hui, il n'avait jamais rien osé d'exceptionnel.

Carl Keller

Creed : Rédemption

Force	3	Astuce	3	Occultisme	3
Charisme	4	Vigilance	2	Innocence	1
Perception	2	Armes à feu	3	Martyrdom	2
Dextérité	2	Intuition	1	Mercy	3
Manipulation	3	Mêlée	2	Vision	1
Intelligence	4	Bagarre	2	Zeal	1
Vigueur	4	Investigation	4	Conviction	3
Apparence	2	Intuition	1	Volonté	8

À 69 ans, Keller garde une forme exceptionnelle. De taille moyenne, c'est un homme qui est resté vigoureux et athlétique ; si l'on ajoute à cela une chevelure blanche qui s'est à peine clairsemée avec l'âge et des yeux gris-bleus, on comprend pourquoi il jouit au Val Ensoleillé d'une réputation de Don Juan. Prenant la vie du bon côté, Keller sait dédramatiser toutes les situations, et son humour pince sans rire n'est pas le moindre de ses atouts. Disposé à profiter pleinement du temps qui lui reste à vivre, il a définitivement abandonné sa lutte contre le surnaturel. Il considère ses nouvelles capacités comme une indemnité, et non comme une avance sur travail. Il n'est pas pour autant égoïste, et si quelqu'un se trouve attaqué ou en danger il lui portera secours.

Darak

Malkavien 7^e génération (en torpeur)

Charisme	3	Vigilance	2	Augure	4
Perception	2	Intimidation	3	Aliénation	5
Manipulation	4	Empathie	3	Domination	5
Intelligence	5	Subterfuge	4	Volonté	8
Apparence	2	Bagarre	2	Humanité	2
Astuce	4	Occultisme	3		

Darak est un vampire d'environ 300 ans originaire des Pays-Bas. Dans les années 50, il a fait construire cette maison de retraite sur une ancienne morgue qu'il a condamnée au sous-sol. Elle sert de refuge à son corps nu en torpeur (un vieil homme de 60 ans de petite taille, au crâne dégarni, avec le nez crochu et de fines lèvres figées en un rictus vengeur). Il avait gardé jusque-là un lien étroit avec sa descendance, aussi sa destruction l'a-t-il profondément affecté.

C'est son intérêt pour les démences séniles qui l'a incité à s'entourer de vieillards. Il lui arrive par ailleurs d'entrer dans les rêves ou les cauchemars de certains des pensionnaires pour se repaître des émotions qu'ils procurent. Dément, Darak a une mémoire sur laquelle il ne peut plus compter depuis longtemps ; par ailleurs sa perception des auras s'est substituée à son sens de la vue, cela le conduit à parfois confondre les gens et à parler aux objets (lorsqu'ils ont conservé une aura trop forte) comme s'il s'agissait de personnes.

Si son corps est attaqué, il tentera de prendre possession du corps de son agresseur (en utilisant un lien télépathique au lieu du contact visuel) et de le faire se retourner contre ses compagnons, ou de le pousser au suicide s'il est seul.

Christian Verhoeven

Goule/parent

Force	2	Apparence	2	Linguistique	2
Charisme	2	Astuce	3	Armes à feu	2
Perception	2	Vigilance	2	Occultisme	3
Dextérité	3	Sécurité	3	Puissance	1
Manipulation	3	Bagarre	4	Volonté	6
Intelligence	3	Furtivité	2		
Vigueur	3	Conn de la rue	3		

Fils d'un capverdien et d'une franco-américaine, à 34 ans c'est un trafiquant d'œuvres d'art assez connu. Travaillant à la fois pour les vampires (Nosferatus) et les loups-garous (Rongeurs d'Os). Verhoeven est grand et athlétique, il a les cheveux courts et les yeux marrons. Il a l'allure sévère de quelqu'un qui côtoie depuis trop d'années toutes sortes de prédateurs, qu'ils soient ou non humains. Il parle peu et lorsqu'il le fait, ses propos sont toujours lapidaires.

Richard Fries

Nosferatu 9^e génération, ou Métis Rongeur d'os (Ragabash) Rang 2, ou Redeemer.

Force	3	Furtivité	3	+ Odious Aroma	
Charisme	4	Conn de la Rue	4	Rage	3
Perception	3	Survie	2	Gnose	5
Dextérité	2	Subterfuge	3	ou Innocence	2
Manipulation	3	Occultisme	3	Martyrdom	3
Intelligence	2	Animalisme	2	Mercy	1
Vigueur	4	Puissance	2	Vision	1
Apparence	0	Occultation	4	Zeal	3
Astuce	3	OU		Conviction	3
Vigilance	3	Dons de base		Volonté	6
Sécurité	3	+ Blissful			
Bagarre	4	Ignorance			

Ce qui frappe toujours lorsqu'on le voit pour la première fois c'est son hideuse apparence : sa peau semble à la fois brûlée et ravagée par l'acné. Ses vêtements ne sont que lambeaux et l'odeur qu'ils dégagent laissent à penser qu'il doit vivre dans les égouts. Des yeux rouge-sang et une bouche démesurée emplie de petites dents coniques complètent le tableau. Il est si monstrueux qu'il est parfois difficile de croire qu'il est né comme cela.

Bien qu'il ne soit pas méchant, les propos de Fries sont souvent durs. Son seul vice est sa passion pour les vieux livres (plus ils sont rares mieux c'est) ; une passion qui a bien souvent attiré contre lui des inimitiés, mais sa discrétion et son aptitude à savoir disparaître à temps lui ont toujours sauvé la vie.

Après avoir récupéré le grimoire, Fries est reparti se dissimuler au fin fond des égouts. Il n'est pas certain que Verley soit le responsable de l'attaque contre Verhoeven (et donc contre lui) ; mais s'il le peut, il le laissera entendre pour que les personnages aillent lui causer des problèmes.

Anton Verley

Tremere 9^e génération, ou Seigneur de l'ombre (Arhoun) Rang 2, ou Venger.

Force	4	Sécurité	2	Rage	5
Charisme	3	Conn de la rue	2	Gnose	3
Perception	2	Furtivité	2	ou Judgment	2
Dextérité	2	Subterfuge	4	Vengeance	3
Manipulation	4	Occultisme	3	Mercy	2
Intelligence	3	Augure	2	Vision	2
Vigueur	3	Domination	1	Zeal	1
Apparence	2	Thaumaturgie	4	Conviction	2
Astuce	3	Endurance	1	Volonté	7
Vigilance	3	OU			
Armes à feu	3	Dons de base			
Bagarre	2	+ Luna's Armor			
		+ Spirit of the Way			

À presque 40 ans, cet homme originaire d'Autriche (ce qui explique son léger accent) est une véritable armoire à glace (1,90 m pour 105 kg). Endurci par dix ans de Légion Étrangère, et presque autant d'années à travailler pour les mafias de l'est, il est bien plus subtil qu'il n'y paraît. Toujours accompagné d'une brune sculpturale (Anastasia) qu'il utili-

se pour détourner l'attention, Verley ne cherche pour l'instant qu'à accroître son influence dans la ville. On le trouve ainsi souvent dans des endroits très mal fréquentés, qu'il s'agisse de crime organisé ou de partis politiques ultra-conservateurs et réactionnaires. Passionné d'occultisme, il ignore que le grimoire se trouve aujourd'hui dans la ville, mais s'il lui arrivait de l'apprendre (par le biais des personnages par exemple) il serait probablement tenté de tout faire pour l'obtenir. Domicilié dans un palace dominé par des gargouilles d'acier et de verre, au cœur de la ville, on ne le trouve jamais très loin de ses deux gardes du corps (Mel et Dolph).



Jamel

Assamite 10^e génération Sire : Badr'al Budur

Force	2	Astuce	3	Occultisme	3
Charisme	2	Vigilance	3	Célérité	1
Perception	3	Sécurité	2	Occultation	2
Dextérité	3	Bagarre	3	Thaumaturgie	3
Manipulation	3	Furtivité	4	Endurance	2
Intelligence	2	Subterfuge	3	Volonté	7
Vigueur	3	Investigation	4		
Apparence	4	Armes à feu	3		

Dépêché par les Magiciens pour retrouver l'anneau d'Ur-Shulgi, cet ancien policier égyptien n'est que le premier de son clan (il était le plus proche) à avoir été envoyé pour retrouver cet objet que les Assamites considèrent comme sacré.

De taille moyenne, les cheveux presque rasés, Jamel ressemble plus à un mannequin qu'à un tueur professionnel (surtout lorsqu'il porte son costume Armani et ses Ray Ban), il est pourtant d'une efficacité redoutable. Enquêteur hors-pair, il est prêt à se sacrifier (non sans avoir cherché à négocier) pour retrouver les anneaux. Toujours armé d'un Beretta (avec silencieux) et d'un kryss, il attaque le plus souvent par surprise ou en profitant de la moindre diversion.

Dolores Daven

Ex-poupée de sang de Kristel Paul, Nouvelle goule de Darak.

Force	2	Vigueur	2	Médecine	2
Charisme	2	Apparence	4	Armes à feu	2
Perception	3	Astuce	3	Occultisme	1
Dextérité	4	Vigilance	2	Puissance	4
Manipulation	1	Furtivité	2	Volonté	4
Intelligence	2	Bagarre	1		

Jeune et jolie, cette aide-soignante a basculé dans la démence lorsqu'elle a compris que sa maîtresse vampirique avait été tuée. Depuis, elle se prend pour une vampire. Elle a déjà tué un jeune homme, Mat Benart, et un pensionnaire du Val Ensoleillé. Elle est le nouveau jouet de Darak mais, trop affecté par la destruction de Kristel Paul, le Malkavien n'envisage pas d'en faire son infante.

L'Orbe des Dryades

Un scénario AD&D « générique », pour 4 à 6 personnages de niveau 6 à 8 (30 à 35 niveaux au total). La présence d'un druide ou d'un ranger est utile, mais pas obligatoire, de même que celle d'un personnage féminin.

Scénario de François Doucet - Illustrations de Christophe Swal

Adaptation : Ce scénario est conçu pour pouvoir être inséré dans n'importe quelle campagne classique : Le monde de Greyhawk et les Royaumes oubliés nous paraissent les plus appropriés. Les divinités citées dans le texte sont donc celles de ces deux univers. Nous ajoutons en italique le « type » de divinité dont il est question.

La seule condition indispensable est l'existence d'une vaste forêt inconnue des personnages et peuplée de créatures sylvestres, avec une faible présence humaine. Dernier point important : Le scénario se déroule en automne !

Note : Seules les caractéristiques utiles (a priori) au scénario des différents protagonistes sont données dans le texte. La consultation préalable du Bestiaire Monstrueux est très fortement conseillée lors de votre préparation.

Les aventuriers commencent la traversée d'une vaste forêt. C'est un endroit peu dangereux, mais que l'on dit habité par de nombreuses créatures sylvestres. Ils font la rencontre d'un jeune centaure grièvement blessé qu'ils ne parviennent pas à guérir. Survient alors un druide qui soigne le malheureux. D'un abord rugueux, le druide leur demande un petit service : il s'agit de récupérer un artefact, l'orbe des dryades, pour accomplir un rituel de régénération sur son bosquet sacré endommagé dans une bataille avec un mage maléfique. L'orbe se trouve au Pic-du-lutin. Nos PJ partent en direction de cette curiosité géologique, mais constatent bientôt au gré de leurs rencontres qu'ils sont précédés par plusieurs groupes peu recommandables.

Ils rencontrent plusieurs créatures de la forêt et affrontent des ogres étranges. Finalement, ils perdent la piste de leurs devanciers mais parviennent les premiers au Pic-du-lutin. Là, un vieux sylvanien entouré d'esprits follets et de farfadets accepte de les laisser récupérer l'orbe, à condition d'affronter le géant que l'orbe retient magiquement prisonnier. Le combat est épique, mais victorieux et les PJ sortent des grottes sous le pic pour... affronter une scène atroce : des aventuriers maléfiques ont atteint le pic, blessé le sylvanien et mis les pixies et les farfadets en fuite.

Tout le monde est affaibli et des négociations s'engagent.

Le jeune centaure que les PJ ont rencontré au début de l'aventure arrive sur les lieux. Il annonce aux PJ la forfaiture du « druide », qui est en fait un magicien maléfique convoitant l'orbe pour des fins inconnues. À cet instant, une superbe dryade se présente et réclame l'orbe. C'est en fait une succube au service du mage maléfique. Si les joueurs sont attentifs, ils pourront déjouer son déguisement.

Quel que soit le choix (difficile) des PJ, Garesh, le magicien maléfique abattra sa dernière carte, une série de téléportations et de Portes

Dimensionnelles pour s'emparer de l'orbe. Ce qu'il advient ensuite est entre vos mains et celle des joueurs...

Comment tout a commencé :

Notre histoire commence plusieurs années auparavant. Garesh, un magicien devenu fort puissant après des années de quêtes inavouables et de pillages fructueux, sent les forces de sa jeunesse le quitter. Il décide de préparer son corps à la transformation magique ultime et commence les recherches qui lui permettront de devenir une liche. Après des mois d'errance, de divinations, de contacts avec maintes créatures démoniaques, Garesh accumule tous les ingrédients magiques nécessaires. Seul manque un artefact nommé l'Orbe des Dryades. Il doit drainer le pouvoir de cet objet pour « sanctifier » son pacte avec les puissances maléfiques et créer le phylactère magique qui lui donnera la non-vie éternelle. Trouver cet orbe se révèle ardu. Il interroge de nombreux sages, visite plusieurs temples du savoir, mais c'est le hasard qui lui fait rencontrer un barde elfe prétendant connaître l'emplacement de l'orbe. Garesh interroge le barde et découvre que l'orbe est cachée dans la Forêt des Cimes Lointaines. Le barde révèle que l'orbe est gardée par des lutins et des farfadets. Le mage décide de se rendre dans la forêt au plus vite. Il charge sa garde personnelle de supprimer le barde avant de le rejoindre.

Arrivé aux Cimes Lointaines, Garesh constate la vaste tâche qui l'attend. Toujours pragmatique, il use de ses pouvoirs pour repérer le druide local, un puissant serviteur de la nature nommé Verthalin, semi-elfe très âgé. Après une courte discussion dans le bosquet de chênes du druide, Garesh tente de le supprimer rapidement. Le druide se révèle fort résistant et la bataille dure un bon quart d'heure, dévastant les alentours. Le mage finit par l'emporter grâce à son alliée et « fidèle » compagne, la succube Ayhaundara, qui distrait le druide à l'instant fatidique. Garesh est blessé et épuisé par le combat. Il trouve cependant la force d'interroger l'âme défunte du druide, le forçant à révéler la cache de l'orbe. L'objet se trouve dans le Pic-du-Lutin, une excroissance rocheuse qui domine le sud de la forêt ; une tribu de farfadets et d'esprits follets garde l'artefact. Ces nouvelles n'enchantent pas Garesh, qui connaît mal les pouvoirs de ces êtres et craint qu'ils ne puissent sentir ses intentions quelles que soient les précautions magiques qu'il prendra.

Le mage décide de se reposer et de mettre au point un plan. Grâce à ses pouvoirs d'illusion, il prend l'apparence du druide, installe un petit cam-

pement dans le bosquet de celui-ci et surveille attentivement les alentours. Pendant ce temps, les ogres de la garde de Garesh tendent une embuscade au barde elfe et le laissent pour mort. Avant qu'ils ne puissent se débarrasser du cadavre, ils sont attaqués par un groupe venu interroger le malheureux, et mis en fuite. Ces aventuriers, des individus maléfiques au service de [Baïne-Cyric/Innacbulos/très vieux dieu maléfique], cherchent également l'orbe, mais pour la détruire ! Celle-ci enferme en effet l'âme d'un haut-prêtre du culte, piégée il y a fort longtemps. Jukkнар, le prêtre de ce groupe, interroge le barde mourant sans la moindre pitié, et obtient les mêmes renseignements que Garesh. Leur promptitude n'ayant d'égale que leur efficacité, ils se rendent à leur tour dans la forêt.

À l'orée de celle-ci, Jukkнар accomplit un rituel impie, contactant l'esprit du prêtre emprisonné dans l'orbe. Il est maintenant attiré par l'artefact comme par un aimant, et les aventuriers maléfiques s'enfoncent dans la forêt, balayant impitoyablement tous les obstacles. Ils transportent une Potion de larmes de dryades, cruel enchantement capable de détruire l'orbe ! Quatre malheureux centaures se dirigeant vers le bosquet du druide, ayant eu le malheur de s'enquérir des raisons de leur venue, sont leurs premières victimes.

Les survivants de la garde de Garesh arrivent peu de temps après dans la forêt et relatent les événements au mage. Celui-ci, effaré, les envoie immédiatement à la poursuite de ses rivaux, dont le but ne semble faire aucun doute, et se prépare à l'affrontement direct qu'il craint par-dessus tout. À cet instant, sa fidèle succube lui signale que l'un des centaures a survécu, et qu'un groupe d'aventuriers se trouve non loin de là.

Un sourire diabolique défigure le visage du faux druide. Peut-être a-t-il une chance de résoudre tous ses problèmes d'un coup, s'il agit vite...

Les Méchants, les Bons : Galerie de portraits



Garesh et sa clique

GARESH : Magicien niv.17, Chaotique Mauvais

(Note : Garesh ne possède pas encore le niveau requis pour devenir une liche, mais cela ne lui interdit pas de se préparer !)

For 10, Dex 13, Con 16, Int 17, Sag 17, Cha 14.

Possessions : Boule de Cristal avec ESP, Anneau de Régénération, Anneau de Protection +3, Amulette de Protection contre la détection, Trou Portable ainsi que ses livres et ses appareillages de magie divers. Il est inutile de donner une longue liste de sorts pour un ennemi que les joueurs n'auront pas à affronter. Garesh mémorise toujours deux Portes Dimensionnelles et deux Téléportations Infaillibles. Il a toujours un sort de Peau de Pierre actif sur lui, et de quoi renouveler plusieurs fois le sort d'Apparence Altérée qu'il utilise pour prendre l'apparence du druide. Garesh a 54 ans. Son apparence réelle souffre de sa transformation pro-

gressive en liche. Pâle, amaigri, le regard exorbité, les rituels démoniaques auxquels il s'astreint l'ont rendu paranoïaque, hypernerveux et désespéré. Néanmoins, c'est un être très pragmatique, capable de diriger la puissance de sa volonté toute entière vers un seul objectif : l'immortalité. Il ne prend plus aucun risque physique ; si près du but, il n'imagine pas pouvoir échouer, et sa lutte acharnée avec le druide l'a définitivement refroidi ! Il évitera donc tout affrontement dans cette aventure.

Sous son déguisement, Garesh ressemble à un ermite crasseux, barbu, vêtu de peaux de bêtes et armé d'un bâton noueux. Il imitera à la perfection le gardien de la nature un peu fou, se moquant des PJ citadins perdus dans les bois.

AYHAUNDARA : Succube (voir Bestiaire Monstrueux Planescape, p111)

CA 0 ; DV 6 ; pv 40 ; Tac0 15, N. Att 2, Dmg 1-3/1-3, Absorption d'énergie (a priori pas utilisé dans le scénario), Déf. Spéciales : armes +2 pour toucher, immunité au feu, jamais surprise ; RM 30 %. Capacités : Se rendre éthérée, charme-personnes, ESP, clairaudience, changement de forme, suggestion, obscurité 5 m de rayon, téléportation sans erreur. Ayhaundara n'utilisera pas ses capacités de Portail ou de Changement de Plan.

La succube est au service de Garesh. Ce dernier, démoniste expert, a obtenu l'aide d'un démon de haut rang. Ayhaundara, une démonsse subtile, ambitieuse et sarcastique se repaît de sa mission sur le Plan Primaire mais obéir aux ordres d'un simple mortel ne lui plaît guère. Elle respecte la puissance du sorcier, mais l'aidera sans risquer sa propre (et jolie) peau.

Comédienne experte, Ayhaundara n'apparaîtra jamais sous sa vraie forme (et c'est bien dommage !) au cours de ce scénario. Elle suivra les personnages de loin, utilisant sa forme éthérée pour éviter les rencontres.



BIELOCH : Demi-ogre (BM p277) Guerrier niv 7

For 18(00), Dex 17, Con 16

CA 3 (Cotte de Mailles, Dex) ; pv 71 ; Tac0 10, N. att 3/2rd, Dmg : Hache d'armes +1 (1d8 +7)

Bieloch est le nouveau chef de la garde de Garesh. Il a succédé à Jurash, son frère, tué lors de la bagarre contre les mercenaires. Sa nouvelle promotion l'effraie un peu, car il craint Garesh comme la peste. Cette brute épaisse de 2 mètres 30 et de 150 kg de muscles poilus est un garçon prudent, et il mène la poursuite avec circonspection. De fait, il ne rattrapera jamais les ennemis de Garesh !

La garde de Garesh est composée d'une vingtaine d'ogres (BM p275) bien armés et armurés, rendus dociles par l'usage de charmes répétés. Fidèles au mage, ils combattront jusqu'à la mort.

Les Mercenaires

Reflet déformé d'un groupe d'aventuriers « normal », ces cinq individus sont des mercenaires exceptionnels, mais aussi des tueurs sans pitié. Ils sont au service du temple secret d'Inncabulos/Bane par pur intérêt, le culte les couvrant d'or et de richesses. Le seul idéaliste parmi ces cinq nuisibles est le plus cruel de tous, Jukknar.

JUKKNAR. Prêtre (Cyric-Baine/Inncabulos/mort, maladie) humain

niv 9. Neutre Mauvais

For 16, Con 15, Sag 16, Cha 16.

CA 2 (cotte de mailles, anneau de protection + 3); pv 64; tac0 14 (arme du culte + 2), Dmg : arme + 3

Sorts :

1- Obscurité, Soins inversés x2, Protection contre le Bien, Injonction, Malédiction

2- Immobilisation des Personnes x2, Augure, Cantique, Connaissance des Alignements x2

3- Cécité, Dissipation de la magie, Prière

4- Divination (jeté), Blessures graves

5- Fléau d'insectes

(N'hésitez pas à modifier la liste de sorts et les pouvoirs de Jukknar en fonction de sa divinité.)

Jukknar est purement et simplement fanatique. Dévoré d'ambition, cette quête doit lui permettre de monter très haut dans la hiérarchie de son église. Peu intelligent, il est néanmoins vicieux et rusé, et sait refréner ses pulsions cruelles si nécessaire. D'apparence, c'est un bel homme d'une trentaine d'années, peu soigné, vêtu sobrement d'une sombre tunique. Il laisse parler les autres membres du groupe, mais tous savent que c'est lui qui prend les décisions. Au combat, il reste à l'arrière et soutient les combattants. Il possède une Potion de larmes de dryade.

IRIOS Cœur-vil Demi-elfe Guerrier/Voleur niv 7/8. Neutre Mauvais

For 18(16) ; Dex 16 ; Con 15

CA 5 (Cuir + 1, Dex) ; pv 47 ; Tac0 13/11 ; Dmg : Arc sur mesure (1d8 + 4/1d8 + 4) ; Epée longue + 2(1d8 + 5)

Talents (utiles) : Déplacement Silencieux 70 % ; Se cacher 68 % ,

Attaque sournoise x3, Détecter les bruits 40 %

Irios est un véritable sadique. Amoral, instable, c'est un élément incontrôlable que ses compagnons tolèrent par égard envers ses dons d'archer et ses capacités... furtives.

Le visage barré d'une cicatrice violette du nez au front, les yeux et le cheveu noirs, les traits fins, Irios sourit toujours, mais ne dit jamais rien. Il se contente de regarder et d'attendre...

KTINIA « la douce ». Humaine Guerrière niv 9. Chaotique Neutre

For 18(80) ; Con 15 ; Int 14

CA 3 (Cotte de mailles + 2), pv 70 ; Tac0 7 ; N. Att 2 ; Dmg : Epée Bâtarde + 2 (2d4 + 8)

Ktinia est spécialisée à l'épée bâtarde et dédaigne toute autre arme. Plutôt jolie, les yeux verts, grande et large d'épaules, Ktinia laisse ses cheveux roux libres dans son dos. Cynique et amoral, Ktinia fait preuve d'une étonnante incapacité à éprouver des émotions. Pas véritablement cruelle, elle ne s'horripile de rien, et profite de la vie avec un égocentrisme complet. Combattante hors-pair, elle aime humilier les « gros types costauds » au combat. Elle est douée d'un grand instinct de conservation et laissera tomber ses « amis » si nécessaire.

OBERATH. Humain Invocateur niv 9. Chaotique Mauvais

Con 16, Int 18 ; Sag 15

CA 2 (Bracelets CA 2), pv 32 ; tac0 19 ; Dmg : Dague (1d4)

Sorts :

1- Projectile Magique x3 ; Disque flottant de Tenser ; Détection de la Magie.

2- Lévitatio, Toile d'Araignée, Sphère enflammée x2

3- Boule de Feu x3, Toucher Vampirique

4- Cri, Mur de Feu, Tempête Glaciale

5- Côte de Froid, Télékinésie

Oberath possède une Baguette de Froid (8 charges) et des Bottes de Lévitatio.

Le magicien de ce groupe est une véritable brute, sur un plan mental en tout cas. Dépourvu de subtilité, il aime tout ce qui fait du bruit, du sang, et des dégâts. Il a tendance à exagérer toujours un peu la force magique qu'il emploie, et épuise rapidement ses sorts. Oberath est toujours sûr de lui, voire imprudent, et propose toujours la solution la plus radicale.

Grand, la quarantaine, l'invocateur est presque chauve, porte le bouc et se tient très droit. Son regard noir et sévère transperce ses interlocuteurs, sa forte voix les assourdit.

GHERT. Humain Guerrier niv 8. Neutre Mauvais

For 17, Con 15, Dex 18, Int 13, Sag 13, Cha 15

CA 4 (Cuir, Dex), pv 57 ; tac0 9 (épée main droite)/11 (idem à gauche) ; N. Att 2,

Dmg : Epée courte + 2(MD : 1d6 + 5) Epée Courte + 1 (MG : 1d6 + 4)

Ghert est spécialisé à l'épée courte, et en utilise une dans chaque main. Ce jeune homme blond, barbu, vêtu élégamment détonne au sein de ses compagnons. Souriant, aimable, il s'excuse presque pour le comportement de ses amis. Porte-parole attiré, il est ironique, moqueur, mais courtois. Malheureusement, il ne vaut pas mieux que les autres. S'il simule parfois l'indignation, c'est pour mieux surpasser ses compagnons dans la cruauté. Charmeur, éloquent, Ghert est peut-être le plus malsain de tous, mais c'est un diplomate hors pair et il sera l'interlocuteur initial des PJ.

Important : Lorsque la rencontre finale aura lieu, les mercenaires devraient être aussi épuisés, blessés et vidés de leurs sorts que le sont les PJ. Nous vous laissons déterminer la mesure de cet affaiblissement car il est impossible de prévoir comment vos joueurs se tireront des multiples embûches de l'aventure.

KURUMNIAS, Géant des Nuages (BM p140) Prêtre de Memnor niv.4

(voir Dieux des Monstres) Neutre Mauvais

Int 12 Sag 14 Cha 16

CA 0, DV 16 + 5, pv 85, Tac0 5, N. Att 1, Dmg 1d10 ou 3d6 + 14(masse)

Sorts :

1- Injonction x2 ; Obscurité x2 ; Protection contre le Bien

2- Immobilisation des Personnes, Charme-Personnes ou mammifère Kurumnias est un géant des Nuages, prêtre de Memnor, dieu des géants maléfiqes. Antique tyran des peuples forestiers, il est décalé de plusieurs siècles en arrière, mais retrouvera rapidement ses esprits. Cruel, avide et profondément méprisant envers les races inférieures (tout le monde), ce géant est néanmoins majestueux et impressionnant, sa voix massive provoquant un effroi quasi instinctif chez tout humanoïde. Sa tenue décomposée était autrefois un tissu royal, et ses bracelets d'or valent une fortune (2 500 par pièce).

Représentants du peuple de la forêt

SEKWEI. Centaure (BM p29) Chaotique Bon

Int 15, Sag 14

Sekwei est un jeune centaure très intelligent. Débrouillard et prudent, il deviendra vite l'ami de quiconque le fréquente un peu. Serviable et courageux, il n'hésitera pas à risquer sa vie pour le bien de la forêt ou de ses sauveurs. Rendez-le sympathique, il le mérite !

La robe rouan, Sekwei a les yeux bruns et une longue chevelure assortie. Il porte un arc et un gourdin en bandoulière.

OMBRE-DU-CHENE, Dryade (BM p96) Neutre Bon

Int 14 Cha 17

Ombre est un ravissant spécimen de son espèce. Jeune et curieuse, elle ne fait pas preuve de la même prudence que la plupart de ses congénères. C'est pour cela que les PJ la trouveront dans le besoin. Explorée, déçue, elle sera méfiante envers les PJ jusqu'à ce qu'ils l'aident réellement. À ce moment, elle redeviendra charmeuse, bavarde et curieuse, posant les questions les plus indiscrettes et les plus innocentes ! En aucun cas elle n'utilisera son charme magique sur les PJ, mais cela n'empêchera sûrement pas l'un d'entre eux de tenter sa chance. Ombre jouera un peu, mais n'ira pas trop loin, disparaissant dans un arbre dès que possible.

Ombre a les yeux bleu nuit, profonds, et l'apparence typique d'une dryade en automne : peau légèrement dorée et cheveux d'or roux.



très ancien, mais encore fort conscient. Un peu lent, il est sage et pondéré, et prend ses décisions en fonction de l'intérêt général de la forêt. Ainsi, il acceptera l'entrée des PJ dans le Pic parce qu'il « sent » que la forêt va avoir besoin de lui et que son rôle de gardien de l'orbe le bloque en un seul lieu.

Il ne se laissera pas gagner par la fureur du combat, et sera l'un des plus favorables à une discussion posée. Par contre, il ne remarquera pas les côtés bizarres de la « dryade » venue réclamer l'orbe : il considère les dryades comme des gamines irresponsables et ne prête pas attention aux détails les concernant.

Vieille Branche mesure 5m20 et ressemble à un grand chêne aux branches bien écartées. Un visage âgé et ridé se distingue au milieu du tronc. Il a une voix éraillée, sourde et profonde.

KHUYJJ O'PEAK, Farfadet (BM p123) Neutre (Bon)

Khuyjj est le chef du clan O'Peak, c'est-à-dire des cinq familles qui vivent près du pic-du-lutin. Il prend son rôle au sérieux ; c'est-à-dire qu'il fait les farces en premier et sait s'arrêter à peu près à temps !

Ce n'est pas un combattant, et il fuira au premier signe de violence, comme tout son clan. Néanmoins, il sera un allié fortuit des personnages dans leur quête : il voudrait bien être débarrassé du géant endormi afin d'occuper les confortables grottes du Pic.

Barbu, vêtu de vives couleurs, la pipe au bec, Khuyjj est un farfadet typique, que rien ne distingue des autres. Sa voix est étonnamment grave pour un être de 60 cm de haut, et il a un accent « irlandais » prononcé.

OBHARIN, Pixie (BM p118) Neutre

CA 5, DV , pv 3, Tac0 20(16 à l'arc), N. Att 1, Dmg arc : 1d4 + 1 ou 0 + Oubli total ou 1d3 + Sommeil

RM 25 %, Capacités (1fois/jour) : Connaissance de l'alignement, ESP, dissipation de la magie, ventriloquie, lumières dansantes, confusion (1 créature), illusion, métamorphose, danse irrésistible d'Otto. Obharin est a priori invisible, mais peut devenir visible à volonté. Il possède une Baguette d'extinction des feux avec 14 charges.

Obharin est le complice, l'ami et l'adjoint de Vieille Branche depuis des années. Il « dirige » les pixies du Pic-du-lutin, et surveille la région avec sérieux. Furieux de l'invasion de tous ces « grands types », Obharin boudera, ne redevenant pas visible, et contredira tout ce qu'ils suggèrent. Quoique sérieux (pour un pixie), Obharin est incapable de retenir sa curiosité et il finira par poser des tas de questions sur les villes, le monde et les danses des humains (sa passion). Si les PJ acceptent de lui faire une démonstration, ils gagneront un ami pour la vie !

FEUILLE-QUI-CHANTE, Dryade Neutre

Int 13

Feuille-qui-chante est plus âgée qu'Ombre, mais son apparence n'en pâtit guère. Ses yeux sont violets, ensorceleurs, et son sourire fera trembler les genoux de l'aventurier le plus blasé. Elle n'emploiera pas son pouvoir non plus, et s'assurera discrètement de la sécurité d'Ombre avant de regagner son arbre. Recluse, méfiante, elle découragera tout dialogue en jouant les jolies idiotes. De toute façon, elle ne parle pas bien le Commun ! Evidemment, elle a le teint doré et les cheveux roux.

YVARRAN, Licorne (BM p220) Chaotique Bon

Ce mâle fier et célibataire est le gardien de la région. Vexé par l'intrusion massive d'étrangers peu respectueux, il se montrera initialement très méfiant. Il n'hésitera pas à mettre en doute leur histoire. S'il est sûr de leur bonne foi, il les aidera de tout son savoir. Yvarran confirmera le pouvoir du pont des korreds, la présence des différents groupes ennemis, et renseignera les PJ sur le Pic. Il connaît également la légende du géant.

VENERABLE-ANCIEN-BERGER-DES-BOULEAUX « Vieille Branche », Sylvanien (BM p335)

CA 0, DV 12, pv 82 (31 au retour des PJ de la grotte !), Tac0 9, N. att 2, Dmg 4d6/4d6

Capacité spéciale : Animation d'arbres.

Vénéralbe, surnommé Vieille-branche par les farfadets est un sylvanien

L'Orbe des Dryades

Cet artefact fut offert à l'aube des temps par Vernestra, déesse des fées et de la beauté (voir Dieux des Monstres), aux petits peuples de la forêt pour se défendre contre leurs nombreux ennemis.

L'orbe ressemble à une petite boule tenant dans la main, sa couleur varie selon les saisons comme les cheveux des dryades (détail important !) : blanche en hiver, dorée à l'automne, verte en belle saison. Au toucher, la surface de l'orbe est douce, tiède et irrégulière, comme le contact de cheveux soyeux et insaisissables.

Quintessence des pouvoirs de la divinité, ses pouvoirs sont nombreux, mais pour cette aventure, seuls ses pouvoirs permanents sont utiles :

Charme éternel : L'orbe peut plonger dans un sommeil bienheureux et éternel tout être masculin d'essence non divine, à condition d'être placé à proximité d'un endroit où dort déjà la créature. Il n'y a pas de sauvegarde, mais le sort se dissipe dès que l'orbe est déplacée. En outre, tout contact réveille le dormeur. Dans ce scénario, l'orbe tient en son pouvoir un puissant géant des nuages, qui oppressa il y a fort longtemps les peuples de la forêt.

Piège de l'âme : L'orbe peut emprisonner une âme et une seule, fonctionnant ainsi comme un sort d'Emprisonnement de l'âme (niveau 8 de Magicien), à ceci près que l'orbe n'affecte que les mâles !

Le prisonnier actuel est Yunighar, un prêtre très puissant d'Inncabulos/Bane.

Seules les nymphes et les dryades peuvent utiliser les pouvoirs de l'orbe. Toucher l'artefact à mains nues provoque chez tout personnage masculin un effet semblable à l'hypnose (sort niv.1) pendant 1d6 rounds. Il lâchera l'orbe mais sera de nouveau soumis à ce pouvoir s'il y touche de nouveau. Il n'y a aucune sauvegarde, et la résistance magique des elfes fonctionne à mi-puissance (donc 45 % pour les elfes et 15 % pour les demi-elfes).

Une femme peut toucher l'orbe à mains nues, et même utiliser un sort de Charme une fois par jour, semblable à celui des dryades, en se concentrant sur l'orbe puis sa cible.

Un voyage sans histoires

Les personnages sont entrés dans une magnifique forêt depuis maintenant quelques heures. L'automne naissant a jauni les feuilles des arbres vénérables aux cimes élevées qui entourent les voyageurs. Leur route les mène vers l'est, et les habitants de la région, s'ils se méfient de la forêt, ne la jugent pas dangereuse, simplement bizarre. Ce n'est pas un peu de randonnée en forêt qui peut effrayer un groupe aussi expérimenté !

Un appel lointain vers leur droite rompt la sérénité de la forêt. Dans une langue inconnue, puis en elfe et en Commun, un cri désespéré retentit : « À l'aide ! Par pitié, venez à moi ! Vite, vite ! ».

Si les PJ font la sourde oreille... c'est vrai, après tout, ils ne sont pas obligés d'être curieux... ou serviables... ou héroïques. Tant pis pour eux ! Leur voyage sera sans histoire, et vous n'aurez plus qu'à improviser quelque chose !

Si (espérons-le), vos joueurs sont un tant soit peu curieux, ils s'approcheront pour découvrir une scène peu ragoutante. Trois centaures morts, dont deux gravement brûlés au point que leurs visages en sont méconnaissables, gisent parmi les arbres et les buissons. Un arbre fume doucement, le tronc noirci à mi-hauteur. Un jeune homme-cheval, visiblement effrayé, regarde les joueurs avec espoir et crainte. Il a le flanc brûlé, et deux plaies sur le torse. Il semble souffrir terriblement.

Le jeune Sèkvel, du Clan des Sabots de Fer, se présentera timidement. Il parle lentement, ne maîtrisant pas bien le langage humain. Il s'interrompt souvent en gémissant.

Si un PJ tente de le soigner, il aura la surprise de voir son sort inefficace, comme absorbé et sans le moindre effet. Cet échec rendra le jeune centaure plus désespéré encore. Néanmoins, il réussira malgré sa douleur à révéler les détails suivants :

■ Ses compagnons et lui-même se rendaient auprès du druide Verthalin, car une épidémie s'est déclarée dans la tribu.

■ Ils ont croisé quatre hommes et une femme, tous armés. L'un d'eux avait l'air fiévreux, excité. Les centaures ont cherché à savoir ce que les intrus faisaient là, et sans hésiter, l'un des hommes a prononcé des mots étranges. Une boule de flammes est venue les frapper, « tuant Hyeppkas et Jhuros sur le coup... Ah, le feu fait si mal, si mal... ».

■ Un homme avec deux épées a bondi vers eux avec la femme, et ils ont abattu les centaures restants. Ensuite, ils sont partis, après avoir étouffé le feu qui prenait sur un arbre. Ils avaient l'air de rire, même si l'un d'eux en grondait un autre.

■ Sèkvel a fait le mort, et ils n'ont pas vérifié les corps. Cela fait plusieurs heures qu'il est là. Il ne peut pas tenir debout.

■ Il a entendu des bruits de course terrifiants, « au moins trente deux-pattes, je veux dire des hommes », passer non loin de lui. Effrayé, il a préféré ne pas appeler. Ce groupe est passé il y a deux heures à peu près. (Note : il s'agit des ogres de Garesh lancés à la poursuite des mauvais PNJ. Ils ne sont qu'une douzaine, mais gros et pas discrets !)

Le pauvre centaure finira par sombrer dans l'inconscience. Alors que les PJ se demandent quoi faire, un vieil ermite battu de peaux de bêtes apparaîtra parmi les arbres.

Le « druide » se montrera méfiant, demandant aux aventuriers la raison de leur venue. Puis, après avoir examiné Sèkvel, il murmurerait une incantation au-dessus du centaure, qui semblerait soudain respirer plus aisément. Garesh a tout simplement utilisé deux malédictions sur le malheureux : La première pour empêcher tout soin magique, la seconde pour lui causer une douleur intense. Il jette donc une dispersion de la magie localisée pour retirer ses propres malédictions.

Dans le dialogue qui s'ensuivra, le druide arrivera le plus rapidement possible à l'essentiel :

« Vous m'avez l'air, hem, solides, oui, solides. Et malins aussi, oui ! Vous pouvez m'aider, et toute la forêt aussi, oui ! Si vous voulez, ah ! Aider le pauvre vieux Verthalin. On s'est battu, oui, battu dans mon bosquet sacré, et les pauvres vieux chênes, les pauvres sont bien mal en point, et vieux, oui, vieux comme moi... Il faut m'aider. Peux pas tout seul, besoin de l'orbe. L'orbe des dryades, pas loin d'ici. Vous allez me la ramener, pas vrai ? Hein ? Ces lutins, toujours à discuter, et menteurs, menteurs ! Veulent pas la ramener, ça non ! Et Verthalin ne peut pas laisser ses arbres, sinon, ils meurent, ah ! Vous allez, dites... »

Les PJ demanderont sans doute quelques détails. Le « druide » sera évasif sur le combat, parlant d'un mage mauvais venu voler « les dons de la forêt ».

Il laissera subtilement entendre que ces « dons » sont réservés aux bons serveurs de la forêt, et que si les PJ lui ramènent l'orbe, il pourra leur en faire profiter. Bien sûr, il n'en dira pas plus, comptant sur l'appétit naturel des PJ pour ces « dons » mystérieux (qui d'ailleurs n'existent pas).

■ Garesh se montrera très persuasif, il est prêt à tout leur promettre, des soins s'ils sont blessés, tout ! Il insistera sur le fait que les assassins des centaures précèdent les aventuriers, et qu'il craint de nouveaux actes de violence.

Le faux druide leur indiquera la direction à suivre : il suffit de se diriger tout droit vers le Pic-du-Lutin, un promontoire semblable à un chapeau ridicule qui domine les cimes des arbres de la forêt. Le pic se trouve à une bonne journée de marche. Bien sûr, il faudra de temps en temps

grimper aux arbres pour être sûr de la bonne direction.

■ Une fois que les PJ auront accepté, Garesh leur promettra de prendre soin du centaure et attendra leur retour. Pour accroître sa crédibilité, il leur demandera de ne tuer aucune créature de la forêt (ce qui fera beaucoup rire la succube qui écoute la conversation).

■ Enfin, le faux druide les mettra en garde contre « le pont des korreds », leur conseillant de l'éviter pour traverser le torrent qui leur barrera la route (quitte à se mouiller les pieds), « car ce pont est enchanté et peut vous perdre ».

Note : Cette information que Garesh a arrachée au vrai druide se révélera cruciale. Les PNJ maléfiques qui traverseront le pont perdront un temps décisif.

Après ces recommandations, Garesh leur souhaitera bonne chance. Dès qu'il sera assuré de leur départ, il ordonnera à la succube de les suivre et d'intervenir si besoin est. Puis il s'installera confortablement avant d'observer les PJ à l'aide de sa boule de cristal, prenant soin de ne pas en abuser pour éviter d'être repéré (voir GDM)

Et que devient notre ami Sèkwe ? Il récupère doucement et se réveille. Dans l'urgence, Garesh l'a quelque peu oublié. Une fois la douleur maudite annulée, notre jeune centaure retrouve ses forces. Non loin du « druide », toujours allongé et apparemment inconscient, il commence à l'observer, sa curiosité piquée par l'étrange comportement de l'ermite et cette étrange boule magique...

Note : Garesh est sous l'effet d'un sort d'apparence altérée et son amulette lui octroie une protection contre toute détection. Il a en outre suffisamment interrogé le druide pour pouvoir maintenir la mascarade un bon moment. Face à un collègue, il appuiera encore plus sur le côté vieil ermite un peu fou. Il citera le nom d'[Ehlonna/Mielikki/nature et animaux] si on le pousse un peu. Le seul défaut plausible de son déguisement peut venir du fait qu'il ne soigne pas davantage le centaure, ce à quoi il répondra qu'il préfère laisser faire la nature...

Une piste sanglante

L'après-midi est déjà bien avancé lorsque les PJ se mettent en route, mais ils ne tardent pas à remarquer deux faits importants : d'abord, le Pic-du-lutin émerge franchement au-dessus des cimes au sud, et il est difficile de le rater. Une petite grimpeuse sur un arbre toutes les heures permet de garder la bonne direction.

Ensuite, la direction qu'ils suivent est plutôt encombrée. Même sans compétence particulière, il est évident qu'un grand nombre de personnes les précèdent. Un PJ réussissant un jet de Pistage pourra déterminer qu'il s'agit de deux groupes différents, passés il y a peu de temps, et comportant des individus de grande taille (deux mètres).

Les PJ se sentiront observés, opprimés même parfois, mais leur chemin se déroulera sans encombre. À la tombée de la nuit, ils arrivent sur un vrai champ de bataille. Un arbre déraciné et jeté au sol, tailladé sauvagement, enseme dans une branche épaisse le cadavre d'un ogre disloqué. Un autre ogre gît au sol, la nuque brisée. Les deux ogres portent une livrée noire, une armure de cuir et des haches.

Si les PJ ont déjà vu un sylvanien, ou si un druide ou un rôdeur est présent, il reconnaîtra l'un des gardiens de la forêt. Ils n'ont guère de moyens pour savoir ce qui s'est passé. Au cas où, le sylvanien a laissé passer les mercenaires qui se sont montrés diplomates, mais il a refusé d'accorder le passage aux ogres, qui l'ont massacré.

Pendant la nuit, les deux groupes ennemis poursuivent leur avancée et s'arrêtent vers deux heures du matin. Arrangez-vous pour que les PJ ne rattrapent personne, quel que soit leur rythme.

Au matin, après une heure de marche le long de la « piste », un bruit de course brise le calme champêtre. Ébahis, les PJ observeront trois ogres courir vers l'ouest. Ils semblent chercher quelque chose. Des voix grasses retentissent soudain de partout et derrière eux, dans un bruit de galop majestueux, une magnifique licorne luisante d'écume jaillit,

se faulant entre les arbres, pourchassée par d'autres ogres. Les PJ sont pris dans une battue !

La licorne ne demandera pas leur aide, et poursuivra sa fuite. Malheureusement, les ogres sont assez nombreux pour la rabattre. Quelle que soit la réaction des joueurs, un ogre les remarquera et hurlera en « Commun » : « Y sont là ! Y sont là ! »

Plusieurs ogres se dirigent vers les PJ. Déterminez leur nombre en fonction de votre groupe, un par jeu pour paraître correct pour un début. Sans hésiter, les ogres se ruent sur les personnages, haches et masses levées. Attirés par le bruit, plusieurs ogres se joignent au combat aux rounds suivants, venant de toutes les directions. Là encore, jaugez en fonction de votre groupe. Il s'agit de les stresser, pas de les tuer. Pendant le combat, un PJ voit un ogre se faire intercepter par la corne de la licorne surgie de buissons épais et s'effondrer.

Après trois ou quatre rounds, et quelle que soit la situation, une voix forte (Bieloch) retentit : « Mais c'est pas eux, bande d'idiots ! revenez, revenez, tas d'abrutis ! Vous voyez pas que c'est pas les mêmes que l'autre fois ! Allez, on s'replie ! »

Les ogres rompent le combat, abandonnant blessés et morts sans vergogne. Ils s'éparpillent dans la forêt pour échapper à une éventuelle poursuite.

Une fois les ogres partis, la licorne (Yvarran, bien sûr) se dirigera vers les PJ et les saluera froidement en elfe, les remerciant brièvement et s'enquérant des raisons de leur présence. S'ils semblent sincères, il se présentera et leur rapportera les informations indiquées plus haut. Il pourra également préciser l'apparence générale du groupe de mercenaires qui précède les joueurs. Il ne les a pas abordés car il a senti le mal en eux. Quant aux ogres, il ne sait pas d'où ils sortent, mais il doit les surveiller et les suivre. (Note : le harcèlement d'Yvarran retardera l'arrivée des ogres au Pic). N'oubliez pas qu'Yvarran est fier, énervé par toutes ces intrusions, et qu'il se sent en danger. Il n'a pas le temps de bavarder inutilement et le fera bien sentir. Bien entendu, il n'accompagnera pas les PJ (le territoire au-delà du Pont des Korreds n'est pas le sien).

Les dryades se ramassent en automne...

Les pas des PJ les porteront quelques heures plus tard vers une partie magnifique de la forêt. Les arbres semblent pousser de façon ordonnée, les feuilles jaunies donnent à la forêt une lumière étrange et féérique, tout semble calme. Pourtant, un PJ aperçoit une silhouette féminine à la chevelure rousse qui se dérobe brusquement à sa vue. Feuille-qui-chante cherche à attirer les PJ vers sa « sœur » Ombre-du-Chêne, qui se trouve à quelques pas de là.

Si les PJ refusent de suivre ses appels subtils, elle finira par se montrer plus franchement, se dirigeant gracieusement entre les buissons vers Ombre.

En dernier recours, elle les appellera dans un Commun hésitant, multipliant les sourires ravageurs et engageants.

S'ils la suivent, les PJ trouveront une autre dryade, assise le dos contre un arbre, des larmes coulant de ses yeux bleu profond. Ombre est blessée (une flèche l'a atteinte au bras avant qu'elle puisse fuir les mercenaires), paniquée, et l'apparence de PJ n'est pas si éloignée de ceux qui l'ont blessée !

Note : N'oubliez pas de bien décrire les deux dryades, si différentes quant aux yeux, à la forme de visage ou à l'allure, mais si semblables pour ce qui est des cheveux et de la peau. Ce détail aura son importance par la suite.

Feuille-qui-chante disparaîtra dès que les PJ seront à proximité d'Ombre. Les PJ devront donc se montrer prévenants et patients. La dryade est choquée, balbutie et refuse de se laisser toucher. Avec compassion et gentillesse, ils pourront parvenir à la calmer. Ombre leur demandera de la ramener à son arbre, les guidant parmi les arbres.

À mesure qu'elle se rapprochera de son chêne, Ombre retrouvera son

calme et une partie de sa vitalité, et si les PJ l'ont soignée (ou la soignent à présent), elle se sentira réellement mieux. La jeune dryade leur racontera sa mésaventure : elle a repéré cinq voyageurs et les a suivis par curiosité. Comme ils s'éloignaient vraiment trop, elle a cédé à son défaut de jeunesse et les a gentiment interpellés, provoquant une réaction violente. Ombre n'a du son salut qu'à une utilisation rapide de son pouvoir de transport par les plantes, mais une flèche l'a touchée...

La dryade reconnaissante, informera les PJ du mieux qu'elle peut. Elle connaît l'histoire du géant et la révélera si les joueurs posent des questions sur l'orbe ou le Pic-du-lutin, mais conseillera aux PJ d'obéir quand même au druide, « un si gentil vieil homme ». Elle précisera en outre qu'un homme ne peut toucher l'orbe à mains nues sans être victime de son pouvoir. Ombre voudra retenir les PJ le plus longtemps possible, sans malveillance, mais parce qu'elle juge les mercenaires dangereux.

Le plus sûr chemin n'est pas toujours le meilleur... (proverbe korred) Quelques temps après avoir fait leurs adieux à la dryade, les PJ parviennent en vue d'une rivière au flot agité, mais qui semble peu profonde, enjambée par un joli pont de pierre orné de motifs sylvestres. C'est le fameux pont aux korreds. S'ils pensent à chercher des traces, un jet de Pistage révélera que les traces de leurs prédécesseurs semblent faire demi-tour et s'éloigner vers le nord de la forêt !

Passer la rivière sans emprunter le pont n'est pas dangereux. Les PJ auront de l'eau jusqu'au genou, et elle est fraîche, mais ils ne courent aucun danger et pourront reprendre leur chemin vers le pic à présent très proche.

S'ils passent par le pont, ils... repartent dans l'autre sens, sous l'effet d'un puissant sort de confusion. Ce sort est si puissant qu'ils ne retrouveront pas leurs propres traces et suivront donc ce chemin en étant persuadé que c'est le bon. L'effet dure deux heures, et trouble toutes les perceptions (ils auront l'impression de se rapprocher du pic, etc.). Ils finiront par se retrouver devant le pont...

Et les mercenaires, me direz-vous ? Piégés par le sortilège, ils ont été de plus assaillis par des sylvaniens et s'en sont sortis sur un abus de force brutale. Une fois de retour au pont, ils ont compris que quelque chose était louche, ce qu'une détection de la magie sur le pont a confirmé. Rageant, ils ont traversé la rivière, et se dirigent à marche forcée vers le Pic. Bien entendu, ils arriveront quelque temps après les PJ...

Le Pic-du-lutin

Le pic est désormais proche. Les PJ débouchent dans une vaste clairière, dominée par l'imposant pic en forme de chapeau de lutin (légèrement recourbé en son sommet).

Un comité d'accueil les attend : un immense sylvanien sur lequel sont perchés des farfadets petits et grands, se dirige lentement vers eux. Un concert de voix sorties de nulle part retentit autour des aventuriers jusqu'à ce qu'un « Silence ! » prononcé par un farfadet du haut du Sylvanien mette un terme à l'agitation.

Khuyjj O'Peak se présentera ainsi que ses compères : « Le tas de bois, c'est mon ami Vieille Branche. C'est pas son vrai nom, mais le vrai est plus long que mon arbre généalogique et c'est pas peu dire. Celui qui parle pas, et que vous voyez pas, c'est Obherin, le chef des pixies. Allez, arrête de boudier, quoi ! Bon, bref. Moi, c'est Khuyjj O'Peak, du clan des O'Peak. Cet endroit est à nous, enfin, on le surveille, je veux dire. Et vous, qui êtes-vous ? »

À vous de gérer le dialogue comme vous voulez. Les PJ ont intérêt à être sincères et francs. Vieille Branche interviendra peu, mais posera des questions précises sur ce qu'ils veulent faire de l'orbe, Obherin cessera de boudier assez vite, et posera plein de questions sans vrai rapport. N'hésitez pas à embêter les PJ avec des blagues inoffensives et des illusions mineures au cours de la discussion : il y a là plus de trente farfadets et autant de pixies !

Au final, Vieille Branche leur contera l'histoire du géant endormi dans le pic, si les PJ ne la connaissent pas déjà. Il acceptera qu'ils récupè-

La légende de Kurumnias

Les peuples de la forêt furent autrefois victimes d'un géant haut comme quatre hommes nommé Kurumnias. Il exigea d'eux une abjecte soumission, ce qui déclencha une rébellion. Tous les peuples du bois collaborèrent pour l'attirer dans la grotte la plus profonde du Pic-du-Lutin. Là, les lutins et les pixies le firent danser des jours durant, si bien qu'il finit par s'endormir. Les dryades posèrent alors le don de leur déesse auprès de Kurumnias, le condamnant à la torture éternelle. Il attend ses libérateurs qui, dit-on, seront aussi ses bourreaux.

rent l'orbe pour le druide, puisqu'il l'a expressément demandé, à condition de tuer le géant.

Les Grottes du Pic

Une série de grottes vides et poussiéreuses, désertes et dénuées d'intérêt constitue l'essentiel du Pic. Les plafonds sont néanmoins hauts, et un escalier raide et large monte vers l'étage supérieur. Dans la vaste grotte qui constitue tout cet étage, un géant de sept mètres est étendu de tout son long à même le sol, une masse d'armes de trois mètres traîne à côté de la créature. Il semble dormir, sa peau est d'une pâleur impressionnante, mais il paraît en bonne santé. Une orbe de couleur rouge-dorée est posée à deux mètres de lui.

Le moindre contact avec l'orbe ou le géant réveille ce dernier, qui bondit vers sa masse. La meilleure tactique serait de retirer la masse (très lourde, mais le bruit ne réveillera pas Kurumnias) avant de se regrouper autour du tyran et de taper dessus. Malheureusement, il sera très difficile de toucher un organe vital du premier coup (vous imaginez l'épaisseur de sa boîte crânienne !).

Le combat devrait être âpre, mais pas mortel, et donner aux joueurs l'impression d'un bon petit final dangereux, mais simple.

Les voilà qui sortent tranquillement du pic, blessés, épuisés, mais radieux, pour découvrir...

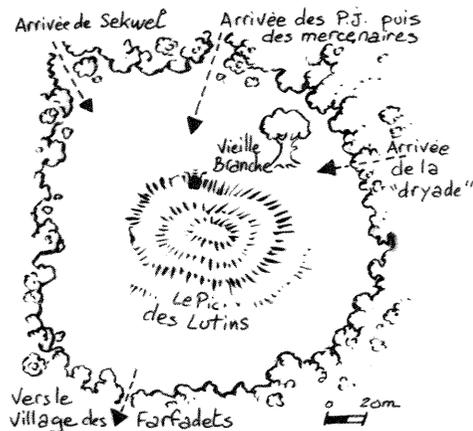
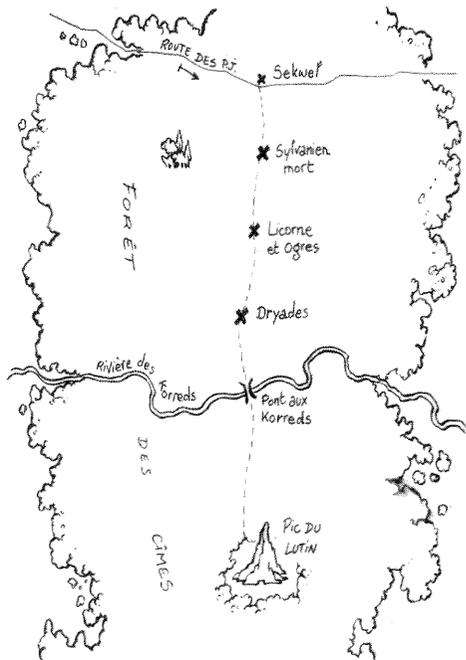
Un mal pour un mal

La clairière est devenue un vrai champ de bataille : cinq individus, aussi blessés et fatigués que les PJ, observent froidement Vieille Branche qui au milieu d'un véritable brasier hurle sa colère ! Quelques cadavres de pixies et de farfadets jonchent le sol autour d'eux, brûlés ou tailladés. Le feu autour de Vieille Branche s'éteint d'un coup (Obherin vient d'utiliser sa baguette). Les mercenaires se préparent à renouveler l'attaque, même si tous semblent harassés ! L'un d'eux, un blond au visage avenant remarque les PJ et déclare : « Hum, je vois que nous arrivons en retard. On pourrait peut-être arrêter ce carnage, non ? Nous devrions pouvoir négocier... »

Si vous avez bien affaibli les PJ, ils est possible qu'ils acceptent. Sinon, Vieille Branche réclamera également une trêve, malgré la colère qu'il ressent envers les mercenaires qui l'ont attaqué. Gherth mènera la discussion. Il minimisera leur propre état de faiblesse et réclamera l'orbe, en échange de quoi ils laissera la vie sauve à tout le monde.

Au moment où vous sentez que les PJ vont craquer et cogner, un centaure arrive dans la clairière au grand galop : c'est Sekwel, qui hurle : « Arrêtez ! Arrêtez ! Il ne faut pas que l'orbe sorte du Pic ! Il ne faut pas... ». Le jeune centaure comprendra vite que le mal a été fait.

Maîtrisant sa peur devant ses assaillants d'hier, il expliquera rapidement ce qu'il a vu auprès du druide : « Il a sorti de sa poche une étrange boule de cristal, et a passé des heures à regarder dedans, jurant et pestant parfois contre les ogres, ces imbéciles d'aventuriers, ou ces pestes de dryades ! Au milieu de la nuit, son apparence a soudainement changé. Il est apparu soudain pâle, presque cadavérique, chauve, et ses vêtements sont devenus une ample robe noire comme la nuit. J'ai eu très



peur et j'ai fermé les yeux. Il a prononcé quelques mots et quand j'ai rouvert les yeux, il avait repris la forme du druide. Finalement, il s'est assoupi sur sa boule, en murmurant des propos incohérents. J'en ai profité pour partir à toute allure. J'ai fait vite, pas vrai ? Je ne sais pas qui c'est, mais je crois qu'il a tué notre druide... »

Les déclarations du centaure changeront la situation du tout au tout. Le commanditaire des PJ étant un imposteur, les mercenaires maléfiques n'insisteront au sujet de l'orbe car « si nous la détruisons, celui qui vous a trompé verra ses plans déjoués ! ».

Bientôt, même le sylvanien semblera pencher pour cette solution : il sent que les arbres du nord de la forêt sont en danger et craint plus le faux druide que les mercenaires.

Alors que tout le monde discute, une superbe créature entrera dans la clairière : sous l'apparence d'une magnifique dryade quasi-nue dont l'immense chevelure VERTE coule jusqu'à la taille, Ayhaundara demandera d'une voix mélodieuse que l'orbe maintenant déchargée de sa mission soit rendue aux dryades. Elle garantira la sécurité de l'artefact une fois en sa possession. (Note : La succube a déjà vu une dryade mais c'était en été, d'où son erreur).

Les mercenaires séduits et médusés n'objecteront rien, mis à part Knitia, qui menacera de nouveau les PJ de représailles s'ils donnent l'orbe à la « dryade ».

L'heure du choix est venue. Selon le choix et les actions des joueurs, tout peut arriver. S'ils ne remarquent pas l'étrangeté de la chevelure de la « dryade » par rapport à celles qu'ils ont vues (ou même la couleur de l'orbe), le choix logique est de la remettre à la succube déguisée ! Dans ce cas, Ayhaundara disparaîtra dans un nuage de fumée en riant.

S'ils émettent des doutes, ou se méfient trop, la succube préférera s'éclipser sans prendre de risques. Restera alors la question cruciale : que faire de l'orbe ?

Quel que soit leur choix, Garesh qui observe la scène dans sa boule se rapprochera tout près à l'aide d'une téléportation. Si l'orbe n'est pas

entre les mains de quelqu'un, il utilisera deux portes dimensionnelles successives pour prendre l'artefact et s'enfuir. Une dernière téléportation le mènera en lieu sûr.

Si l'orbe est remise aux mercenaires, le prêtre Jukknar posera l'orbe au sol et sortira une fiole de son sac. Au moment où il se prépare à verser son contenu sur l'artefact, Garesh interviendra et s'enfuira comme ci-dessus.

Il faudra faire preuve d'ingéniosité pour empêcher le mage de mettre la main sur l'orbe de façon définitive. Cela dit, tout est possible avec de l'imagination : création puis dispersion de vingt orbes illusoire grâce aux farfadets, par exemple ; sort d'obscurité et fuite rapide pour aller cacher l'orbe ; une téléportation vers un endroit secret et protégé, etc. Laissez vos joueurs trouver une solution, et s'ils y arrivent, récompensez-les grassement en points d'expérience !

Si cet *happy end* n'a pas lieu, alors...

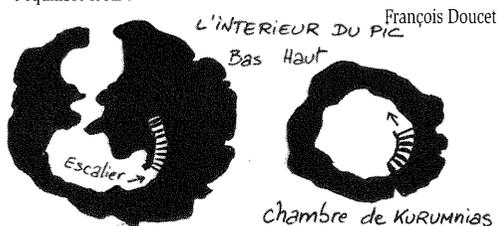
Épilogue (probable) :

La victoire de Garesh

Tous sont encore sous le choc de la disparition de l'orbe. Vieille Branche, furieux, exige des PJ qu'ils retrouvent ce maléfisant l'empêchent de nuire. Les mercenaires, enragés, semblent vouloir en venir aux mains. Soudain, Jukknar relève la tête et se tourne vers l'est. « Il m'appelle ! L'orbe est par là. Je le sens. » Le prêtre ricane. « Qui que tu sois, tu ne nous échapperas pas, ajoute-t-il. Allons-y ! »

- Attends ! Il semble fort puissant. Or, je crois que nous pouvons trouver des alliés, non ? » dit Ghert en regardant les personnages.

Une alliance avec de tels individus sera-t-elle acceptable pour les PJ ? Chercheront-ils à réparer leur erreur qui met sans doute en danger tout l'équilibre local ?



BIEN DÉBUTER A Asheron's Call

Voici en vrac quelques infos pour vous aider à progresser un peu plus vite à Asheron's Call. Les puristes ne liront évidemment pas ce petit supplément à notre article contenant de nombreux *spoilers*. Les autres y trouveront une aide que nous espérons précieuse. Faites selon votre conscience...

Supplément à l'article p.90 de Casus Belli - Guillaume de Casaban

Les composants magiques

Pour jeter un sort, il faut avoir les bons composants magiques et les arranger dans un ordre précis. Cet ordre est le suivant :

Scarabée - cône - herbe - cône - poudre - liquide - cône - talisman

Chaque famille de composant a ses effets propres et avec un peu d'observation et de recherche vous pourrez déterminer la formule exacte d'un sort en observant un autre magicien au travail. Voici une liste détaillée qui devrait vous simplifier grandement l'existence.

Le scarabée sert à déterminer la puissance du sort. Le moins puissant est le plomb, le plus puissant est le pyreal.

Les cônes servent essentiellement à complexifier la recherche pour les sorts de haut niveau.

Les **herbes** déterminent le premier mot de la formule magique.

Herbe	Syllabe
Amarath	Kedrak
Bistort	Yanoi
Confrey	Shurov
Damiana	Feazh
Dragonsblood	Quavosh
Eyebright	Volae
Frankincense	Ozhur
Ginseng	Cruath
Hawthorn	Zojak
Henbane	Uthoi
Hyssop	Malar
Mandrake	Equin
Mugwort	Boquar
Myrrh	Jevak
Saffron	Puish
Vervain	Tugak
Wormwood	Helkas
Yarrow	Roiga

Les **poudres** influent sur la première partie du deuxième mot de la phrase.

Poudre	Syllabe
Agate	Ea
Amber	Zha
Azurite	Dy
Bloodstone	Gua
Carnelian	Ha
Hematite	O
Lapis Lazul	Be
Malachite	Thi
Moonstone	Ca
Onyx	Qua
Quartz	Lu
Turquoise	Ae

Les **liquides** déterminent la seconde partie du deuxième mot de la phrase.

Liquide	Syllabe
Brimstone	feth
Cadmia	ja
Cinnabar	vik
Cobalt	sith
Colcothar	paj
Gypsum	loi
Quicksilver	ril
Realgar	zael
Stibnite	tak
Turpeth	guz
Verdigris	ti
Vitriol	reth

es talismans définissent à quel groupe de sorts l'enchantement appartient et les gestes utilisés pour le lancer.
 En bricolant avec tout ça, vous devriez pouvoir rapidement déterminer les composants d'un sort dont vous assistez au lancement. Prenez les notes !

Quelques personnages « prêts à l'emploi ».

La création d'un personnage vous semble un rien complexe ? Vous avez lu mal à faire un choix parmi les nombreuses compétences que vous propose le jeu ? Pas de panique ! Voici quelques formules éprouvées pour créer un personnage à la mesure de vos ambitions.

Le paladin (guerrier/guérisseur)

Race :	Aluvian
Attributes :	
Strength :	75
Endurance :	65
Coordination :	60
Quickness :	60
Focus :	35
Self :	35
Specialized Skills :	Sword
Trained Skills :	Appraise Item, Arcane Lore, Assess Person, Dagger, Jump, Life Magic, Magic Defence, Mana Conversion, Melee Defense and Run

Le Mage

Race :	Gharu'ndim
Attributes :	
Strength :	40
Endurance :	40
Coordination :	10
Quickness :	40
Focus :	100
Self :	100
Specialized Skills :	Aucun
Trained Skills :	Arcane Lore, Appraise Item, Assess Person, Jump, Life Magic, Magic Defense, Mana Conversion, Melee Defense, Run, Staff, and War Magic

Le voleur

Race :	Sho
Attributes :	
Strength :	80
Endurance :	60
Coordination :	80
Quickness :	60
Focus :	25
Self :	25
Specialized Skills :	Unarmed Combat
Trained Skills :	Arcane Lore, Assess Person, Healing, Item Enchantment, Magic Defense, Mana Conversion, Melee Defense, Missile Defense,

Un peu de roleplay

Les *emotes* permettent de faire passer des émotions à l'aide d'animations. Ils sont essentiels à la communication et tout rôliste qui se respecte aura à cœur de s'en servir pour donner un peu de corps à son personnage. Pour les activer, il suffit de taper "blow kiss" par exemple pour envoyer un baiser à quelqu'un. En attribuant un raccourci clavier à vos préférés vous pourrez d'une simple touche éclater de rire après avoir tué une créature.

En voici une liste presque complète empruntée au site web « La Source » :

<i>Akimbo</i> (mettre ses poings sur ses hanches)	<i>Salute</i> (saluer)
<i>Beckon</i> (faire signe à quelqu'un)	<i>Scratch head</i> (se gratter la tête)
<i>Blow kiss</i> (envoyer un baiser)	<i>Shake fist</i> (secouer ses poings)
<i>Bow</i> (faire une révérence)	<i>Shake head</i> (secouer sa tête)
<i>Clap hands</i> (frapper des mains)	<i>Shiver</i> (grelotter)
<i>Cringe</i> (s'accroupir)	<i>Shoo</i> (crier ch !)
<i>Cry</i> (pleurer)	<i>Shrug</i> (hausser les épaules)
<i>Hearty laugh</i> (rire de bon cœur)	<i>Slouch</i> (avoir l'air mou)
<i>Kneel</i> (s'agenouiller)	<i>Smack head</i> (gifler)
<i>Laugh</i> (rire)	<i>Spit</i> (cracher)
<i>Mime drink</i> (faire semblant de boire)	<i>Surrender</i> (se rendre)
<i>Mime eat</i> (faire semblant de manger)	<i>Tap foot</i> (taper du pied)
<i>Mock</i> (se moquer)	<i>Wave</i> (faire un signe de la tête)
<i>Nod</i> (signe de la tête)	<i>Wave high</i> (faire un signe de la tête vers le haut)
<i>Plead</i> (plaider)	<i>Wave down</i> (faire un signe de la tête vers le bas)
<i>Point</i> (pointer)	<i>Winded</i> (essoufflement)
<i>Pray</i> (prier)	<i>Whoa</i> (dire Holà !)
	<i>Yawn</i> (bailler)

Quelques liens utiles

Les sites officiels :

Microsoft : www.zone.com/asheronscall/

Turbine Games : www.turbinegames.com/

Les principaux sites de news et d'infos.

La Source (en français) : www.lasource.net/ac

Stomped : ac.stomped.com/

Asheron's Call Vault : acvault.ign.com/

Asheron's Call Tip (nombreux liens sur tous les sujets possibles) : www.tip.it/wizard/ac/

Divers :

Un bestiaire détaillé des monstres d'Asheron's Call à télécharger :

net-marks.com/acmonster/index.htm

Un utilitaire pour déterminer la relation entre les compétences et les attributs ainsi qu'une base de données très détaillée (villes, monstres, objets, etc.) à télécharger :

cod.xrgaming.net/library/downloads/

Un site consacré à la gestion des guildes (nombreux utilitaires disponibles) :

www.gamecore.net/brimstone/

Prophecy

Quelques conseils de gestion

« *Besoin d'aide, on dirait...* »

M'orn, dragon de pierre.

Cet article vous propose des éléments techniques qui vous permettront de gérer les éléments présentés dans l'aide de jeu Prophecy.

Supplément à l'article p.70 de Casus Belli - Julien Blondel

A propos du Lien...

De toutes les options offertes aux personnages de Prophecy, le Lien draconique reste sans doute celle qui séduira le plus grand nombre de joueurs, en leur ouvrant les portes du savoir et de la puissance des Grands Dragons. Cependant, la gestion au quotidien de cette relation privilégiée risque, à très court terme, de se transformer en véritable casse-tête pour le Maître de Jeu. Que deviennent les dragons lorsque les personnages partent à l'aventure ? Comment interviennent-ils, pour quelles raisons, à quelles fins ? Pour répondre à toutes ces questions, les petites précisions qui suivent ne seront sûrement pas superflues...

L'étendue du Lien

Avant toute chose, rappelons que le Lien draconique n'a rien d'un « mariage », d'une union sacrée poussant l'Élu et le dragon à partager les moindres instants de leurs vies. Le terme de « compagnons », utilisé par tous, représente bien cet échange, cette amitié profonde qui permet aux deux êtres de partager des émotions, des moments précieux, et de se rendre toutes sortes de services. Rares sont les dragons qui souhaiteront - ou accepteront même - accompagner leur Élu en toutes circonstances. Au lieu de cela, le Lien se traduit plus par une série de séparations et de retrouvailles, de moments partagés et de solitudes, permettant aux deux compagnons de mener leur propres quêtes tout en comptant sur la présence de l'autre.

Cet état de fait facilite grandement la gestion des aventures, car le Maître de Jeu n'aura ainsi pas à gérer la présence de cinq dragons dans un groupe de personnages... Certaines aventures se prêteront mieux que d'autres à l'intervention des dragons, mais la plupart des scénarios resteront résolument axés sur le périple des seuls personnages - et l'apparition épisodique de leurs compagnons.

L'appel aux dragons

Proposez une partie de Prophecy, lancez les personnages à l'aventure, laissez-les seuls une petite heure et attendez. Que se passe-t-il ?

Immanquablement, l'un d'eux viendra tôt ou tard à souhaiter l'intervention de son dragon, que ce soit pour obtenir une information ou une aide beaucoup plus concrète - car la majorité des Élus ont en effet la fâcheuse habitude de faire fréquemment appel à leurs compagnons... Les chances de réussite de tels « appels » dépendent d'un grand nombre de paramètres, tels que la distance qui sépare les deux êtres, les motivations de l'Élu ou encore la famille du dragon. Cependant, la règle est simple : le dragon entend toujours l'appel de son Élu. Quelles que soient les circonstances dans lesquelles l'appel est effectué, le dragon perçoit en effet - grâce au lien empathique permanent qui les unit - les principales émotions de son compagnon. Par exemple, si l'Élu est en grand danger, le dragon saura automatiquement que quelque chose tourne mal et pourra, en fonction de son éloignement, se rendre immédiatement sur les lieux. Par contre, si l'Élu tente de faire appel à son dragon sans urgence particulière, le dragon ressentira sûrement l'appel, mais ne verra aucune nécessité de déplacement.

La règle qui suit permet de gérer les conséquences d'un appel en fonction des motivations de l'Élu. En effectuant un jet de Mental + Empathie + Tendance Dragon contre une Difficulté de 10, chaque niveau de Réussite obtenu par le personnage définit les conditions dans lesquelles le dragon acceptera de se déplacer. Il est possible de dépenser des points de Maîtrise pour augmenter les chances de réussite, mais en aucun cas de faire appel aux Tendances.

Échec : un jet raté indique que le dragon n'entend pas l'appel et ne peut en aucun cas se déplacer.

Réussite simple : le dragon perçoit les émotions de l'Élu, mais il ne lui répond pas et ne se déplace qu'en cas de danger mortel.

1 niveau de Réussite : le dragon perçoit l'appel et peut envoyer un bref message télépathique à l'Élu. Si ce dernier est au calme, la communication peut s'établir et durer un nombre de minutes égal au résultat du jet. Le dragon peut se déplacer si les motivations sont vraiment importantes (urgence, danger de mort, etc.).

2 niveaux de Réussite : le contact télépathique s'établit automatiquement et le dragon peut apporter quelques conseils à l'Élu, mais il ne se déplacera que si les raisons de l'appel sont sérieuses ou s'il est actuellement proche de l'Élu.

3 niveaux de Réussite : le contact télépathique s'établit automatiquement et le dragon peut utiliser le Lien pour conférer une partie de sa puissance à l'Élu (soins, facultés ponctuelles, etc.) Si l'Élu le lui demande, il acceptera généralement de se déplacer.

4 niveaux de Réussite et + : le dragon comprend l'importance de l'appel et fait tout pour aider son compagnon.

Quelques modificateurs

Il est évident que les conditions de l'appel peuvent fortement influencer le résultat de ce jet - et la décision finale du dragon. En règle générale, tout ce qui peut nuire à la vie de l'Élu fera pencher la balance en faveur d'une réponse favorable et d'une aide concrète, à défaut d'un déplacement. De même, la présence d'un dragon en face de l'Élu et, de façon plus générale, d'un adversaire démesuré, convaincra sûrement le dragon d'intervenir. Tout danger de mort entraînera une action, ou une réaction, de la part du dragon.

A l'inverse, un appel injustifié ou abusif nuira à une intervention draconique - les dragons préférant laisser leurs Élus faire preuve de leurs capacités et affronter seuls les dangers de la vie humaine. De plus, un acte répréhensible ou contraire à la philosophie du dragon nuiront fortement à une réponse favorable - provoquant même, dans la plupart des cas, une mise à l'épreuve plus ou moins sévère de l'Élu.

L'aide draconique

Le fait qu'un Élu parvienne à faire entendre son appel n'implique pas forcément que le dragon lui accorde son aide - ou tout du moins, l'aide qu'il avait escomptée... Les dragons, même Liés, restent foncièrement indépendants dans leur manière d'aborder les échanges avec les humains. Si certains feront tout pour aider leur compagnon, d'autres, moins attentionnés, n'accorderont que les faveurs qu'ils jugent appropriées.

Quelques aides courantes sont cependant communes à tous les compagnons draconiques :

Fils d'Heyra et de Brorne en tête, tous les dragons ont la capacité de soigner la plupart des plaies humaines - seules les blessures les plus mortelles nécessiteront l'usage d'une magie réservée à quelques lignées précises (Heyra, Szył, Ozyr et Brorne, notamment).

Pour soigner un humain, le Maître de Jeu doit lancer un nombre de dés égal à la Tendance Dragon du personnage. Chaque tranche de 5 points obtenus permet de soigner (d'effacer) une case de blessure, en commençant par les plus sérieuses. Les dragons peuvent également utiliser cette faculté pour soigner un autre humain que leur Élu, du moment que sa Tendance Fatalité est strictement inférieure à sa Tendance Dragon. Dans ce cas, le dragon lance un dé de moins (minimum 1).

Sans forcément aller jusqu'à combattre, un dragon peut s'opposer à un autre pour défendre ou intervenir en faveur de son Élu et de ses compagnons d'aventure. La loi du Lien est généralement respectée par tous les dragons - exception faite de ceux de Kalimsshar, qui considèrent que l'homme est toujours en mesure de se défendre par lui-même. Pour qu'un dragon accepte d'agir ainsi, il faut cependant que les raisons soient fondées et que, bien évidemment, l'Élu et/ou ses compagnons n'aient rien fait qui justifie la colère du dragon opposé. Dans ce

cas, le compagnon draconique peut éventuellement proposer un marché, une entente ou un duel à son frère, de façon à dégager la responsabilité des humains dans le conflit. De telles interventions restent néanmoins subordonnées à une profonde confiance entre l'Élu et son compagnon, ainsi qu'à une « dette », une promesse de retour ou d'accomplissement personnel de l'Élu.

Les épreuves

Lorsque le comportement de l'Élu entre en conflit avec la mentalité de son compagnon draconique, que ce soit par ses actes, son discours, ou l'utilisation abusive des Faveurs, il est fréquent que le dragon instaure une série de tests, d'épreuves visant à éprouver la loyauté de l'humain. Le dragon peut se déplacer pour faire part de son mécontentement ou, et c'est plus souvent le cas, refuser tout contact pendant une période indéterminée. En général, l'Élu doit s'amender et faire montre d'un comportement irréprochable, voire mener à bien une quête particulière, avant d'espérer un retour des faveurs de son dragon - notez qu'il peut aussi bien s'agir des Faveurs draconiques, octroyées par le Grand Dragon, que des aides ponctuelles accordées par le compagnon draconique de l'Élu.

Dans tous les cas, un manquement grave aux commandements du Grand Dragon, tel qu'une atteinte à la vie d'un dragon de même lignée ou une démarche volontaire vers l'une des deux autres Tendances, peut entraîner la perte irrémédiable du Lien...

Dark Earth 2

Les carnets de l'Obscur

Shatan, le sombre-fils bâtisseur, et Erdred le prôneur sont les héros du Carnet de l'Obscur qui ouvre les pages de la seconde édition de Dark Earth. Casus Belli vous a concocté les caractéristiques de ces légendes de Sombre-Terre, ainsi que celles de la shankréature albinos que Shatan affronta si longuement...

Supplément à l'article p.72 de Casus Belli - Léonidas Vesperini

Erdred

Caractéristiques et talents

Agilité 2/Camoufler 2, Esquiver 2
Force 2/Porter 1
Hargne 2/Supporter 3, Surprendre 1
Mouvement 2/Sprinter 2
Prestance 3/Influencer 5, Séduire 3
Résistance 3/Contrôler 3, Endurer 4
Sens 3/Chercher 4, Percevoir 2, S'orienter 4
Trempe 4/Motiver 5, Résister 3, Surmonter 5

Connaissances et compétences

Arts Martiaux 2/Poignard courbé 2, Falchion 3
Communication 4/Baratin 4, Éloquence 5,
Empathie 3, Marchandage 4, Représentation 3
Érudition 3/Avant 2, Coutumes (Prôneurs) 4,
Légendes 5, Lettres 4, Religion 3, Région
(Okhaen) 3, Runkas 2, Shankréatures 2, Gaïa 1,
Histoire 2
Survie 2/Milieux : Déserts 2, Chaos 2, Mers 2,
Premiers soins 3
Techniques 2/Corps 2, Vapeur 1, Huiles 2, Vents
2, Antech 1, Traîneau 2

Armes :

Poignard courbé : Dommages + 1
Falchion : Dommages + 3, Défense + 1
Armure : Plastron de Cuir Bouilli (Pièce,
Protection 2)
Voie : Voie de l'Homme
Ressources
Vie : 13
Énergie : 8
Renommée : Rang 2 - Réputé (90 points)

Shatan

Caractéristiques et talents

Agilité 2/Camoufler 4, Esquiver 3, Sauter 4
Force 5/Forcer 3, Lancer 3, Porter 4
Hargne 5/Aggresser 5, Supporter 3, Surprendre 4
Mouvement 3/Grimper 2, Nager 2, Sprinter 4
Prestance 2/Impressionner 4
Résistance 4/Contrôler 3, Endurer 4, Régénérer 3
Sens 4/Chercher 3, Percevoir 4, S'orienter 3
Trempe 3/Motiver 1, Résister 3, Surmonter 1

Connaissances et compétences

Arts Martiaux 3/Tranchoir 4, Hache 5, Falchion
3
Communication 1/Baratin 2, Empathie 2
Érudition 2/Avant 1, Coutumes (Fouineurs)
3, Légendes 1, Région (Okhaen) 3, Runkas 1,
Shankréatures 3
Survie 3/Animaux : Rats 3, Cerbères 2, Hyènes
3, Urs 1, Rapazz 1, Voulpes 2, Végétaux : Rueg
3, Champignons 2, Milieux : Souterrains 2,
Ruines 2, Glaces 2, Déserts 3, Chaos 3, Marais
1, Mortezones 3, Pistage 5, Premiers soins 2
Techniques 1/Métal 1, Corps 2, Huiles 1,
Crochetage 2, Char à voile 2

Armes :

Falchion : Dommages + 6, Défense + 1
Hache : Dommages + 6
Tranchoir : Dommages + 5, Défense + 1
Armure : Cuir (Complète, Protection 2)
Voie : Voie de l'Homme
Nature : Sombre-Fils (Niveau 2 de contami-
nation, 4 points ténébreux)
Ressources
Vie : 20
Énergie : 10
Renommée : Rang 3 - Célèbre (130 points)

La Shankréature albinos

Agilité 5/Esquiver 3, Sauter 5
Force 6/Forcer 4, Porter 5
Hargne 7/Aggresser 5, Supporter 4, Surprendre 4
Mouvement 4/Grimper 2, Nager 1, Sprinter 5
Prestance 3/Impressionner 4
Résistance 5/Contrôler 2, Endurer 5, Régénérer 4
Sens 5/Chercher 3, Percevoir 5, S'orienter 4
Trempe 3/Résister 3, Surmonter 3
Armes :

Morsure : Dommages + 5
Griffes : Dommages + 3
Sombre contamination :
Morsure uniquement. En cas de perte de points
de vie (après son jet de Résistance), la victime
doit lancer un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, elle
est contaminée (niveau 3, 1 point ténébreux).
Protection : Fourrure épaisse (Protection 2)
Vie : 22
Cœur Sombre : 4
Entropie Shankr : 9
Pouvoirs Shankr : Drain au contact (mois),
Peur, Plaie Purulente, Régénération

Jouer dans le monde de la Belgariade

Impliquer vos joueurs dans les vingt et quelques romans et récits de la Belgariade demanderait un vrai travail d'horloger et une documentation conséquente. Mais ce décor se prête volontiers à des incursions en marge de la saga. Car ses peuples possèdent des originalités qui surprennent sur un fond suffisamment familier pour extrapoler et improviser.

Didier Guisérix et François Doucet avec Guillaume Fournier

Vous aurez reconnu derrière les Cheresques, les Algarois ou les Drasniens, des Vikings, des Mongols ou des Slaves. Avec leurs voies et leurs légions, les Tolnédrains évoquent Rome, et en Arendie cohabitent deux époques de l'Angleterre, celle de la Table ronde et celle de Robin des Bois. Pour tirer le meilleur parti de cette situation, voici quelques astuces.

Deux cas de figures s'y prêtent : vous, MJ connaissez un peu ce monde tandis que vos joueurs l'ignorent, ou vous l'ignorez tous. Si vos joueurs sont des fans de Eddings, l'entreprise dépasse cette modeste aide de jeu ! Le déclencheur d'aventures est simple : dans des passés lointains, certains peuples ont massivement migré chez leurs voisins, créant des situations ambivalentes, des remises en cause, de grands changements. Dans notre passé, l'arrivée des Vikings sur notre territoire, ou cohabitaient un fond Celte, l'empreinte de Rome et le christianisme, a débouché sur la conversion de l'envahisseur et l'émergence d'un nouvel ensemble, les Normands, qui ont influé fortement sur la suite de l'histoire du pays et ses rapports avec nos voisins d'outre-Manche.

Ce que vous savez sur les royaume du Ponant et ce que vous pouvez en imaginer suffit avec quelques précisions pour jouer dans l'un des trois cadres présentés ici.

En préambule, vous devez avoir en tête le moteur le plus basique de ce monde : au début des temps, plusieurs dieux ont participé à la création du monde. L'un, Aldur, plus proche des hommes, a enseigné à certains l'art de la magie, et a forgé comme signe d'alliance une orbe. Un frère jaloux, Torak, a dérobé l'orbe, mais celle-ci lui a brûlé la moitié du visage, et un groupe de héros la lui ont reprise pour la ramener à Riva. Depuis, Torak dort parmi son peuple, les Angaraks. Une prophétie annonce qu'un jour un affrontement final opposera Torak à un roi du Ponant, descendant des premiers gardiens de l'orbe. Des milliers d'années ont passé, et les peuples vaquent à leur destin. Les seuls qui gardent cette prophétie en mémoire sont les gardiens de l'orbe à Riva, et les plus érudits des Angaraks, qui insidieusement sapent les royaume du Ponant pour le jour où...

La survie des Nyissiens

Pour contrer la prophétie, les rois angaraks ont convaincu les Nyissiens d'assassiner la famille royale de Riva. Après ce crime, les Riviens mènent sur la Nyissie une expédition radicale : le pays est rasé, les routes détruites. Seule sa reine-serpent, d'essence divine, échappe à l'éradication.

Si une majorité de la population a fui vers les Royaumes Murgos, une autre partie a pu se réfugier, en traversant la forêt des Dryades, au sud de la Tolnedrie.

Combien sont-ils ? Vingt ou vingt-cinq mille. Voici les maisons du sud distraites de leurs rivalités politiques par une colonie exotique. Les hommes, chauves, savent souvent charmer les serpents. Les femmes sont assez impudiques. Les Nyissiens sont habitués à vivre soit au crochet des palais, soit du trafic d'esclaves et de drogues, plus rarement de commerce licite, mais ceux qui ont préféré la Tolnedrie aux Murgos sont sans doute les plus confiants envers un empire d'ordre, et le fait que les Dryades leur aient autorisé le passage suppose qu'ils aient offert des garanties.

Les Tolnédrains les plus jeunes ou les plus désespérés sont les premiers attirés par les drogues et les charmes des Nyissiennes. Les nobles et leur entourage vont les utiliser dans leur lutte contre les familles rivales du nord... Mais ces Nyissiens évitent au maximum les compromissions. Leurs chefs ont sans doute des accords secrets avec l'empereur, et avec les Dryades. Car en plus de devoir bâtir des bourgs où de faire vivre une communauté d'exilés, il est probable qu'ils sont dépositaires et gardiens de reliques et de documents primordiaux de leur peuple, sauvés de la fureur des Riviens.

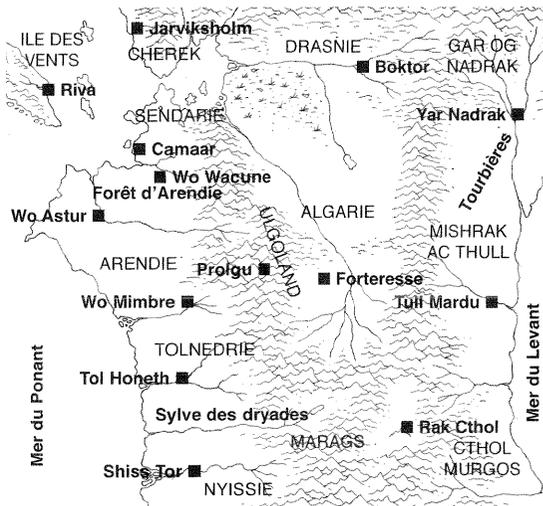
Comment jouer cette cohabitation ?

Comme des égyptiens, mâtinés d'adorateurs de Kali, installés dans une province romaine... Attention, leur reine-serpent est loin d'eux, seule avec le dieu-serpent dans son palais de Shiss Tor.

Tous les Nyissiens comprennent le langage des serpents, beaucoup savent leur commander.

L'or rouge

Sans qu'on sache pourquoi, l'or rouge des Angaraks a une fâcheuse tendance à influencer ceux qui l'acceptent comme paiement. Il devient alors plus faciles à corrompre, plus conciliants avec les Angaraks. Voir de l'or rouge circuler est mauvais signe pour l'ennemi des Angaraks.



Leurs chefs sont des eunuques, très intelligents, influents et intriguants, empoisonneurs ou assassins. Habités à des habitations en dur, aux rendez-vous secrets en sous-sol, les Nyissiens vont sans doute en ériger ou retaper des villages abandonnés, donnant l'impression mal vue de s'installer, ce qui est inexact. Prudents dans leurs transactions, tenus par leurs accords mais poussés au crime par les nobles, ils devront pourtant commercer tout en vivant chichement, probablement plusieurs années, afin d'accumuler de quoi rebâtir leur propre pays...

Quant au Tolnedrains, ils vont être encore plus divisés selon que ce voisinage sert leurs plaisirs ou leurs intérêts, ou au contraire les choque ou les indispose...

Que jouer dans ce décor ?

■ Les nobles tolnedrains qui espèrent acheter des Nyissiens ou les forcer à nuire à des maisons rivales de l'empire se cacheront derrière des paravents : les commanditaires seront des éminences grises, et les aventuriers peuvent jouer les intermédiaires, les complices ou les inspecteurs chargés de surveiller les Nyissiens « indignes de confiance ».

■ Si les chefs nyissiens jouent la discrétion pour garantir la paix, leur peuple vit selon ses habitudes, assez tordues. Certains tolnedrains veulent chasser les intrus, tandis que d'autres, séduits, veulent les introduire dans leur société. Les aventuriers peuvent être chargés par des prêtres nyissiens de surveiller, contrer ou effrayer des éléments incontrôlés. Ou bien être chargés par des Tolnedrains soit de monter des provocations ou des incidents impliquant des Nyissiens, soit de couvrir des idylles contrariées... Iront-ils jusqu'au bout de missions qui peuvent conduire à un pogrom ?

Si la colonie est là depuis longtemps, les plus observateurs savent qu'ils accumulent des richesses pour leur retour. Un appât envoiement, même si on peut supposer que les eunuques ont trouvé des moyens de les mettre à l'abri.

Magie

Avec un peu de recul par rapport à la saga, on voit que la magie s'apparente à des pouvoirs psy. Elle peut s'improviser, s'adapter. Elle peut durer tant que le magicien se concentre ; elle le fatigue et peut le rendre fou. Elle obéit surtout à un principe immuable : elle ne doit pas détruire. En général, elle détourne, modifie, déplace, cache, révèle... La colère en est le catalyseur principal, mais celui qui l'utilise avec l'idée de détruire ou de tuer est détruit ou tué lui-même. C'est pourquoi il n'y a que peu de magiciens spontanés ou autodidactes, et que les prêtres Grolims, plutôt destructeurs, n'y ont accès que lorsqu'ils sont capables de dominer leur instinct. Le mieux est soit de ne pas avoir de personnage magique, soit d'utiliser les règles des Psioniques latents de Talents et Pouvoirs avec un joueur qui sait vraiment bien se tenir à table.

Voici quelques-uns des pouvoirs observés dans la saga :

Sens du danger, Sens du Poison, Connaissance de la localisation, Contrôle des Sons, Contrôle Corporel, Conjuraison d'une créature d'outreplans (les démons morindiens ou karandaques de la Mallorée), la guérison, toutes les dévotions télépathiques, clair-sentientes, la télékinésie, la téléportation d'objets ou de créatures vivantes, plus toutes les attaques et défenses mentales.

Les sorciers du monde de la Belgariade sont pour AD&D des psis, dont la puissance dépend de l'origine : les élus d'Aldur (Belgarath, souvent sous forme de loup, Polgara, souvent sous forme de chouette, Beldin, etc) sont très puissants (niveaux 15 à 20), les prêtres de Torak beaucoup moins, sauf les disciples du dieu (Zedar, Ctutchik, etc). Un Grolim sera de niveau 4 à 10. Enfin, les rares qui s'éveillent seuls au pouvoir, Vordai la Drasnienne ou l'alchimiste de la Mallorée, ne dépassent pas le niveau 5 ou 6, faute d'enseignement.

Les pouvoirs des sibylles, des Dals ou des Morindiens sont trop spéciaux pour pouvoir être quantifiés.

Notez que l'usage de la magie fait un « bruit » attirant l'attention des grands prêtres ainsi que de Polgara et Belgarath, qui peuvent intervenir si rien de prioritaire ne les retient ailleurs.

On peut aussi utiliser la Magie spontanée d'*Ars Magica*, ou la Magie Improvisée de *GURPS*, jeu qui permet par ailleurs de créer des personnages à la fois carrés comme les héros de la Belgariade, mais avec les nuances désirées par les joueurs.

Les voies tolnedraines et les auberges, patrouilles et gardes

Jouant sur les dissensions entre ses suzerains, l'empereur tolnedrain les tient par la carotte et le bâton. Le bâton, ce sont ses légions. La carotte, les voies marchandes pavées qui sillonnent le continent au-delà des frontières de l'empire. Très bien entretenue, la voie tolnedraine est régulièrement patrouillée, et ponctuée à intervalles d'une journée de voyage d'auberges austères et spartiates mais propres et bien gardées, où l'on peut rencontrer son pire ennemi sans crainte d'agression immédiate...



Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire

4, rue Saint Nicolas, 75012 Paris - France

Tél.: 01 43 43 96 05

www.casusbelli.com

e-mail : redaction@casusbelli.com

Le numéro 1 est constitué de deux fascicules : Casus Belli et Casus Master ne pouvant pas être vendus séparément. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.