

Supplément pour le meneur de jeu

The logo for 'casus master' is displayed in a large, bold, black font. The word 'casus' is on the top line, and 'master' is on the bottom line. The letters are thick and blocky. The background of the entire advertisement is a grayscale photograph of a person in a dark, hooded garment, possibly a hooded figure or a person in a mask, with their hands raised in a gesture of surrender or prayer. The person's face is not clearly visible, and the overall tone is somber and dramatic.

SCÉNARIOS

Warhammer 5

Rat des villes... rats méchants

Shadowrun III 34

L'enfant du Solstice

Brussolo-Basic 21

Les enfants du Désordre

AIDES DE JEUX

Warhammer 2

Sous le signe du Rat cornu

Brussolo-Basic 16

Mettre en scène le Carnaval de fer

Création de personnage

Fiche de personnage24

Premiers Âges 45

Les Argants «civilisés»

Agone 46

LORGOL, capitale du crépuscule

Think Free



Sous le signe du Rat CORNU

Les armées skavens sont fréquentes sur les champs de bataille des joueurs de *Warhammer* JdR et ce n'est guère étonnant. Games Workshop a fait un travail conséquent et de qualité sur cette race aux mœurs décadentes. Les hommes-rats sont organisés en clans dirigés par des maîtres de guerre redoutables et sounois. Les clans skavens sont placés sous l'autorité du Conseil des Treize Seigneurs de la Ruine; douze d'entre eux ont été choisis par le Rat Cornu, le treizième est symboliquement le Rat Cornu lui-même.

Du clan Eshin, versé dans l'assassinat, au clan Skryre spécialiste de la malepierre en passant par les moines de la peste du clan Pestilens et par les rats-ogres du richissime clan Moulder, sans parler des clans mineurs, les Skavens offrent une diversité de fonctions et d'archétypes dont un bon nombre sont exploitables en jeu de rôle. Nous vous proposons ici le profil initial d'un personnage, les carrières qu'il peut suivre et quelques nouvelles compétences.

Note terminologique : tout au long de cette aide de jeu le terme anglais « *warpstone* » est traduit par « *malepierre* ». Le terme de la VF (p.227) est « *pierre-distordante* ».

Profil de base

CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	2d10	2d10 + 20	d3 + 1	d3 + 1	d3 + 4	2d10 + 30	1	2d10 + 10	2d10 + 10	2d10 + 10	2d10 + 10	2d10 + 10

Tous les Skavens ont la compétence « vision nocturne ».

Carrières de base accessibles aux Skavens

Les astérisques renvoient à des explications, des détails ou des profils que vous trouverez plus loin dans cet article. Sauf contre-indication, utilisez les profils tels quels en n'utilisant que les compétences et débouchés autorisés.

Guerrier (1d8)

- 1 - Combattant des tunnels*
- 2 - Garde
- 3 - Garde du corps
- 4 - Gladiateur
- 5 - Mercenaire*
- 6 - Pourfendeur de nains*
- 7 - Soldat
- 8 - Spadassin

Forestier (1d8)

- 1, 2 - Chasseur
- 3 - Chasseur de primes
- 4, 6 - Courrier
- 7 - Guide-convoyeur
- 8 - Ratier*

Filou (1d8)

- 1 - Agitateur
- 2 - Bateleur
- 3 - Brigand*
- 4 - Geôlier
- 5 - Mendiant
- 6 - Pilleur de tombes
- 7 - Trafiquant de cadavres
- 8 - Voleur

Lettré (1d8)

- 1 - Apprenti malepierriste*
- 2 - Apprenti technomage*
- 3 - Commerçant
- 4 - Globadier*
- 5 - Initié gris*
- 6 - Moine de la peste*
- 7 - Prédicateur
- 8 - Scribe

Carrières avancées

Assassin du clan Eshin*, Assassin*, Bourreau, Capitaine-Mercenaire, Charlatan, Chef rebelle, Eclaireur, Espion, Explorateur, Maître de meute*, Malepierriste*, Marchand d'esclaves, Massacreur de héros*, Nécromancien*, Prêtre de la peste*, Prophète Gris*, Racketteur, Receleur, Technomage*

Les carrières

Apprenti malepierriste : Utilisez le profil *Apprenti alchimiste* (WJdR p.21). Remplacez « Fermentation » par « Connaissance de la malepierre* » et supprimez « Chimie - 50 % ».

Apprenti technomage : utilisez le profil *Apprenti sorcier* (WJdR p.22). Retirez la compétence « Incantations »,

rajoutez « Connaissance de la malepierre* », remplacez « Langage secret – classique » par « Langage secret – skaven* » et « Langue hermétique – Magikane » par « Langue hermétique – skaven* ». Dans les débouchés, remplacez Sorcier, niveau 1 par Malepierriste, niveau 1 et retirez Joueur professionnel.

Assassin du clan Eshin : Craints car experts des poisons, des garrots et des shurikens, ces Skavens viennent de Cathay. Ils constituent la police secrète du Conseil des Treize, faisant régner sa loi par la terreur et l'assassinat.

- Plan de carrière : voir WJdR p. 94 sauf CC + 20, CT + 20, B + 8, A + 2, Cl + 30, Soc -. Ajoutez les compétences « Calme accru* », « Connaissance de la malepierre* », « Malepierre – manipulation* », « Malepierre – incorporation aux poisons* ».

Assassin : Les autres clans skavens ont aussi des tueurs, mais ils sont beaucoup plus frustes et moins efficaces, à tel point que l'on engage un Eshin pour les missions difficiles.

- Plan de carrière : CC + 20, CT + 10, F + 1, B + 5, I + 20, A + 1, Dex + 10, Int + 10, Cl + 10, FM + 10. Utilisez les compétences indiquées WJdR p. 94 sauf « Camouflage urbain », « Déguisement », « Préparation des poisons ». Trois spécialisations au lieu des sept normales.

Brigand : Les brigands sont des rebelles à la société skaven et non à la société humaine (quoique...). Si vous ne créez pas une équipe de rebelles il est difficile d'intégrer un tel personnage à un groupe. N'hésitez pas à retirer le dé.

Combattant des tunnels : Les Skavens affrontent les incursions naines dans leurs tunnels. Utilisez le même profil que celui des règles de base (WJdR p. 26), à ceci près que le seul débouché est : *Pourfendeur de nains*.

Globadier : Les globadiers sont les artificiers du clan Skryre et manipulent une des armes les plus abjectes du clan : les globes du vent mortel. Ce sont des sphères de verre remplies d'un gaz de malepierre verdâtre et extrêmement toxique. Les victimes prises dans les vapeurs délétères de ce gaz subissent 1d6 + 2 points de dommages par tour, sans protection due à l'armure. Les globadiers portent des masques les protégeant, mais ce n'est pas le cas de ceux qui les accompagnent au combat...

- Plan de carrière : CT + 10, B + 2, Dex + 20, Cl + 20, FM + 10. Compétences : « Intelligence accrue* », « Calme accru* », « Adresse au tir », « Fuite », « Immunité aux poisons », « Connaissance de la malepierre* », « Malepierre – manipulation* », 50 % « Jonglerie » (pour les fous). Débouchés : Malepierriste, Apprenti technomage, toutes les professions de guerrier.

Initié gris : Utilisez le profil *Apprenti sorcier* sauf les compétences « Langage secret » qui devient « Langage secret – skaven », et « Langue hermétique » remplacé par

« Langue hermétique – skaven ». Pour la progression, référez-vous à la table d'avancement des *Clercs* (WJdR p.150).

Maître de meute : Appartenant au clan Moulder, ces Skavens dressent et mènent à la bataille des rats (souvent géants), des esclaves et surtout des rats-ogres.

- Plan de carrière : CC + 10, CT + 10, Cd + 30, Int + 20, Cl + 10, FM + 20, Soc + 10. Compétences : « Chasse », « Conduite d'attelage », « Coups assommants », « Dressage », « Emprise sur les rats* », « Immunité aux maladies », « Piégeage », « Pistage », « Soins des animaux », « Connaissance de la malepierre* », « Malepierre – incorporer » (pour nourrir leurs bêtes).

Malepierriste : On trouve ces spécialistes de l'extraction et de l'utilisation de la malepierre dans tous les clans. Les utilisations de la Malepierre sont par contre spécifiques à chaque famille skaven. Le clan Eshin fabrique des poisons et des armes, les lames suintantes ; le clan Moulder des monstres ; le clan Skryre des lances-feu et des globes de vent mortel ; le clan Pestilens des maladies et des encensoirs à peste.

- Plan de carrière : Vous pouvez considérer les malepierristes comme des alchimistes (WJdR p.141) sans les compétences « Incantations ». Rajoutez les compétences suivantes : « Intelligence accrue* », « Calme accru* », « Malepierre – manipulation* » (au niv.1), « Malepierre – raffinage* » (niv. 2), « Malepierre – incorporation* » (niv. 3). Adaptez les autres compétences, « Chimie » devenant par exemple « Connaissance de la malepierre* ». Débouchés : rarement, Nécromancien niv. 1. ; à partir du niveau 3 et pour le clan Skryre uniquement, *Technomage* niv.1.

Massacreur de héros : Utilisez le profil *Massacreur de géants*.

Mercenaire : Les clans louent parfois des guerriers aux armées du Chaos, ou à d'autres clans.

Moine de la peste : Ces fanatiques du clan Pestilens, voués à la propagation de la corruption et de la désolation au nom du Rat Cornu, cultivent des maladies et les propagent dans les cités de leurs ennemis via des rats contaminés. Ils sont malodorants, fous et constamment excités.

- Plan de carrière : B + 1, Int + 10, FM + 20. Compétences : « Alphabétisation », « Connaissance des parchemins », « Langage secret – skaven* », « Théologie du Rat Cornu ». Débouché : *Prêtre de la peste*.

Nécromancien : Un profil très rare chez les Skavens. D'intéressants mélanges de nécromancie et de malepierre en perspective...

Pourfendeur de nains : Utilisez le profil *Pourfendeur de trolls* et changez l'arme de dotation. Le débouché devient : *Massacreur de héros*.

Prêtre de la peste : Utilisez le profil Templier (WJdR p. 107) moins « Equitation », et « Langage secret – batailles ». « Pictographie » devient « Pictographie – skaven » et supprimez la spécialisation « Lance de cavalerie ».

Prophète Gris : Ils pratiquent un art magique étrange centré sur la malepierre. Ce sont les seuls Skavens à pouvoir invoquer les démons du Rat Cornu, dont les verminarques (démons majeurs). Utilisez le profil de Clerc avec quelque sorts de sorcellerie et de démonologie.

Ratier : Les ratiers du clan Pestilens entretiennent des hordes de rats qu'ils élèvent et auxquels ils injectent des maladies. Ceux-ci sont ensuite libérés par les assassins du clan Eshin dans les égouts des cités que les Skavens veulent conquérir. La dernière expédition massive de ce genre date de 1786 à Bordeaux en Bretagne. Un tiers de la population de la ville succomba à une épidémie de fièvre rouge. Utilisez le profil Ratier (WJdR p. 40) et remplacez « Dressage – Chien » par « Dressage – Rat ». Rajoutez « Emprise sur les rats* ».

Technomage : Tous d'anciens manipulateurs de la malepierre, ces sorciers fondent leur magie sur elle. Utilisez les profils de Sorcier niv.1 à 4.

Nouvelles compétences

Calme accru et Intelligence accrue : Les Skavens ne sont pas intrinsèquement stupides et excités. C'est leur société paranoïaque et extrêmement violente qui les façonne ainsi. Certains Skavens apprennent à domestiquer quelque peu leurs passions et peuvent ajouter 10 à leur CI ou Int.

Connaissance de la malepierre : Cette compétence permet au personnage d'avoir des notions sur la nature de la malepierre, mais pas de l'utiliser. Tous les hommes-rats savent qu'ils ont été engendrés par cette substance étrange et maléfique et qu'elle tombe parfois du ciel. Un Skaven qui possède cette compétence sait par exemple que les météores de malepierre viennent de Morrslieb et qu'ils ont généralement la taille d'un poing. Il peut aussi en conjonction avec « Astrologie » essayer de prédire les dates et lieux des chutes de météorites et, en conjonction avec « Evaluation », savoir quelle valeur accorder à un échantillon de malepierre (pureté, taille utile...).

Emprise sur les rats : Cette version d'« Emprise sur les animaux » ne s'applique qu'aux rats. En dehors de cela, elle est en tous points identique au talent de base (WJdR p.51).

Langage secret – skaven : Cette langue est en quelque sorte le haut skaven qui n'est parlé que par les érudits de la nation. Quelques bribes en sont compréhensibles par des Skavens intelligents (Int > 30).

Langue hermétique – skaven : Comme toutes les langues hermétiques, celle-ci est quasiment impropre à la communication et sert dans le cadre de la magie. C'est une variante couinante et pressée du Magikane probablement modifiée par le Rat Cornu lui-même. Un mage parlant le Magikane traditionnel à droit à un jet d'intelligence pour avoir une idée, toujours imprécise, de ce qui se dit en skaven hermétique, et réciproquement.

Malepierre – manipulation : Cette compétence nécessite « Connaissance de la malepierre ». Elle permet de manipuler la malepierre et les objets en comprenant. Pour la malepierre pure et brute, un jet d'intelligence est nécessaire. En cas d'échec, ou pour ceux qui ne possèdent pas cette compétence, le personnage est soumis à l'influence de la substance mutagène, influence qui est totalement aléatoire et peut aussi bien se révéler bénéfique que provoquer la mort dans d'atroces souffrances.

Malepierre – raffinage : Cette compétence nécessite « Malepierre – manipulation » et « Fabrication de potions ». Elle permet de transformer la malepierre brute qui est inutilisable en malepierre raffinée que l'on peut ensuite incorporer dans des objets ou préparations ou faire consommer à un être vivant.

Malepierre – incorporation : cette compétence nécessite « Malepierre – manipulation » et une autre compétence suivant ce que l'on veut faire de la malepierre (exemple : « Métallurgie » pour une arme). Elle permet de créer un objet contenant de la malepierre ou de juger le dosage à injecter dans une créature vivante.

Malepierre – incorporation aux poisons : Cette compétence nécessite « Malepierre – manipulation » et « Préparation de poisons ». Elle permet de faire des poisons à base de malepierre. C'est une version simplifiée de la précédente, et elle ne coûte que la moitié des points d'expérience normaux.

Pour jouer une campagne dans laquelle les joueurs incarnent des Skavens, nous recommandons vivement l'achat de l'excellent supplément Games Workshop Warhammer Armées, Skavens, où vous pourrez en apprendre plus sur les origines des skavens, leur empire souterrain, leur société, leur histoire... et bien d'autres sujets.

Vous trouverez sur le site de Casus Belli la liste des compétences accessibles aux hommes-rats et quelques idées de scénarios.

RAT des villes... rats méchants

La ville est assiégée, les infâmes Skavens grouillent sous les murs et au fond des égouts... Parviendront-ils à s'infiltrer pour assassiner un noble impérial ? Souhaitons-le à vos joueurs, puisque ce sont eux qui auront à incarner les assassins du clan Eshin...

Scénario : Jérôme Rigal et Renaud Boclet - Illustrations : Yong Yi Moua Shong

Présentation

Ceci est un scénario pour Warhammer, pour 3 à 5 joueurs (vous pouvez utiliser les personnages prêtirés proposés à la fin de ce scénario, ou vous servir de l'aide de jeu « Sous le signe du Rat Cornu » pour créer vos propres skavens). Il met en scène des assassins du clan Eshin ayant pour mission de s'infiltrer dans une cité impériale afin d'assassiner le Comte Électeur en place et d'en ramener une momie en contrepartie. Mais attention, dans cette histoire, les traîtres sont partout et les joueurs eux-mêmes ne dérogent pas à cette règle. La première partie de ce scénario est linéaire, la deuxième est libre et construite autour des différents lieux d'intérêt de la ville.

Synopsis

Les Seigneurs de la Ruine Skavens ont passé un accord avec Gottfried Von Heidel, un baron de l'Empire qui a mis la main sur le corps momifié de Sothra, un Roi des Tombes de Khemri. Cette momie représente un pouvoir immense pour qui parviendra à la ranimer ; et si Von Heidel lui-même en est incapable, certains seigneurs Skavens versés dans la nécromancie sont prêts à tout pour l'acquiescer.

En échange de la momie, les Skavens vont lancer une fausse attaque contre la cité, tandis que des assassins du clan Eshin s'infiltreront dans les murs pour occire le Comte Électeur. Von Heidel prendra alors en main la défense de la ville, les Skavens se replieront et le félon, débarrassé de son rival et considéré comme le sauveur de la cité, trouvera sa légitimité comme maître incontesté de Steinhof.

Mais un vent de trahison souffle dans chaque camp.

Von Heidel n'a jamais eu l'intention d'honorer sa part du marché et il compte bien se débarrasser des assassins skavens une fois le Comte Électeur éliminé.

De son côté, le Prophète Gris Ithak, auquel le Conseil a confié son armée, a élaboré un plan pour s'emparer à la fois de la ville et de la momie malgré les directives de ses supérieurs.

Briefing

Le Prophète Gris réunit les joueurs dans le campement skaven et leur expose leur mission : assassiner un noble pour le compte du baron Von Heidel. Celui-ci leur donnera ensuite une momie qu'ils devront ramener. Il prend ensuite à part le technomage et lui ordonne de revenir

seul : les assassins du clan Eshin ne doivent pas survivre. Il l'invite, pour les tuer, à faire en sorte qu'ils arrivent amoindris et peu nombreux à la momie, puis à réveiller cette dernière.

Les égouts

Les hommes-rats s'engouffrent dans les boyaux obscurs qui constituent leur royaume. Ce réseau infini est comme un double du système de transports et de communications impérial. Une longue marche s'ensuit, où l'on n'entend que le clapotis de pattes griffues dans les flaques et quelques couinements agacés. Le boyau débouche finalement dans les égouts de la cité. Ici aussi, une odeur délicieusement répugnante emplit l'air. Ici aussi, le Rat Cornu règne en maître. Les eaux sont souillées de ses répugnantes excréments, et un cadavre de chat glisse sur le dos à leur surface, le ventre gonflé par la putréfaction. Les hommes-rats s'avancent vers leur rendez-vous

avec l'humain imprudent qui a accepté d'être leur contact. Furtifs, ils se meuvent en terrain conquis. Leurs petits yeux brillants volent tout autour d'eux, et rien ne leur échappe. Les marques laissées par des Skavens partis depuis bien longtemps déjà pour se repérer, la tête du Rat Cornu qui observe et qui rassure, les traces d'un combat ancien, tout est resté inscrit ici. Car ce lieu est celui que les humains, dans leur aveuglement, ont choisi d'oublier. Dormant et ronflant comme des porcs dans leurs lits douillets, ils essayent de ne pas songer que, sous leur petite ville, s'étend un immense labyrinthe de couloirs obscurs, humides, où leurs lois fallacieuses ne s'appliquent plus. Et dans ce lieu où finissent tous les jouets cassés des enfants devenus hommes, tous les cadavres que l'on souhaite faire disparaître, les terribles Skavens se propagent tels quelque idée malfaisante, angoissante parce que véridique.



Tout à coup ils s'arrêtent. Ils ont entendu des voix. Des voix humaines ! Ici ! Dans ce temple dédié à la corruption du Rat Cornu ! Intolérable... Les intrus doivent mourir, ici et maintenant. Aucun ne doit en réchapper.

Ce sont des gardes envoyés par le Comte Électeur qui ne sait que trop bien que les Skavens sont susceptibles de s'infiltrer par les égouts. Ils sont six, au profil « garde de base ». Attaqués, ils essaieront de fuir pour donner l'alarme. Néanmoins, ils sont normalement incapables d'échapper aux guerriers envoyés par le Prophète Gris. Si l'un d'entre eux venait néanmoins à glisser entre les griffes du clan Eshin, le contact envoyé par Gottfried Von Heidel arriverait en brandissant sa tête, tout fier de l'avoir intercepté. Quoi qu'il en soit, il arrive peu après le combat et transmet son message : les hommes-rats doivent s'infiltrer dans le palais du Comte Électeur pour l'assassiner. Après quoi, ils pourront s'enfuir et reprendre contact au même endroit avec un autre émissaire de Von Heidel, qui leur indiquera où aller pour chercher la momie. Le messenger remet aux Skavens une carte de la ville et un plan du palais.

Après avoir accompli sa mission, il se prépare à repartir et découvre le destin qui lui est promis. Les Skavens ayant reçu consigne de le tuer, il lui sera difficile d'échapper à leur vindicte. Il essaiera pitoyablement de se défendre (utilisez le profil « garde de base »).

L'Assassinat

Le palais du Comte Électeur est une grande bâtisse de pierre qui fait à la fois office de salle du conseil, de tribunal et de prison.

Les joueurs peuvent entrer ici de trois façons différentes, chacune présentant ses avantages et ses inconvénients.

Par les égouts

Le messenger de Von Heidel qu'ils ont rencontré dans les égouts leur a indiqué une porte qui donne sur les geôles du bâtiment, au sous-sol. Cette porte a été prévue pour que les notables de la ville puissent fuir par les égouts en cas de danger. Cependant, le Comte Électeur est loin d'être un imbécile et il sait bien que face à des Skavens, les souterrains, loin de représenter un espoir de fuite, doivent être considérés comme autant d'endroits d'où peut surgir le danger.

Cette porte est donc dûment fermée à clef et les joueurs devront la crocheter pour l'ouvrir. De plus, le comte a fait placer un garde près de la

porte et les joueurs devront se débarrasser de lui le plus discrètement possible. Dans le cas contraire, le garde donnera l'alarme.

Cette porte est constituée de simples barreaux métalliques, certes solides, mais suffisamment espacés pour permettre à un assassin skaven d'y glisser un bras armé d'une dague ou même de projeter un poignard au travers. Attirer le garde près de la porte et lui régler son compte en silence constitue un bon moyen d'entrer, d'autant que le malheureux porte sur lui la clé qui permettrait aux personnages d'ouvrir la porte sans forcer la serrure.

Les sous-sols du palais abritent également une dizaine de geôles sordides et malodorantes (l'endroit rêvé pour que nos petits rats piquent un petit roupillon, mais le temps presse). La plupart des cellules ont été vidées pour l'occasion car le comte a offert la possibilité à leurs occupants de racheter leur liberté sur les remparts. Il n'y reste actuellement que trois personnes : un vieillard décharné et à moitié mort de faim et de froid, qui bredouille une litanie sans fin, recroquevillé sur la paille humide de son cachot. Si les Skavens entrent dans sa cellule, son regard vide ne les voit même pas.

D'une autre cellule proviennent des cris de rage et des imprécations contre Sigmar. L'occupant de cette geôle est un flagellant qui a perdu la tête au point de ne plus faire la différence entre ses frères d'armes et ses ennemis. Pour lui, tout être vivant est entaché par le péché et son devoir consiste à le purifier à coups de masse. Le libérer serait une grave erreur, car le forcené, saisissant une chaîne qui traîne au sol, se mettrait aussitôt en tête de guider les personnages sur la voie de la Rédemption... à sa manière.

La troisième personne n'est pas un prisonnier mais Gurt, le geôlier. Lorsque les personnages arrivent, il ronfle paisiblement sur une paille dans son « atelier ». Cette pièce où il entrepose chaînes, cadenas et outils, sert également de salle de torture à l'occasion. Gurt est un gros homme à l'épaisse tignasse emmêlée, d'une propreté douteuse - comme tout le reste de sa personne. Si le garde près de la porte donne l'alarme, Gurt se réveillera en sursaut et viendra voir ce qui se passe. Si l'alarme est confirmée, il se précipitera au rez-de-chaussée pour quérir les gardes puis, armé d'un énorme marteau, il redescendra leur prêter main-forte.

Par contre, si le flagellant enfermé fait allusion aux intrus, Gurt, habitué aux délires du

maniaque, se contentera de lui crier « la ferme ! » (révélant ainsi sa présence aux personnages) avant de se rendormir.

Par l'entrée principale au rez-de-chaussée

Dans les rues de la ville règne une activité effrénée, partout les capitaines aboient des ordres et les civils font le va-et-vient entre la rue et les remparts, transportant blessés et lourds chaudrons de poix brûlante que les défenseurs déverseront sur la vermine massée aux pieds des murailles.

Il y a donc beaucoup de monde qui passe devant les portes du palais. Paradoxalement, toute cette agitation joue en faveur des personnages ; en effet, qui prêterait attention à quelques ombres furtives au cœur d'une telle effervescence ? Les joueurs feront donc tous leurs jets de discrétion avec un bonus de 20 %.

La porte principale n'est pas fermée, mais gardée par deux hommes d'armes. Les occire au grand jour ne passera pas inaperçu, les personnages devront donc trouver un moyen de les attirer vers l'un des côtés du bâtiment (aussi bien pour les éliminer que pour détourner leur attention le temps de se faufiler à l'intérieur) s'ils veulent entrer sans que l'alarme soit donnée.

Le rez-de-chaussée est un hall immense. À gauche de l'entrée se trouve la salle de garde. Une dizaine d'hommes d'armes y prennent un repos bien mérité. La plupart dorment à poing fermé, seuls quatre d'entre eux jouent aux dés. Au moment où les joueurs pénètrent dans le palais (que ce soit par l'entrée principale ou par le sous-sol), l'un des dormeurs se lève et réveille l'un de ses compagnons pour aller relever les gardes en faction à l'étage.

Un grand escalier de pierre fait face à l'entrée principale et monte à l'étage. À droite de l'entrée, un petit escalier descend vers le sous-sol.

Par le premier étage

En contournant le bâtiment, les joueurs peuvent apercevoir plusieurs ouvertures sur le flanc du palais. Les fenêtres du premier étage sont pourvues de barreaux solides. Pas question d'entrer par là. Par contre, les fenêtres à l'étage n'en sont pas munies. Impossible, même pour un assassin skaven, de grimper le long du mur (les jointures des pierres sont si serrées qu'on ne peut même pas y glisser la lame d'un couteau). Mais les joueurs possèdent dans leur équipement une corde et un grappin. Lancer la corde directement sur l'appui d'une fenêtre serait une grossière

erreur, car le bruit qui en résulterait ne manquera pas d'attirer l'attention des gardes ou des personnes présentes dans la salle du conseil (à plus forte raison si la fenêtre visée est fermée !). Par contre il y a des gargouilles qui permettent aux personnages de se hisser sur un parapet courant tout autour du bâtiment ; de là, ils devraient pouvoir atteindre une fenêtre (en grim pant sur l'un des côtés ou à l'arrière du bâtiment, ils ne risquent pas d'être vus).

L'étage est divisé en deux parties. Le grand escalier de pierre donne sur un hall où deux soldats montent la garde devant une lourde porte de bois.

Cette porte s'ouvre sur la salle du conseil où le Comte Électeur, entouré de deux conseillers, du capitaine de la garde et d'un mage, s'entretiennent de la tournure des événements autour d'une vaste table de chêne massif. Deux gardes se tiennent également dans le fond de la pièce. Tous semblent confiants et s'accordent à dire que cette armée de loqueteux ne parviendra jamais à franchir les murailles de la ville. Cependant le mage semble inquiet et soupçonne quelque fourberie. Il demande si les égouts sont bien surveillés, à quoi le capitaine, excédé, répond que cela fait trois fois qu'on le lui demande !

Les personnages peuvent pénétrer dans la salle par la grande porte, après avoir occis les deux gardes. Dans ce cas, les cinq hommes n'auront d'autre choix que le combat (toutefois, l'un des conseillers se précipitera vers le balcon pour appeler à l'aide).

Ils peuvent également entrer ici par la fenêtre sur le côté ou même par le balcon (moyennant un jet de discrétion s'ils passent par le balcon).

Alarme

À divers moments, l'alarme peut être donnée, avec pour conséquence d'ameuter tout homme d'arme susceptible d'entendre l'appel, sachant que sont présents dans le palais :

- 1 soldat dans le sous-sol.
- le bourreau dans le sous-sol (profil « garde d'élite »).
- 2 soldats devant la porte du rez-de-chaussée.
- 10 soldats dans la salle de garde.
- 2 soldats devant la porte de la salle du Conseil.
- 2 soldats à l'intérieur de la salle du conseil.

Dans ce cas, l'un des conseiller prendra la fuite par la grande porte et rameutera la garde (tout du moins ce qu'il en reste).

Au terme du combat, en bons professionnels qu'ils sont, les personnages devront s'assurer que le comte est bien mort.

Trahison!

Une fois le Comte Électeur mort, Von Heidel et ses hommes font irruption dans la salle du Conseil. Il ne fait aucun doute pour les personnages, d'après la description qui leur a été faite de Von Heidel, qu'il s'agit là de l'homme avec lequel leurs commanditaires ont passé un marché. Pourtant, sans la moindre hésitation, il ordonne à ses hommes d'éliminer la vermine qui s'est infiltrée dans les murs de la ville... avant de s'éclipser. Les hommes de Von Heidel sont si nombreux que la fuite apparaît clairement comme la seule solution viable. Les personnages peuvent s'enfuir par la grande porte ou bien par les fenêtres, soit en utilisant la corde, soit en sautant sur le toit d'une maison proche.

Le miracle

Une fois que les Skavens ont fui les lieux du crime, Von Heidel revient auprès du corps du Comte Électeur. Il est accompagné du médecin personnel de celui-ci - qui se trouve être un nécromant auquel Von Heidel a promis la momie de Sothra s'il l'aidait dans ses manigances. Von Heidel ordonne à ses hommes de rester hors de la salle du conseil. Le nécromant procède alors au rituel d'éveil destiné à ranimer le corps du comte. Celui-ci revient à un semblant de vie, mais en réalité c'est désormais la volonté du sorcier qui l'habite.

À la suite de cet événement, où que les personnages se trouvent, ils percevront la clameur de la foule, puis une voix forte appelant l'assemblée au calme (s'ils se trouvent dans les égouts, une bouche proche leur permettra d'entendre).

Sur le balcon du palais, le Comte Électeur, grièvement blessé et soutenu par deux soldats, a fait son apparition face à la foule. Or, il n'y a aucun doute possible pour les personnages, le comte était bien mort lorsque Von Heidel et ses hommes sont intervenus.

Pourtant c'est bien lui qui s'adresse maintenant à la foule :

« Notre cité est assiégée, mais tant qu'il restera un seul défenseur debout, nos murailles ne tomberont pas. La vermine s'est infiltrée dans nos murs, en pensant nous porter un coup fatal en frappant à la tête. Mais nul ne saurait décapiter

le griffon impérial, car quand sa tête est coupée, une autre repousse aussitôt! Je meurs aujourd'hui, fier d'avoir servi l'Empereur et Sigmar, mais un autre prendra ma place pour vous protéger du péril. Gottfried Von Heidel a toute ma confiance et sa valeur n'est plus à prouver. Servez-le comme vous m'avez servi... et je partirai l'âme en paix. » Dans un dernier soupir, la tête du comte retombe mollement sur sa poitrine et les soldats le ramènent à l'intérieur tandis que Von Heidel fait son apparition au balcon, toisant l'assemblée d'un air outrageusement satisfait.

« Pour Sigmar et pour le comte! Mort à la vermine! » hurle-t-il soudain; et la foule reprend son défi d'une seule voix.

La demeure du traître

La demeure est une intéressante (et logique) fausse piste. Où garder un objet aussi précieux que la momie, si ce n'est chez soi? On sait que la momie est au musée, mais cela n'empêchera peut-être pas les Skavens de se fourvoyer longuement dans la demeure du fourbe qui les a trahis. C'est un endroit dangereux, mais dont l'exploration ne devrait pas être insurmontable pour des assassins émérites.

Extérieurement, c'est un manoir de famille en magnifique état. Il est entouré d'un jardin dans lequel patrouille en permanence une demi-douzaine de gardes accompagnés de deux chiens chacun. Le maître de maison a toujours été très prudent, et ce n'est pas pendant le déroulement de son plan qu'il va se relâcher. Le jardin se compose d'une vaste allée menant du portail à la porte du manoir, gardée par deux soldats en armure lourde. De ce côté-là, aucun espoir de s'infiltrer. La vue est dégagée et l'allée est bordée de murets jalonnés de lanternes.

Les jardins, sur les côtés et l'arrière de la maison, sont plus propices à une entrée discrète. Le baron aime en effet ramener des arbres rares de ses expéditions, et il a beaucoup voyagé. Ses jardins sont donc agrémentés d'arbres exotiques étranges. Ceux-ci, toutefois, n'auraient pas survécu au climat de l'Empire sans la bénédiction d'un druide, et Von Heidel en a donc appelé un pour renforcer ses magnifiques végétaux. Cette bénédiction dont l'efficacité n'est pas à mettre en doute a cependant un étrange effet secondaire : les arbres sont pour ainsi dire conscients. Ne percevant que très peu ce qui les entoure, ils n'iront pas jusqu'à se déraciner pour attaquer



un passant, mais ils peuvent tordre leurs branches et bouger leurs racines. Certains sont même dangereux, et le baron Von Heidel veille, lors de ses réceptions, à ce que nul ne s'aventure imprudemment dans les jardins. Il s'est cependant toujours refusé à faire abattre ses arbres, d'abord parce qu'il y tient, ensuite parce qu'ils lui offrent une protection supplémentaire. Et les Skavens vont le découvrir à leurs dépens. Ici, un arbre aux lianes étrangleuses essaiera peut-être d'étouffer un intrus. Là, une sorte de chêne fera saillir une de ses racines au moment fatidique, fauchant un assassin et le faisant s'écrouler à grand bruit dans « l'espoir » d'attirer les gardes. Un arbre semblable à un cèdre étendra ses branches jusqu'aux fenêtres du manoir, pour faire choir le Skaven qui aurait l'idée malvenue de l'escalader... Entre les gardes qui font leur ronde, les chiens capables de repérer la moindre trace odorante de nos protagonistes et cette forêt surnaturelle et contrariante, les assassins auront sans doute plus de difficultés qu'ils ne le pensent à s'introduire chez le baron.

S'ils y parviennent, que ce soit par le soupirail de la cave, les chiens assis du grenier, une fenêtre ou même - quelle étrange idée - une porte, ils découvriront un intérieur somptueux et baroque. Le baron, comme on l'a dit, est un grand voyageur, et sa demeure en est le reflet. Les Skavens pourront contempler d'un œil méprisant et ignare des toiles de maîtres britons, des sculptures du nord et d'étranges artefacts du sud. La demeure

est tout à fait semblable à ce que l'on peut imaginer, des caves aux greniers en passant par une cuisine somptueuse et une salle de bal aux proportions respectables; hormis la présence d'une impressionnante salle de chasse. Dans une grande pièce où il se plaît à fumer ou à lire, Von Heidel a fait installer les corps empaillés des monstres qu'il a vaincus. Nul doute que les Skavens apprécieront cette galerie à sa juste valeur, et qu'elle leur permettra de mieux évaluer leur adversaire.

Après avoir fouillé la maison de fond en comble, en prenant garde de ne pas se faire repérer par l'un des quinze ou vingt gardes qui rôdent dans la demeure, les hommes-rats devront se rendre à l'évidence : la momie n'est pas ici. Certains gardes savent qu'elle se trouve au musée. Les assassins du clan Eshin peuvent l'apprendre de différentes manières : en surprenant une conversation, en faisant lire au technomage une demande de transport de la momie, en interrogeant un garde... Les idées ne manquent pas. Reste encore à sortir indemne de la maison, ce qui n'est guère plus facile que d'y entrer.

Utilisez pour les gardes le profil « garde de base ». À moins que vous n'ayez envie de corser la difficulté, auquel cas, insérez quelques « gardes d'élite », classiques et efficaces sergents à la retraite. Pour les chiens, utilisez les « chiens de guerre » (p. 235 de WJDR).

Si vous souhaitez corser encore la difficulté, ou simplement renforcer l'interactivité, prenez en compte le comportement du nécromant. Celui-ci a rendu service à Von Heidel, comme les Skavens, et croit devoir venir chercher la momie chez le baron. Harzkopf ignore que le traître l'a dénoncé : tous savent maintenant qu'il pratique les arts hérétiques de la nécromancie. Il est donc attendu de pied ferme au manoir. Les gardes ont pour consigne de le laisser entrer puis de s'emparer de lui pour dévoiler la marque que sa dévotion au Chaos a laissée sur son corps. Puisqu'il en porte effectivement une, il ne se laissera pas faire et sera contraint d'user de magie pour tenter de sauver sa vie, prouvant par là-même sa corruption. Il aura bien du mal à vaincre tous les gardes pour se tirer d'affaire... à moins que les Skavens ne décident de s'en mêler.

La première possibilité est que le nécromant se présente à la demeure avant les hommes-rats. Auquel cas, rien ne peut le sauver, mais les Skavens peuvent entendre des gardes parler de son arrestation ou même voir son corps.

Apprendre qu'un nécromancien rôde dans les parages peut les aider à comprendre la résurrection du Comte Électeur.

Si, par un hasard assez improbable, Wilhelm Harzkopf se présentait au manoir du baron pendant que les assassins y sont, il leur fournirait involontairement une excellente diversion.

S'il arrive après eux, les personnages n'ont aucun moyen d'en être informés.

Les possibilités sont trop nombreuses pour être énumérées, selon que les hommes-rats espionnent ou non la demeure, et si Wilhelm survit, qu'ils choisissent de passer une alliance avec lui, de le laisser repartir vivant ou de le considérer comme un ennemi. À vous d'improviser !

Le temple de Sigmar

Ce bâtiment est un chef d'œuvre d'art pompier. Tout y est lourd comme les traits d'une vieille concubine fardée, fin comme de l'humour de corps de garde. Épaisses colonnes, tentures figurant les exploits de Sigmar, imposantes statues dorées à la feuille, à l'évidence l'endroit cherche à forcer le respect. Il ne faut pas s'imaginer pour autant que ses habitants sont lourds et patauds. Von Carroburg était déjà réputé pour ses talents guerriers du temps de sa jeunesse, et le passage des ans n'a fait qu'affûter sa technique. Il recrute les gardes de son temple pour la sincérité de leur foi autant que pour leur dévouement militaire, et il les commande d'une main de fer. Il le fait bien, d'ailleurs, et vous utiliserez pour les soldats du temple le profil « gardes d'élite ». Von Carroburg lui-même prendra part au combat si les Skavens sont découverts. Les gardes du temple sont une bonne vingtaine et vivent sur place, passant leur temps à prier, s'entraîner, dormir et se restaurer. Si l'alarme est donnée, les hommes-rats ne pourront que s'enfuir face aux foudres de guerriers coriaces et surmotivés.

Mais le plus grand danger que recèle le temple est Sigmar lui-même. Le dieu est fort satisfait des services de son prêtre et de la dévotion de ses ouailles. Il ne les abandonnera pas dans la difficulté. Plusieurs sortilèges protègent les murs et les coursives du temple. Les lourdes statues suivront des yeux les éventuels intrus et ouvriront leur bouche de marbre pour hurler une dénonciation (version améliorée d'« alarme magique », sort de magie mineure). Le technomage pourra peut-être prévenir la première de ces interventions malvenues par l'usage de son art magique, mais il vaudra mieux éviter par la suite de passer dans

le champ de vision des saints représentés dans la pierre. Les tapisseries pourront s'animer, produisant des effets divers ; une scène de victoire impériale contre les forces du Chaos remplira les Skavens d'effroi, une représentation de Sigmar pourra lancer ses foudres contre eux... Les gravures au sol se révéleront des pentacles capables d'emprisonner l'un des assassins, ou même de lui causer des dommages. Les portes refuseront de s'ouvrir, à moins que l'impétrant ne bénisse Sigmar ainsi qu'une plaque de cuivre l'invite à le faire.

Le musée

Note : le MJ pourra donner aux joueurs un indice destiné à les diriger vers le musée. Il s'agit d'un parchemin annonçant l'exposition prochaine des trésors ramenés de Khemri par Von Heidel. Le MJ pourra placer ce document dans le manoir de Von Heidel lui-même, ou encore le placarder sur un bâtiment.

C'est ici, au sous-sol du musée, que Von Heidel conserve sa précieuse momie. Le conservateur du musée n'a aucune idée de sa véritable nature et ne voit en elle que sa valeur archéologique. Il serait très fier de pouvoir l'exhiber lors de la prochaine exposition, et le refus de Von Heidel dans ce domaine le contrarie terriblement (Von Heidel prétend avoir peur de tenter les voleurs avec le sarcophage richement décoré ; en fait, il craint surtout que quelqu'un ne découvre qu'il a introduit une relique impie dans la cité).

Le musée est un grand bâtiment de plain-pied, surmonté d'une toiture de bois ornée de gargouilles menaçantes et recouverte de tuiles d'ardoise. Il n'y a que deux façons de pénétrer à l'intérieur.

Par la porte principale

C'est la solution la moins discrète, et une telle idée ne devrait pas même venir à l'esprit d'un assassin skaven. La lourde porte est fermée à clé, et il faut la crocheter pour l'ouvrir. Outre le risque de se faire repérer par des passants, entrer par là attirera à coup sûr l'attention des gardes postés par Von Heidel à l'intérieur. En effet, apprenant que les assassins du comte se sont enfuis, le traître a envoyé certains de ses hommes pour veiller sur la momie, et ceux-ci ne manqueront pas d'accourir sitôt qu'ils entendront la porte s'ouvrir.

Par le toit

En grim pant sur le toit (à l'aide de la corde et du grappin ou simplement en escaladant la façade

qui présente suffisamment de prises), les personnages découvriront qu'il leur est possible de se glisser dans la soupente. Sous le toit, ils découvriront une trappe qui donne sur le hall du musée. C'est une vaste pièce circulaire, à intervalles réguliers s'espacent de larges colonnes et de lourdes tentures ornent les murs sur tout le pourtour de la pièce (elles sont suffisamment bien accrochées pour supporter le poids d'un Skaven et les personnages peuvent les utiliser pour descendre ou même se déplacer tout autour de la pièce).

En contrebas, ils peuvent apercevoir cinq gardes d'élite qui vont et viennent entre les colonnes. Il y a, outre l'entrée principale, cinq portes donnant sur ce hall, dont quatre salles d'exposition et le bureau du conservateur.

Le directeur du musée se trouve dans son bureau, en train d'étudier une stèle gravée qui fait partie des reliques ramenées par Von Heidel. Si les Skavens font trop de bruit en s'occupant des gardes, celui-ci viendra voir ce qui se passe, puis, constatant la présence des personnages, il s'enfermera dans son bureau et appellera au secours par la fenêtre (celle-ci étant munie de barreaux, il ne pourra pas s'enfuir). Si les Skavens le laissent s'égosiller pendant plus d'une minute, une patrouille de quatre soldats fera irruption par l'entrée principale si celle-ci a été ouverte (si elle est fermée, les personnages entendront les gardes tambouriner à la porte et ceux-ci reviendront un moment plus tard - alors que les Skavens seront au sous-sol - et cette fois ils seront munis d'un passe qui leur permettra d'entrer).

Donc, si le conservateur s'est enfermé dans son bureau, les personnages devront en crocheter l'entrée pour y pénétrer (la serrure n'est pas de très bonne qualité et les personnages bénéficient d'un bonus de 20 % à leur jet). Le conservateur est en possession de la clé des diverses salles ainsi que celle du sous-sol. Terrorisé, il ne fera aucune difficulté pour révéler l'endroit où se trouve la momie de Sothra.

Les portes des salles d'exposition sont verrouillées (elles peuvent être forcées mais cette fois avec un malus de 30 % car ce sont des serrures de sécurité). Chacune est dédiée à un thème différent. La première est consacrée à l'art haut-elfe ; on peut y admirer nombre de bijoux précieux, armes et armures finement ciselées et autres objets d'art plus magnifiques les uns que les autres.

Dans la seconde sont exposés divers objets raménés de Lustrie, notamment des plaques en or gravées de symboles étranges, un crâne de Stegadon incrusté de pierreries et même un Skink empaillé !

La troisième est actuellement dédiée à une exposition de peinture (dieux ! que la peinture impériale est lourde sans âme...).

Dans la quatrième enfin, sont réunis tous les trésors accumulés par Von Heidel lors son passage à Khemri. Plusieurs sarcophages renfermant encore leurs momies sont exposés, ainsi que des bijoux et des vases funéraires peints. Au fond de la pièce, une tenture dissimule un petit escalier en colimaçon qui s'enfonce vers le sous-sol. Au fond de ce puits se trouve une porte qui donne sur une sorte de remise. Cette porte est fermée, mais peut être crochétée avec un malus de 30 %.

Dans cette cave, les personnages découvriront enfin le sarcophage de Sothra.

À ce stade de la partie, le technomage, s'il est encore en vie, doit prétendre avoir pour consigne de devoir contacter le Prophète Gris afin qu'il sache que la mission est un succès. À ces fins, il utilisera l'orbe de cristal qui lui a été confiée. Mais, profitant du contact établi avec le technomage, le Prophète Gris lancera par la bouche de celui-ci l'incantation destinée à ramener Sothra à la conscience.

Les autres personnages devront alors avoir la présence d'esprit nécessaire pour comprendre que ce qui se passe n'était pas prévu, car s'ils laissent le sorcier aller au bout de son incantation, la momie de Sothra l'aidera à les éliminer.

Toutefois, deux jets seront nécessaires au technomage pour par parvenir à ranimer et à contrôler la momie.

Dramatis Personae

Itsari, Raski, Kilars, Shtirs, Jarik sont les personnages prêtirés à l'intention de vos joueurs.

Itsari

Veule, lâche, ambitieux, sans scrupules...

Technomage de niveau deux, Itsari est le disciple du Prophète Gris Ithak. Ses pouvoirs ne sont pas encore très étendus, mais il espère bien profiter de l'ascension future de son maître pour s'élever lui aussi dans la hiérarchie. Ithak l'a envoyé en mission avec les assassins du clan Eshin dans un but précis : réveiller la momie une fois qu'ils l'auront retrouvée et éliminer les assassins encore en vie afin faire disparaître toutes les preuves de la désobéissance d'Ithak.

Car celui-ci compte justifier ses actes auprès du Conseil en arguant que la momie a été réveillée par quelqu'un d'autre, et que seule la présence d'Itsari a permis de sauver la situation.

Raski

Borné, violent...

Très grand et particulièrement fort pour un Skaven, Raski n'est certes pas le plus agile ni le plus discret des assassins du clan Eshin. Cela ne signifie pas pour autant qu'il soit un gros lourdaud ; il n'en demeure pas moins un Skaven entraîné à tuer des son plus jeune âge par les maîtres assassins de son clan. De plus, ce manque d'agilité tout relatif est très largement compensé par des qualités physiques hors normes.

Raski affectionne particulièrement le combat au corps à corps et se vante de connaître plus de mille façons de tuer un nain à mains nues.

Kilars

Paranoïaque, nerveux, tenace...

Fin, élancé, tout en muscles et en nerfs, Kilars est connu pour être le plus rapide des assassins du clan. Surnommé « Mort Subite » par ses pairs, on le prétend capable d'attraper une flèche en plein vol. Une fois qu'il a repéré sa cible, il est vain pour elle d'espérer lui échapper ; bien souvent, sa victime ne perçoit qu'un léger courant d'air avant que la mort ne s'abatte sur elle.

Kilars est une véritable boule de nerfs qui ne fait confiance à personne si ce n'est à son sabre.

Sthirs

Froid, calme, impénétrable...

Silencieux comme une ombre et souple comme un serpent, Sthirs est capable de se glisser n'importe où, d'escalader n'importe quelle paroi aussi aisément qu'une araignée. D'une patience et d'un sang-froid extraordinaire (surtout pour un Skaven), il peut rester à l'affût durant des heures. Parfaitement immobile, même dans les positions les plus inconfortables, il attendra le moment propice aussi longtemps qu'il le faudra. Alors seulement il frappera, prestement et avec méthode, telle une araignée surgissant sur sa toile, avant de regagner l'ombre protectrice.

Jarik

Cruel, teigneux, susceptible, rancunier...

L'adrénaline est sa drogue et la Mort son amant. Jarik est une véritable machine à tuer ; ce qu'il aime par-dessus tout, c'est lire la peur et la douleur dans le regard de ses victimes au moment où la vie les quitte.

Combattant hors pair, c'est également un Skaven intelligent et rusé doté d'une âme de chef. Tout

cela fait de lui l'un des meilleurs prétendants du moment au titre de Maître assassin.

Sothra

Loin au sud des Terres Arides s'élève Khemri, la nécropole des Rois. En cette cité mille fois damnée, les morts marchent et se combattent inlassablement. De grands rois revenus d'entre les morts y mènent des armées de guerriers sans âmes pour y livrer une bataille sans fin. Car c'est là la terrible vengeance de Nagash, le plus puissant des seigneurs lichs que cette terre ait jamais portés, qui condamna ses anciens maîtres à vivre éternellement dans la pourriture de leurs propres corps et dans la fureur des combats.

Sothra fut l'un des rares souverains à échapper à la malédiction de Nagash. Car, s'il fut bel et bien frappé par le sort de Grand Réveil lancé par Nagash, l'un de ses prêtres qui lui était resté fidèle parvint à le plonger dans une léthargie magique qui le soustrairait aux tourments de la vie après la mort. Le corps momifié de Sothra fut ensuite caché, avec son trésor, dans une crypte souterraine un peu à l'écart de Khemri. Mais le charme qui maintient Sothra en catalepsie n'est guère puissant, et peut être rompu par un nécromant de niveau moyen. Encore faudra-t-il que le mage noir puisse ensuite imposer sa volonté au Roi des Tombes...

Sothra est considéré comme un Seigneur Nécromancien et arrive en jeu avec la Lame Sépulcrale d'Arkhan et l'Amulette Noire.

Gottfried Von Heidel

Cet homme de grande taille et de forte stature est très séduisant malgré - ou peut-être à cause - de ses quarante ans. Il est toujours habillé de vêtements de prix qui cadrent avec son titre de baron, et souvent d'une armure légère et solide. Très cultivé, il a énormément voyagé. Son dernier périple a duré plusieurs années et l'a amené en Arabie. C'est là-bas qu'il a découvert la momie, en pillant une tombe royale. Il connaît son essence surnaturelle, et donc sa valeur. Il n'a cependant aucune visée mystique, et a donc décidé d'utiliser de la momie comme monnaie d'échange. Il est ambitieux et calculateur, mais pas vendu au Chaos. Il veut d'abord imposer sa main-mise sur la ville avant de songer à aller plus loin.

Son plan : faire assassiner Von Richtenberg, le Comte Électeur en place, par les Skavens ; puis le faire animer par le nécromancien Harzkopf, et lui faire passer la main publiquement. Il devra ensuite tuer les assassins skavens et le nécromant. Il pourra alors repousser l'armée du Prophète Gris,

ce qui lui assurera une renommée durable auprès de ses concitoyens.

Johannes Hans Gunther Von Richtenberg

Le Comte Électeur a une cinquantaine d'années. C'est un solide gaillard et un solide commandant. S'il est dénué de toute vision - politique ou mystique -, c'est néanmoins un excellent gestionnaire. Il règne sur la cité depuis une petite vingtaine d'années, et cette dernière n'a cessé de prospérer. Il a aussi l'oreille attentive de l'Empereur en personne, qui connaît ses talents de comptable.

Wilhelm Harzkopf

Ce nécromancien d'une trentaine d'années, brun et de plutôt grande taille est avant tout un intellectuel. Étonnement doux pour quelqu'un pratiquant une telle activité, il est malgré tout un adversaire de taille. À la ville, il est le médecin du Comte Electeur. Il ne pratique jamais son « art » magique en sa demeure. Il a installé pour pouvoir étudier en paix un laboratoire dans les catacombes. Il est le seul à pouvoir y pénétrer, usant de sa magie pour franchir un mur d'ossement infranchissable pour tout autre.

Peter Von Carroburg

Ce prêtre de Sigmar est un guerrier repenté de noble naissance. Il y a de cela une vingtaine d'années, il était connu pour sa vanité, ses frasques et sa violence. Cherchant un sens à sa vie, il a trouvé l'Église de Sigmar. Le peuple apprécie sa capacité à parler du dieu en des termes simples et vrais, la noblesse apprécie sa naissance. Mais malgré tout ses efforts pour se maîtriser, Peter reste un être violent et passionné. Malheureusement, sa foi en Sigmar ne fait que transformer sa colère en fascisme. Au physique, Peter se maintient en forme et reste un puissant guerrier à quarante ans passés.

Gardes de base

Nombreux, ils sont courageux et arrogants. Séparés, ils chercheront à effectuer une « retraite stratégique » afin de donner l'alerte. En termes de règles, à chaque décès dans leurs rangs, ils doivent réussir un jet de Volonté ou subir un malus de 10 % cumulatif. Dès que ce malus atteint 30 %, ils prennent la fuite.

Gardes d'élite

Ils ont tout vu, tout fait, et organisent pendant leurs permissions des chasses à l'homme-bête dans les bois. À la bataille, ils ne fuient pas, ne se rendent pas, ne négocient pas.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dx	Cd	Int	CI	FM	Soc
Itsari	5	30	40	4	4	13	50	2	44	70	50	30	49	34
Raski	5	45	35	5	4	20	40	2	35	50	44	48	38	15
Kilars	5	50	35	4	3	15	70	3	50	40	45	42	35	12
Shtirs	5	48	38	3	3	17	60	2	48	40	42	65	51	20
Jarik	5	60	40	4	3	16	50	2	46	55	53	45	39	18
Sothra	4	53	0	5	5	30	30	2	24	89	43	43	89	-
Gottfried Von Heidel	4	55	50	4	4	12	45	2	35	51	58	47	52	43
Johannes Von Richtenberg	4	63	55	5	4	15	40	3	46	68	49	54	48	25
Wilhelm Harzkopf	4	42	32	4	4	10	50	1	37	38	50	53	47	31
Peter Von Carroburg	5	64	54	4	5	16	60	3	49	53	51	42	56	49
Gardes de base	4	43	25	4	3	8	30	1	29	29	29	29	29	29
Gardes d'élite	4	53	45	4	4	10	50	2	39	39	39	39	39	29

Les Skavens ont des épées suintantes (augmentation des dommages, risques d'empoisonnement) et du matériel d'infiltration réparti suivant leurs caractères (fioles d'acide, filets, corde et grappin...).

Le Comte-Électeur possède un « Croc runique », une épée très rare et destructrice, emblème de son pouvoir.

Le maître de jeu devra s'assurer que les compétences des assassins skavens reflètent bien leur profil donné dans les typologies (par exemple Shtirs devra avoir de bons scores dans les compétences lui permettant de se déplacer discrètement, de grimper,...).



Conseils au meneur de jeu

Il y a essentiellement trois façons de jouer ce scénario. La première et la plus évidente consiste à en faire un « one-shot ». Les personnages skavens prétiés vous permettent de réunir quelques amis et de vous lancer dans l'aventure à peu près immédiatement. Dans ce cas, le scénario est très rapide et dynamique. L'ambiance peut tendre vers Paranoïa RPG, pour la suspicion permanente, les retournements de loyauté, le danger omniprésent, l'absence de conséquence... Bien sûr, il n'y a pas dans Warhammer JDR le franc humour noir qu'on peut trouver dans Paranoïa, mais étant donné la violence et le thème du scénario, peut-être est-il bon de dédramatiser. Particulièrement si vous conservez l'idée de la trahison finale du technomage skaven. Donc, humour, adrénaline et vigilance.

Vous pouvez aussi choisir, si vous avez déjà une équipe de joueur de Warhammer, de les faire rentrer dans le scénario du côté du Comte-Électeur. Le scénario devient alors une enquête classique sur l'assassinat de Von Richtenberg. Les personnages peuvent être embauchés par un noble concurrent de Von Heidel, par exemple, ou par la famille du Comte assassiné. Ambiance d'épopée dans la ville assiégée et de lutte urgente contre un mal sournois et infiltré.

Enfin, il est possible de débiter une campagne assez insolite par ce scénario, en partant de l'équipe de Skavens ; ou une campagne plus classique, en créant des personnages au service du baron félon qui découvriront peu à peu la vraie nature de leur commanditaire.

Quel que soit votre choix, bonne partie !

METTRE EN SCÈNE

le Carnaval de fer

Tenir compte de tous les personnages brossés dans ses livres par Serge Brussolo relèverait de la gageure — nombre d'entre eux ont été volontairement occultés dans le portrait proposé. Mais l'auteur entrouvre tant de portes qu'il est difficile de ne pas céder à la tentation de s'y engouffrer...

On peut aisément improviser des intrigues secondaires, exploiter certaines figures abondamment décrites dans les pages du roman, voire piller outrageusement certains ressorts de l'intrigue. L'envie est grande d'échapper au traitement linéaire, jusqu'à un certain point.

Aide de jeu : Jean-Luc Bizien et André Dehó - **Illustrations :** Rolland Barthélémy

Le carnaval est une guerre acharnée, que se livrent plusieurs peuplades sous couvert de Fête permanente. Les divers quartiers de Shaka-Kandarec masquent leur haine réciproque sous l'apparence d'une fête joyeuse. Ce ne sont en fait qu'expéditions punitives, massacres organisés.

La guerre est hors-la-loi, on la pratique donc déguisée, sous des formes perverses. Empoisonnements, incendies, faux suicides... Tout est bon pour emporter la victoire.

Les Maîtres de la Parole

Impossible de dévoiler leurs véritables origines sans déflorer le roman. Il est donc expressément recommandé de laisser planer le doute sur leurs motivations réelles.

Quand les joueurs auront tous lu le livre, et auront pu apprécier à sa juste valeur le final, il vous sera possible de mettre en place des intrigues politiques, et, pourquoi pas, de proposer Muets et Bavards en personnages.

Pour l'heure, mieux vaut en faire de solides PNJ. Inquiétants et sombres, ils sont, à l'instar des Ventriloques, passionnants à mettre en scène (des dialogues entre un Cyclique et un Ventriloque peuvent être de grands moments de

roleplay, quand les deux personnages changent tour à tour d'intonations et d'accents...).

Ils sont partout, et n'hésitent pas à se travestir pour espionner. Grâce à leurs talents d'imitateurs, ils peuvent s'introduire dans tous les milieux. Dès qu'ils ont démasqué un intrus, ils s'éloignent, pour revenir avec une escorte solide et se débarrasser de leurs cibles.

S'ils en capturent une, ils ont à cœur de la faire parler : pas besoin de torture, dans ce cas. Les Maîtres de la Parole usent de drogues très efficaces pour parvenir à leurs fins.

Enfin, évitez d'engager un duel avec un Maître de la Parole : ce sont des intouchables, qu'il convient de traiter comme tels. Ils doivent sembler inaccessibles, invincibles. Pourquoi pas immortels ? Ne les faites donc apparaître que sous bonne escorte, ou dans l'ombre protectrice des ninjas...

Les sectateurs d'Homakaïdo

Sous couvert de processions, et de défilés, ils livrent tous les ans un spectacle compris des seuls initiés. La Passion des antiques pèlerins est une sorte de Pardon, où sont reproduites les différentes étapes du trajet.

Pour y assister, il faut avoir l'aval du peuple des profondeurs : le signe est la morsure d'un repré-

sentant de ce peuple, portée au-dessus du tétou gauche.

Ainsi démarqué, il faut se présenter à la fontaine du vieux marché des écailliers, tous les soirs à la tombée du jour. Le quartier est à l'abandon, depuis que les écailliers ont été ruinés. Le lac et ses produits sont aujourd'hui le monopole des Maîtres Artificiers, qui livrent une guerre sans merci au peuple des profondeurs.

Le quartier semble fait d'acier rouillé, et ressemble à une ancienne halle gigantesque. C'est dans les sous-sols de ce dédale que se réfugient les sectateurs. Ils ne sont plus qu'une poignée, mais disposent de nombreuses sorties, et leur connaissance du labyrinthe de ruelles leur permet de résister aux assauts des Maîtres de la Parole et de leurs sbires.

« Lorsque le dernier frère aura rendu l'âme il n'y aura plus personne pour reproduire le spectacle. Alors l'ultime clef disparaîtra et Homakaïdo restera à jamais un rêve, une légende... » Ptol, sectatrice d'Homakaïdo, p. 140

Autrefois, le pèlerinage débutait à Shaka-Kandarec. Le peuple du ciel et celui des nuages se présentaient pour porter chance aux pèlerins. Depuis, les Maîtres de la Parole n'ont eu de cesse des les éliminer...

Un seul but : trouver Homakaïdo pour y apprendre « le mot qui résume tout ».

La tribu des anges

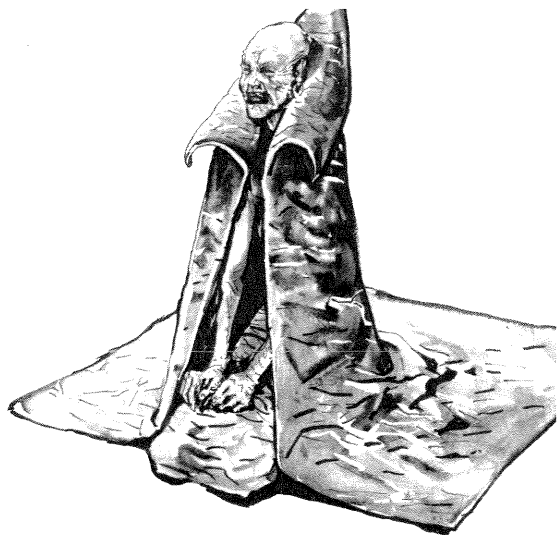
Elle a été exterminée autrefois par les artificiers, sous couvert de fête : les oiseaux qu'on envoyait exploser en l'air détruisait un à un ces êtres ailés. Les anges, comme le peuple des abysses, accordaient leur bénédiction aux pèlerins pour leur porter chance dans la quête.

Aussi les Maîtres de la Parole ont-ils décidé de les éliminer. Par le biais des feux d'artifice, le peuple des nuages a été éradiqué. On a retrouvé les anges aux ailes carbonisées, empalés sur les flèches des églises, écrasés sur les toits...

Le peuple des abysses

De même, les feux d'artifice sous-marins ne sont que des offensives déguisées. Les Maîtres de la Parole poursuivent leur entreprise d'effacement de la mémoire collective. Ils livrent une guerre sans merci aux peuples extérieurs à la Cité.

Ceux des Abysses vivent dans les profondeurs du lac. Ce sont des créatures de petite taille, des



humanoïdes chétifs, à l'odeur de poisson. Ils envoient parfois des émissaires vers la surface, qui prennent l'apparence de créatures marines (poulpe, par exemple). Quand des sectateurs parviennent à tromper la vigilance des Maîtres Artificiers, le contact s'établit, et la résistance s'organise.

Car chaque feu d'artifice sous-marin cause d'effroyables dommages dans la population du lac. Les explosions provoquent des dégâts considérables : les enfants du peuple des abysses sont sourds pour la plupart, et souffrent de troubles de l'équilibre, quand ils ne succombent pas aux déflagrations. Chaque explosion de poissons équivaut à celle d'une grenade à fragmentation... Il peut être intéressant de laisser les personnages qui travaillent pour les Maîtres artificiers deviner leur existence, mais il serait dommage d'hypothéquer leur présence sur un seul scénario quand on mesure leur réelle importance sur l'échiquier politique de Shaka-Kandarec.

Voilà, vous en savez assez sur les trois premières parties pour faire jouer dans l'univers du Carnaval de fer. Ce qui suit est par contre réservé strictement aux meneurs de jeu (qui ont lu le Carnaval de fer), afin de ne pas vous priver du plaisir de la découverte des deux dernières parties du roman : Le puzzle du futur et La course des dieux aveugles... que je ne peux que vous encourager à lire !

Si vous avez déjà lu le roman, voici quelques points qu'il vaut mieux ne pas aborder avec les joueurs, pour ne pas les priver du plaisir de la découverte. Il sera toujours temps, après lecture, de jouer dans l'univers de Brussolo en faisant abs-

tractions des connaissances de chacun : à la manière des DragonLance, où le plaisir reste le même. Reproduire quelques morceaux de bravoure est parfois tout aussi ludique que d'improviser, au risque de ruiner une belle scène... Donc, si à l'issue du scénario « Les enfants du désordre », les personnages décident de se lancer vers l'ultime voyage, multipliez les difficultés. Souvenez-vous que pour traverser la mer des nains, il faut trouver une embarcation digne de confiance, un équipage motivé et une chiro-mancienne. Autant de bonnes raisons de ne pas se lancer à l'aventure. De même, évitez de faire allusion aux quelques points suivants :

L'île d'Eli

C'est un territoire minuscule, perdu au milieu de la mer des nains. Son nom est difficilement déchiffrable sur la carte. Pourtant, c'est bien là que doivent se rendre les pèlerins, sur cette île « où les contraires se juxtaposent et cohabitent ». S'ils en entendent parler, les personnages n'auront de cesse de s'y rendre, car on sent bien que tout s'y joue. Ils voudront savoir, et vous vous embarquez sur un terrain extrêmement glissant. Les joueurs, en règle générale, vivent mal qu'on les dirige trop. Ils peuvent l'accepter un temps, dans l'intérêt d'un scénario (on en revient à DragonLance), mais n'acceptent pas les « manipulations » à plus long terme. Certains jeux commis naguère n'ont pas survécu à la « théorie du complot » entretenue par des partisans trop zélés, mais passons.

Or, dans le Carnaval de fer, tout repose sur la révélation ultime, la prise de conscience des enjeux titanesques et la nécessité du secret.

Si les PJ le découvrent dans le feu de l'action, ils auront l'impression désagréable d'avoir été le jouet des Maîtres de la Parole. Le plaisir du jeu risque fort de laisser place à une rancœur tenace. Une solution peut consister à les laisser aller le plus loin possible, jusqu'à la mer des nains, pour leur faire vivre de mini-scénarios épiques et, au moment d'accoster, couper court à la partie pour les inviter à la lecture.

Ils retrouveront certainement des passages entiers de leur « propre » aventure, et apprécieront bien mieux le final s'il ne leur est pas imposé — et s'ils n'en sont pas les victimes.

Le mot qui résume tout

Il devrait être à l'origine de bon nombre de théories et supputations en tout genre. Laissez planer le doute, entretenez le mystère mais, de grâce, n'en faites pas plus ! Au besoin, exploitez les délires éventuels des joueurs, répondez à leurs attentes... jusqu'à un certain stade. C'est encore un point qui mérite d'être abordé par le biais de la lecture, tant il risque de tomber à plat au cours d'une partie.

Si le cœur vous en dit, travaillez à une (des) explication(s) farfelues, qui entretiendront le mystère.

L'Association des Partisans de l'Application du Rayonnement Réunificateur

Il est inutile de vous préciser les raisons de ce choix, si vous avez lu le livre. Par contre, dans un second temps, le concept fabuleux de l'A.P.A.R.R. laisse place à l'improvisation. C'est un réservoir fabuleux de situations qui découlent naturellement les unes des autres, comme souvent dans l'univers de Brussolo.

Les nains

FOR 19 ■ CON 16 ■ TAI 6 ■ APP 4
INT 5 ■ POU 19 ■ DEX 6 ■ PV 11

Bonus aux dommages : + 1d3

Armure : 2 (peau)

Les nains communiquent entre eux en se touchant selon un langage très élaboré qui est fonction de la zone du corps, de la pression exercée et du motif tracé sur la peau de l'interlocuteur. Contrairement à l'idée reçue, ils peuvent se déplacer sur leurs immenses pieds palmés qui leur servent à se nourrir. Cela leur arrive rarement, par exemple quand les lits asséchés des mers et rivières où ils prolifèrent ne sont plus assez nutritifs en vase. Dans ce cas, des mouvements migratoires se produisent, obligeant les fermiers à se battre contre l'avancée des nains à l'aide de barques (inévitavelmente détruits un jour par les incessants coups de poing des nains) et de battues. Applaudir 60 %

Poings 35 % dommages : 2d6 + 1d3

Empoigner : 35 %

Notes : Une personne tombant dans une mer de nains subira une attaque de 1d10 nains par round. Ils chercheront soit à donner un coup de poing soit à empoigner leur victime. Leur force hors du commun fait qu'il est très difficile de se dégager une fois saisi par un nain. Le malheureux fini donc inévitablement écartelé et démembré par plusieurs nains tirant chacun de son côté.

Création d'un personnage BASIC pour « le Carnaval de fer »

Cette aide de jeu est conçue pour créer des personnages directement utilisables dans le scénario proposé. En un deuxième temps, le Maître de jeu pourra l'adapter afin de créer d'autres types de personnages s'il souhaite continuer à jouer dans ce monde.

Les personnages des joueurs

Les PJ du scénario sont des vieux. Ils ont entre 65 à 75 ans. Ils sont les derniers témoins d'une civilisation désormais éteinte. Il y a environ une quinzaine d'années s'est achevé un conflit à l'échelle interplanétaire. La guerre s'est arrêtée uniquement faute de combattants. En effet, la Terre a été entièrement dévastée par des bombardements massifs qui ont asséché les mers, détruit des villes entières, ruiné totalement les ressources et les infrastructures d'une civilisation très avancée techniquement, connaissant les voyages interstellaires. Les survivants de ce monde post-apocalyptique sombrent rapidement dans le Moyen-Âge au fur et à mesure que les derniers vestiges de la technologie rouillent, faute d'énergie, ou sont cannibalisés par les survivants. Ce monde superstitieux contrôlé par les Maîtres de la Parole s'est tourné vers toutes sortes de nouvelles mystiques.

Les personnages sont restés dans un abri ou un bunker protégés des bombardements pendant plus de vingt-cinq ans et sont ressortis à la surface depuis environ cinq ans. Ils possèdent quelques maigres avoirs (cf. professions) mais ont dû vendre tout le reste pour payer leur cure (voir scénario). Si vous voulez créer un groupe soudé dès le début, vous pouvez les faire venir du même abri.

La création du personnage

Les caractéristiques :

Déterminez les 7 caractéristiques principales en jetant 2d6 + 6 pour chacune. Retranchez ensuite 6 à chacune (sauf INT et POU) pour simuler l'effet de vieillissement. Déterminez ensuite les



valeurs dérivées en vous aidant de la fiche de personnage (Points de vie, Idée, Chance, bonus aux dommages)

La profession/occupation :

Choisissez une profession/occupation parmi les suivantes et répartissez 450 points entre elles. Vous n'êtes pas obligé de dépenser tous vos points, mais vous devez obligatoirement en dépenser au moins 300 et allouer au minimum 30 % à chacune. Vous pouvez monter une compétence jusqu'à 90 %. Les autres ne doivent pas dépasser 75 %.

Journaliste

Un jour, vous avez jeté l'éponge quand vous avez réalisé que la guerre allait se conclure inévitablement par l'anéantissement de l'humanité. Vous vous êtes donc réfugié dans un abri. Vous possédez une puissante longue-vue que vous avez bricolé à partir de votre appareil photo.

Compétences : Bibliothèque, Conduire auto, Déguisement, Informatique, Persuasion, Photographie, Sagacité, Vigilance

Collectionneur

Votre vie entière a été consacrée à collectionner des objets rares, notamment les fameux bon-

bons des orfèvres-confiseurs. Cette passion vous a sauvé quand vous avez décidé de vous abriter dans un refuge avec votre précieuse collection. Le peu que vous avez réussi à préserver une fois sorti de votre abris, vous l'avez sacrifié pour payer votre cure. Le seul objet de prix qui vous reste est une montre-bracelet léguée par votre père, ancien militaire. Elle fonctionne encore grâce à son mécanisme cinétique. Elle fait également chronographe, altimètre, boussole, calculatrice, thermomètre et hydromètre.

Compétences : Art, Bibliothèque, Commerce, Confiserie, Conduire auto, Culture générale, Persuasion, Sagacité.

Militaire

Vous étiez dans la marine et heureux de faire partie des élus qui naviguaient parmi les étoiles, jusqu'au jour où votre vaisseau, cloué au sol faute de pièces de rechange, a été désarmé. On vous a affecté alors à la sécurité d'un bunker.

Vous possédez une arme à feu que vous avez bricolée à partir de différentes pièces. C'est une sorte de très court fusil à un coup (rechargement : un round complet). Vous conservez précieusement 1d10 balles. Dommages : 2d6 + 2

Compétences : Armes à feu (cette compétence regroupe tout type d'armes à feu), Athlétisme, Bagarre, Cascade, Étiquette militaire, Informatique, Navigation spatiale, Orientation.

Sociologue

Vous avez rédigé un mémoire sur les superstitions antiques. En sortant de votre abri, il vous a été acheté à prix d'or par une mystérieuse société, la Compagnie des Bibles Rouges, ce qui vous a permis de vous payer votre cure.

Vous ne possédez rien de particulier sauf un talent spécial : vous obtenez un bonus de Persuasion de 20 à 50 % (déterminé en secret par le meneur de jeu en fonction des circonstances et de votre roleplay) chaque fois que vous tentez de convaincre quelqu'un en utilisant ses superstitions.

Compétences : Bibliothèque, Bagarre, Culture générale, Droits et usages, Sciences sociales, Mythologies, Persuasion, Sagacité

Adeptes des arts martiaux

Dans votre abri, vous avez trouvé un moyen de tenir le coup en cultivant votre corps et votre esprit. Votre bien le plus précieux est un bracelet en cuivre. Vous êtes convaincu que vos pouvoirs viennent de cet objet. Si vous le perdez,

votre POU souffre d'un malus de 6 (n'oubliez pas de réduire votre Chance).

Compétences : Arts Martiaux, Athlétisme, Cascade, Discrétion, Esquive, Sagacité, Survie, Vigilance

Règles spéciales Arts Martiaux : le personnage utilise cette compétence plutôt que la compétence bagarre (1d3 dommages). Les dommages arts martiaux sont de 2d3. Le personnage peut utiliser cette compétence pour parer des armes blanches. Une esquive réussie contre un adversaire permet une contre-attaque supplémentaire dans le round sous la compétence Arts Martiaux contre l'adversaire qui porte l'attaque. Les Arts Martiaux permettent également de : Faire chuter l'adversaire si un jet de Dex/Dex est réussi contre l'adversaire sur la table de résistance.

Immobiliser un adversaire si un jet de For/For est réussi contre l'adversaire sur la table de résistance. Cette immobilisation est définitive tant que le personnage ne relâche pas son étreinte à moins que l'adversaire ne possède pas lui aussi la compétence Arts Martiaux ou Lutte. Dans ce cas, on teste Dex/Dex tous les rounds.

Médecin

Le jour où votre clinique a été rasée par un bombardement, vous vous êtes réfugié dans un abri où vous avez passé vingt-cinq ans en tant que médecin de la communauté. Quand vous avez refait surface, vous vous êtes rendu compte que vous étiez un des derniers médecins qualifiés de votre époque. Vous possédez encore votre mallette de médecine et quelques médicaments. En conséquence, vos jets de secourisme et de médecine réussis font récupérer 2d6 PV.

Compétences : Bibliothèque, Bricolage, Droits et usages, Médecine, Secourisme, Science appliquée, Persuasion, Survie.

Dernière étape :

Répartissez le reste des 450 points qui vous restent plus 150 points parmi toutes les autres compétences listées dans la feuille de personnage et détaillez sa description, son comportement, son histoire personnelle et ses motivations.

LES ENFANTS du Désordre

Avertissement

Les meneurs de jeu qui ont lu Serge Brussolo savent combien son univers est riche, et propice à adaptation. Les autres seront peut-être surpris de l'aspect linéaire de ce scénario : il fallait proposer une intrigue susceptible de donner envie d'en savoir plus sur ce monde fascinant, sans pour autant en livrer tous les secrets.

Qu'on se rassure : avec un sens de l'improvisation minimum, voilà qui devrait donner du fil à retordre aux joueurs pendant quelques heures et, je l'espère, les amener à découvrir *Le carnaval de fer* !

Scénario : Jean-Luc Bizien - Illustrations : Rolland Barthélémy

Le roman se décompose en cinq parties. L'histoire qui suit n'exploite que les trois premières : La cité des Oracles, deux étapes..., et Le carnaval de fer. Pour les deux dernières - Le puzzle du futur et La course des dieux aveugles - reportez-vous à la fin de ce Casus Master.

Ce scénario se joue avec le système Basic que vous pouvez trouver dans le hors-série n° 19 de *Casus Belli* de juin 1997 ou, sous une forme plus ou moins identique, dans n'importe lequel des jeux suivants : *L'Appel de Cthulhu*, *Runequest*, *Elric*, *Elfquest* ou *Nephilim*.

Enfin, avant de commencer la partie, nous vous encourageons à lire attentivement l'aide de jeu univers « Le Carnaval de fer » p. 70 de *Casus Belli* #2, les personnages et les décors d'un grand nombre de scènes du scénario s'y trouvent détaillés. Lisez enfin l'aide de jeu technique correspondante dans ce même Casus Master. Vous y trouverez notamment des règles de création de personnage et une fiche de personnage pour « Le Carnaval de Fer ».

L'intrigue, en deux mots

Les personnages sont des vieillards, qui ont dépensé leurs dernières économies à l'Agence. Cette dernière leur propose de retrouver leur jeunesse dans les bras d'une Madone de Jouvence.

Ils rejoignent donc la Cité des Oracles et s'y retrouvent sans le sou, dans l'impossibilité de repartir.

Accepteront-ils le marché de ce curieux gamin, au sourire froid ?

Sans doute céderont-ils au vieil adage, toujours en vigueur sur terre : « Il n'y a pas d'âge pour être mercenaire ! »

Dans cette histoire, conçue pour entraîner les personnages sur les traces des pèlerins d'Homakaïdo, le sentiment de paranoïa est omniprésent : les personnages, partout où ils iront, se sentiront suivis, scrutés, surveillés...

Et ce sera effectivement le cas.

Là où tout commence

Les personnages sont des vieillards, restés enfermés pendant vingt ans pour échapper à la guerre et à ses retombées. Ils ont découvert un monde à l'agonie en quittant leur abris : la barbarie est de retour, la civilisation perd pied face à des comportements moyenâgeux. Contactés par « l'Agence » qui leur a offert le miracle contre leurs derniers sous, ils empruntent le train noir qui file de nuit, vitres occultées et toutes lumières éteintes, vers la Cité des Oracles, cette ville mythique dont plus aucune carte officielle ne mentionne le nom.

Renaissance

Il y règne une ambiance très particulière, dans laquelle il leur sera difficile de se couler. Traitez leur passage dans la Cité des Oracles comme un des épisodes du *Prisonnier* : tout n'est que décor peint, faux-semblants, rapports factices. Les gens semblent nourrir une haine perpétuellement rentrée. Leurs phrases sont à double sens, et lourdes de menaces. On n'attend qu'une chose des curistes : qu'ils vident les lieux aussitôt le « miracle » produit.

Ils vont donc errer à travers la Cité, et découvrir ses faux lieux de plaisir, ainsi que les Orfèvres-Confiseurs, aux échoppes rutilantes, d'où sortent des gens riches, s'exprimant avec des voix de conspirateurs.

Quand vient l'heure, les personnages rencontrent les Madones de Jouvence, et rajeunissent dans leur bras. Ils ont à présent l'apparence... des joueurs autour de la table, mais n'en sont pas pour autant au bout de leurs surprises.

Les Pythies ont en effet livré leurs prédictions (à vous de les adapter à chacun) :

■ La fête des morts ! Des cadavres qui dansent !

■ Les gnomes... ils causeront votre perte si vous les approchez trop !

■ Rires et chants tu partageras, dans la Cité où pour toujours tu dormiras.

■ Rouge ! Rouge comme le sang, les dômes... et les capes qui vous suivent !

Les Pythies cherchent à les mettre en garde contre les « enfants du désordre », et les dangers qui les attendent dans leur périple vers Shaka-Kandarec. Autant de présages qui devraient les pousser à fuir la Cité au plus vite, si les attitudes de ses habitants ne l'ont pas déjà fait.

Mais pour repartir par le train, il faut le payer, et les personnages ne se sont acquittés que de l'aller simple - l'Agence ne réalise pas de petit profit. Pour le retour va se poser la cruelle question du financement.

Espoir

Après l'euphorie de leur bain de jouvence, (ajoutez 6 à chaque caractéristique des personnages), nos héros réalisent la précarité de leur situation : les portes se referment, on jette leurs valises dans la rue, on les chasse. Personne ne veut les embaucher. Ils réalisent que les figurants sont eux-mêmes d'anciens vieillards condamnés à jouer leur rôle de badauds pour survivre. S'ils insistent trop, ils seront mis en garde par un Maître de la Parole : leur vie est en jeu s'ils insistent.

Voici les personnages perdus au milieu de nulle part, sans carte, ni boussole. Partir à l'aventure, c'est à coup sûr croiser la route des groupes de fanatiques religieux, qui les extermineront pour avoir accepté le cadeau des Madones de Jouvence.

S'ils n'ont pas encore fait connaissance, les personnages devraient saisir l'occasion.

C'est ici qu'entre en jeu Aloysius. Il doit avoir une douzaine d'années, est blond avec des yeux brillants. Il attirera l'attention de l'un des personnages, et lui donnera rendez-vous au soir, dans la Chapelle Rouge.

La Chapelle Rouge

Si les personnages n'ont pas encore été contactés par le Maître de la Parole, celui-ci les rejoindra dans la Chapelle, et les invitera à quitter la Cité avant la nuit suivante. « Sinon, rien ne pourra plus vous sauver. » Il leur rappellera leur devoir de réserve, et les mettra en garde contre les effets néfastes de l'orage en ce lieu, avant de disparaître. Les personnages n'ont plus qu'à attendre la nuit - et les manifestations de la Rigor Mortis (rappelez-vous que la Rigor Mortis est un phénomène qui se produit la nuit dans la Cité des Oracles : toute matière non-organique se rigidifie et devient plus dure que du béton. Quelqu'un qui dormirait habillé serait ainsi emprisonné dans ses vêtements jusqu'au petit matin). S'ils inspectent la nef, ils prendront conscience des ravages causés par la foudre, et seront attirés par un mausolée dressé à l'écart ; ayant curieusement échappé aux flammes, il masque une stèle finement ciselée. En l'étudiant soigneusement, on détecte le système qui en commande l'ouverture et révèle un sarcophage vertical, enfermant une momie à l'apparence de cuir rose. Sur sa poitrine, des strophes sont tatouées : il s'agit d'une prophétie, écrite dans le crypto-dialecte des anciens guides d'Homakaïdo (voir « les protagonistes »).

Aloysius les retrouve là. Il parle doucement, avec une force et une volonté qui dérangent.

■ Je veux quitter cette ville, dit-il. Je sais comment faire, mais je ne peux pas y arriver tout seul. J'ai besoin de vous et... (un sourire) vous avez besoin de moi.

Quand il s'est assuré de la totale coopération des personnages, il leur dévoile son plan. À la nuit suivante, il a projeté de braquer la boutique d'un Orfèvre-Confiseur, en profitant de la Rigor Mortis.

■ Je réunirai tout le matériel. Vous n'aurez qu'à vous faire oublier pendant la journée.

Première nuit dans la Chapelle rouge : les personnages vivent l'angoisse d'un orage. Les éclairs s'approchent dangereusement... puis s'écartent. Ceux qui tenteront de sortir seront aussitôt suivis par des ombres menaçantes. Les ninjas sont là, prêts à tuer. Cet épisode n'a pour but que de les mettre en garde, et leur permettre de prévoir une tactique de combat, pour les actions à venir. La Rigor Mortis peut leur jouer des tours plus ou moins dramatiques.

Il vous reste à improviser une journée d'attente et de paranoïa grandissante. Les personnages sont suivis, espionnés. La foule se réunit, sa haine augmente. Il n'y a pas de doute : s'ils passent une nuit de plus à la Cité des Oracles, ils y mourront. L'une des prophéties doit leur revenir en mémoire :

■ Rouge ! Rouge comme le sang, les dômes... et les capes qui vous suivent !

Le braquage

En fin d'après-midi, des enfants s'amuse dans les rues. Aloysius est parmi eux. Les nuages se sont à nouveau amoncelés, et l'orage éclate en début de soirée. Les rues sont désertées.

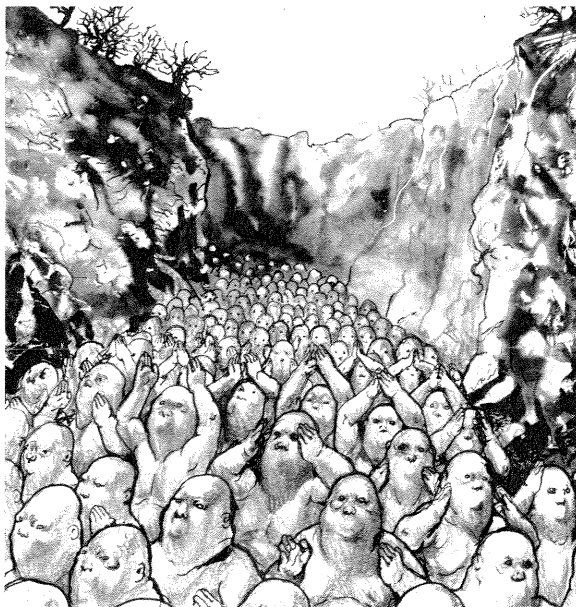
Ne traînent plus au sol que quelques jouets de gamin : cordes à sauter, cerfs-volants, pelles, seaux...

À la nuit tombée, le gosse les retrouve. Il se déshabille (« Pour éviter la Rigor Mortis ») et les invite à le suivre. Il longe les ruelles et retrouve ses jouets, distribuant à chacun cerfs-volants et cordes. Les personnages attendent, dans l'ombre, près de la boutique d'un Martien.

Les choses vont très vite : à la première manifestation de Rigor Mortis, Aloysius s'empare d'une corde nouée et s'en sert pour fracasser la vitrine. Aussitôt attiré par le bruit, le Martien survient et hurle. L'enfant le contraint au silence en projetant son cerf volant : le jouet, plus dur que de la pierre, lui tranche la gorge et l'Orfèvre tombe à la renverse. Aussitôt, Aloysius répartit les bijoux qui trônent dans la vitrine et chacun, porteur de plusieurs bonbons dans leurs écrins de velours, s'enfuient à travers les rues.

Il faut faire vite pour rejoindre au plus vite la Chapelle, avant la fin de la manifestation : la Rigor Mortis rend inutilisables les arcs des ninjas qui ont assisté au vol, mais pas leurs dagues ! Un combat est inévitable.

De plus, traverser une ruelle est quasiment impossible. Les gouttes d'eau sont autant de cailloux qui mitraillent. On ne peut les braver qu'avec



les cerfs-volants tenus au-dessus des têtes, pour protéger le précieux chargement. Quiconque se trouverait bloqué au milieu d'une voie (paralysé dans ses vêtements, par exemple) serait lapidé par le déluge de pierres...

Un des rares moyens de se soustraire à la mitraille, si on a utilisé son cerf-volant pour combattre, est d'arracher un panneau émaillé porteur des conseils aux curistes et de s'en servir de bouclier.

En supposant qu'ils y parviennent sans casse, les personnages se retrouvent cernés par les ninjas dans la Chapelle Rouge.

L'orage se déchaîne.

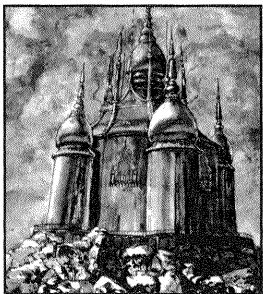
Si ce n'est déjà fait, les personnages découvrent avec horreur les paratonnerres équipant les flèches de la Chapelle Rouge, et son sol de cuivre...

Fuite de la Cité des Oracles.

Les premiers éclairs frappent l'église. Les personnages, pour s'en sortir, doivent rivaliser d'ingéniosité (monter sur les rares pièces de bois, utiliser les couvertures de livres saints...). Les ninjas n'osent pas entrer, mais tentent de les atteindre dès que la Rigor Mortis leur rend l'usage de leurs arcs.

Aloysius attend quelque chose ou quelqu'un, à l'abri derrière une colonne de cuivre.

Des hennissements se font entendre bientôt, et une carriole freine devant l'entrée de la nef. Ils n'ont pas le temps d'une hésitation. Il faut plonger à l'intérieur, et fuir avec les bijoux.



LE CARNAVAL DE FER

BaSIC le jeu de rôle de Base © Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium.

NOM DU PERSONNAGE

Nom du personnage _____ Description _____

Surnom _____

Sexe _____ Âge _____

Profession _____

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

FORce _____ **DEX**térité _____ **CON**stitution _____

APParence _____ **TAIL**le _____ **Bonus** aux

INTelligence _____ (x5=) **Idée** _____ % **dommages** _____

POUvoir _____ (x5=) **Chance** _____ %

POINTS DE VIE

Entourer ici la moyenne:
(TAILle+CONstitution) / 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

COMPÉTENCES DU PERSONNAGE

Répartir ici 450 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

Universelles

- ☐ Art / Artisanat : _____ (05%) ... _____
- ☐ Athlétisme (15%) _____
Courir, Grimper, Nager, Sauter, Lancer
- ☐ Bricolage (10%) _____

Spécifiques

- ☐ Bibliothèque (25%) _____
- ☐ Comptabilité (00%) _____
- ☐ Conduire : _____ (20%) _____
- ☐ Conspiration (00%) _____

- ☐ Piloter : _____ (00%) _____
- ☐ Plongée (00%) _____
- ☐ Renseignements (20%) : _____
- ☐ Sabotage (05%) _____
- ☐ Sciences appliquées (100%) _____

- ☐ **Acrobatie (10%)**
Acrobatie, jonglage, funambule
- ☐ **Chercher, fouiller (20%)**
- ☐ **Commerce (20%)**
- ☐ **Culture générale (20%)**
- ☐ **Déguisement (10%)**
Imitation, maquillage
- ☐ **Discrétion (15%)**
Filature
- ☐ **Droit, administration, usages (10%)**
- ☐ **Équitation (20%)**
- ☐ **Esquiver (25%)**
- ☐ **Langue natale (80%)**
- ☐ **Leadership (15%)**
- ☐ **Navigation (00%)**
- ☐ **Orientation (15%)**
- ☐ **Persuasion (15%)**
Baratiner, convaincre
- ☐ **Sagacité (20%)**
- ☐ **Secourisme (30%)**
Premiers soins
- ☐ **Survie (10%)**
- ☐ **Vigilance (20%)**
Remarquer détail, pister, 6^e sens
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐ **Étiquette (20%)**
- ☐ **Histoire / géographie (10%)**
- ☐ **Informatique (20%)**
- ☐ **Médecine (00%)**
- ☐ **Mythologie (10%)**
- ☐ **Navigation spatiale (00%)**
- ☐ **Photographie (15%)**
- ☐ **Sciences sociales (00%)**
- ☐ **Serrurerie (15%)**
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

COMBAT

Arme/moyen

Compétence Dommages

Cp/rnd

Portée

Munit.

Corps à corps

Bagarre (50%)

Lutte / Arts martiaux (00%)

Armes de mêlée (25%)

.....

.....

Armes d'hast (20%)

.....

Armes de lancer (20%)

.....

Armes de tir (armes à feu) (25%)

.....

.....

.....

.....

.....

Armures

.....



Tous ceux qui refuseront de monter seront abandonnés. (Reportez-vous au chapitre What if?). Derrière eux éclate un concert de vociférations, couvert par le bruit des éclairs.

Le conducteur du chariot providentiel se nomme Siegrid. C'est une jeune femme ravissante, vêtue à la manière médiévale de hautes bottes de cuir et d'un pourpoint sombre. Elle parle peu, et obéit aveuglément à l'enfant.

Ils font route vers le sud, à marche forcée. Les Maîtres de la Parole sont sur les talons.

Pendant deux jours, ils ne découvrent que des paysages désolés, semés de ruines envahies par la végétation. Puis, enfin, une vieille piste, jalonnée de bornes rudimentaires. Ça et là, des cercles vitrifiés, seules traces des anciennes villes volatilisées. La végétation de type équatoriale reprend ses droits.

On aborde des collines...

Les personnages ont cru étudier un monde sur les cartes qu'ils possédaient, mais s'aperçoivent avec effroi que les guerres l'ont transformé. La guerre a modifié le continent lui-même, comblant certains lacs, ouvrant des fleuves, des vallées, faisant reculer les côtes, leur dessinant de nouveaux contours.

La fuite en avant : sur les chemins d'Homakaïdo Les moyens de transport eux aussi ont subi l'outrage de la guerre : à part le train qui mène à la Cité des Oracles, on n'aura à disposition que des chevaux, et de vilaines carioles aux roues cerclées de fer. C'est un monde post-apocalyptique, revenu à la barbarie après l'épuisement de ses ressources technologiques.

Passées les premières collines, on dort mal : des salves d'applaudissements troublent régulière-

ment le silence, déboulant en houle sonore comme autant de gifles sèches. Impossible de localiser leur provenance.

On parvient enfin à la berge d'un fleuve. Les parois escarpées encadrent les eaux, qui sont masquées en permanence par une espèce de brouillard dense, aux remous tumultueux. Tandis que les personnages mettent pied à terre, une nouvelle salve d'applaudissements éclate. Le bruit est assourdissant. Le sol vibre sous leurs pieds, et les personnages sont choqués.

Les chevaux manquent céder à la panique.

La déflagration semble s'éloigner vers la mer.

Un embarcadère est visible, près duquel gisent des barques à la quille lisse, qui n'ont jamais touché l'eau. Leur état laisse pourtant à désirer : les planches sont disjointes par endroit, et doivent offrir autant de voies d'eau.

Un homme à la forte corpulence sort de l'embarcadère et, avisant les personnages, s'arrête pour ôter les bouchons qui lui obstruent les oreilles.

Il les salue, et grogne que « Traverser, c'est pas la meilleure idée : ILS sont énervés aujourd'hui. Et puis il faut attendre que la brume se lève : s'ILS décident de se croiser les bras... »

Si on l'interroge, il dardera des yeux ronds sur les personnages, haussera les épaules et retournera à ses occupations sur un « Vous me faites marcher ! » bien senti.

En observant la surface des eaux, on pourra voir la brume se dissiper et distinguer la foule compacte et grouillante des nains qui occupent le lit du fleuve asséché.

Moyennant finance - après leur avoir extorqué une somme ahurissante ! - le passeur remet aux personnages des sacs nauséabonds, aux forts relents de putréfaction, ainsi qu'une petite trousse baptisée : « Trousse de secours ». Elle contient le marteau et la faucille affûtée dont il faut faire usage en cas d'agression des nains.

À vous d'improviser une traversée épique : c'est un moment de stress maximum, où tous les excès sont permis. Pourtant, la règle est impitoyable. Celui qui tombe... meurt.

Siegrid révèle alors sa nature de guerrière.

La cité des Ventriloques

C'est là un interlude, propice à la présentation d'une partie du monde. Vous n'êtes pas obligés d'en tenir compte pour la suite de l'aventure, mais c'est l'occasion pour Siegrid de se dévoiler un peu plus : la jeune femme connaît parfaite-

ment les us et coutumes des Ventriloques, et joue à la perfection son rôle de guide.

Aloysius cherche un contact susceptible de lui indiquer l'adresse d'un acheteur pour une partie de ses bijoux.

Les personnages sont reçus par un Ventriloque obèse, Arsédric de Colphe. Ils sont introduits par un valet muet. Le sol est envahi d'objets sculptés en cristal ; des statuettes, des vases... Arsédric ne leur adresse pas directement la parole : ses lèvres sont cousues. Il ne les regarde pas non plus, mais les observe par le biais d'un rétroviseur fixé sur son épaule à l'aide de courroies de cuir. Les personnages sont placés devant un miroir, de sorte qu'ils tournent le dos à l'obèse. Chaque fois qu'Arsédric s'exprime, les sons semblent sortir d'une des figurines de cristal, qui est aussitôt brisée par son serviteur au moyen d'un maillet d'argent. Le Ventriloque rechigne à répondre à leurs questions. De plus, quand tous les objets sont brisés, l'entretien est terminé.

À l'issue de la « conversation », Arsédric les envoie chez un symbio.

(Vous pouvez reprendre la scène du roman, des pages 76 à 80).

Pour rejoindre les symbios, il faut se procurer un rétroviseur, et une cagoule de tissu sombre qui masque les traits du visage. Les personnages cherchent toute la journée celui qu'on leur a indiqué, et le trouvent mort. Bien évidemment, on les soupçonne : ils ont cherché la victime à travers toute la ville...

En fait, c'est Siegrid la coupable. Profitant de son avance sur le groupe, elle a exécuté le symbio en tranchant le cordon qui le reliait à sa monture. Les personnages découvrent le symbio qui se tord sur le sol de sa maison, et sa monture geignant, cordes vocales tranchées. Siegrid empêche ainsi la revente d'une partie de la marchandise : elle ne souhaite qu'une chose, arriver à Shaka-Kandarec avec tous les bijoux pour en faire profiter sa cause.

Là où tout commençait : Shaka-Kandarec

Alors que les personnages s'accordent une dernière halte dans les collines entourant la Cité des Fêtes, une vibration sourde monte du sol. On distingue maintenant le fracas des talons. Le chant d'une flûte lointaine, des rires aigrelets... C'est la farandole. Si on s'en approche, il y a de fortes chances qu'on soit saisi par un des androïdes (voir plus loin les effets).

Siegrid avertit les personnages des pièges de Shaka-Kandarec.

Au loin, la ville dévoile son décor médiéval fantastique, où évoluent des personnages tout droit sortis d'un carnaval vénitien du XVII^e siècle.

Une armada de dirigeables la survole.

Avant d'établir le contact avec son mystérieux « commanditaire », Aloysius demandent aux personnages de l'accompagner à travers la Cité. Pour éviter de tout perdre, les bijoux sont répartis équitablement entre les porteurs, dissimulés sous leur chemise.

Il faudra deux jours et deux nuits pour qu'Aloysius retrouve ses complices. Vous êtes donc libres d'utiliser ou non les intermèdes proposés : faites en sorte de maintenir la tension.

De son côté, Siegrid ne restera pas inactive : elle fera monter la pression en cherchant à convertir un ou plusieurs personnages, et en attirant les soupçons sur Aloysius.

L'idéal serait de provoquer une scission au sein du groupe, et que chacun des deux PNJ rallie quelques personnages à sa cause.

Aucun d'entre eux ne peut dévoiler sa véritable nature avant d'être certain de la victoire.

Welcome to the jungle !

NB : Il ne s'agit pas de massacrer le groupe, mais de leur faire toucher du doigt la folie ambiante. La population de Shaka-Kandarec ignore les vieux : pour tenir le rythme de cette fête perpétuelle, les habitants abusent de drogues. Ils boivent et mangent ce qu'on leur propose dans les rues, rentrent chez eux au petit matin pour quelques heures de sommeil, puis avalent des quantités d'amphétamines et retournent aux bals et banquets du soir. Ce cercle vicieux a vite raison de leur résistance, et l'espérance de vie dans la Cité des Fêtes est d'une trentaine d'années dans le meilleur des cas. Seuls les Maîtres de la Parole semblent défier le temps.

La drogue

Elle est omniprésente dans la Cité. La plus courante est l'excrément de Ganiel, qu'on fait sécher avant de le fumer. L'effet est dix fois plus puissant que celui du cannabis (qu'on ne trouve plus à cette époque). Vendu sous forme de cigares, on le trouve à chaque coin de rue ou presque. On ne peut en fumer la moitié sans se retrouver dans un semi-comas, proche de la béatitude, dont on ne sort qu'après plusieurs heures. Gare, donc, aux personnages en quête de sensations fortes...

Les dirigeables

Ils survolent en permanence la Cité, transportant des badauds venus s'extasier devant les feux

d'artifice, des musiciens qui animent les bals... Ils sont également les outils de travail de sourds-muets, espions des Maîtres de la Parole. Longuevue en mains, ces vigies zélées scrutent tous les participants à la fête. Ils lisent sur les lèvres, obligeant les intriguants à s'exprimer tête basse, ou une main devant la bouche.

Mais ces solutions s'avèrent vite dangereuses : tous les comportements suspects sont aussitôt dénoncés, et des troupes d'hommes vêtus de dominos noirs envahissent les rues, à la recherche des « espions » signalés par les guetteurs.

Les confetti

Ils sont distribués par aérostats. Il en tombe des montagnes sur les places. On peut alors se regrouper autour d'un de ces amoncellements pour participer à une fête rappelant celles de la Saint Jean. Jusqu'au moment où un gaz envahira l'atmosphère, réveillant des pulsions suicidaires chez les participants qui se jetteront dans les flammes en souriant...

Les confetti forment de véritables tempêtes de sable coloré. On peut succomber à l'étouffement, la bouche et les narines obstruées par ces pastilles collantes. De plus, le tapis ainsi constitué au sol n'est pas à l'abri d'une éventuelle étincelle, qui transformerait des rues entières en brasier.

Certains « dominos noirs » en distribuent également. Ceux-là usent de gants de caoutchouc et sont porteurs de masque en latex équipés de lentilles respiratoires au niveau de la bouche. Difficile d'y prêter attention au milieu des fêtards et pourtant... Leurs confetti sont des pastilles imbibées de solution chimique (des anxiogènes capables de réveiller les pulsions suicidaires des personnes les mieux équilibrées) ou de cultures microbiennes.

Les serpentins

Comme les confetti, les serpentins tombent du ciel. Certains sont gluants, et tranchants : ils ralentissent la démarche des passants, dont ils lacerent la peau. Il faut se frayer un passage au couteau pour s'en débarrasser. Ils sont souvent conjugués à l'utilisation de poisons, nappes de gaz, passage de la farandole... Plus vicieux, les serpentins constricteurs, qui se lovent sur eux-mêmes à la chaleur d'un corps. En recevoir sur les épaules, c'est se retrouver livré à un garrot autonome.

Il ne faut pas oublier le caractère hystérique de la fête dans la Cité : les mouvements de foule rendent toute communication impossible. Les victimes s'écroulent dans l'indifférence générale : on met leur « malaise » sur le compte d'un excès de boisson, et on les enjambe sans plus de façons.

La farandole

À première vue, il ne s'agit que d'une bande de joyeux drilles qui participent à la fête. Pourtant, une personne sur deux semble s'amuser, bondir, cabrioler... tandis que l'autre grimace, supplie, jusqu'à l'épuisement et la mort. La farandole est menée par des androïdes aux mains sécrétant des colles de contact à effet immédiat. Quiconque est attrapé par l'une de ces machines se voit immédiatement entraîné, sans pouvoir se défaire de ses geôliers - sauf à se trancher la main au ras du poignet...

La Sainte Trinité

Banquet, Bal et Feu d'artifices sont les uniques préoccupations de la Cité de Fêtes. Ils se donnent chaque soir. Pour y participer sans être repéré, il faut se procurer un costume et respecter les agencements du jour.

La course au déguisement

Il faut s'adresser à des costumiers sûrs : certains « commerçants » n'hésitent pas à vendre des costumes taillés dans des draps de pestiférés, ou provenant d'une léproserie. Ici encore, la plus extrême prudence est de mise. Le vendeur porte-t-il des gants, se passe-t-il un foulard devant le visage ?

Les couleurs ont également leur importance : on doit suivre l'ordonnancement des défilés, se tenir uniquement dans les files consacrées à une seule et même couleur... Les farandoles déclinent le prisme - jaune, orange, rouge... Les personnages « dépareillés » sont inmanquablement séparés, ou identifiés comme intrus.

Le banquet

Dans la journée, la municipalité distribue des verres de vin noir à volonté. À l'extérieur de la Cité, des tables innombrables sont mises bout à bout, dessinant un gigantesque reptile sur les collines. Des kilomètres de tables sont recouverts de draps, sur lesquels on distribue une vaisselle de fer : c'est la profession de foi des habitants de la Cité des Fêtes, qui ont fondu leur arsenal pour en faire des objets usuels. Bombardes, baïonnettes, cuirasses, ont été coulés en gobelets, plats, assiettes. Prendre place au banquet sans avoir grandi dans la Cité, c'est se soumettre à un malaise grandissant. La vaisselle semble encore imprégnée du désir primaire des objets. On a le sentiment diffus de prendre part à un champ de bataille inerte.

Boissons et aliments sont distribués à volonté, drogués par les soins des Maîtres de la Parole. Ainsi, les convives participent sans hésiter aux bals qui concluent chaque dîner.

Le bal

La plaine est marquée de cercles d'une centaine de mètres de diamètre. Ce sont les cicatrices laissées par les bals. Plus rien n'y pousse ; à certains endroits, on voit même affleurer la roche. Drogés, insensibles, les fêtards s'y pressent au sortir du repas. Les dirigeables les survolent, transportant des orchestres qui enchaînent les morceaux, poussant les danseurs aux limites de l'épuisement. Il arrive même que certains, cédant à des crises d'hystérie, envoient des projectiles sur les nacelles ; ces dernières, peu résistantes, casent ou prennent feu. Les ballons tombent alors sur les danseurs, les enveloppant de leur membranes incandescentes, les carbonisant ou les étouffant dans l'indifférence générale : bruits et cris sont couverts par les musiques d'autres nacelles, d'autres bals.

Le feu d'artifice

Autrefois aériens, les feux d'artifice sont désormais aquatiques. On y assiste juché dans une nacelle, au-dessus du lac situé au centre de la ville. C'est un ceil rond ouvert sur des profondeurs insondables.

Sur le côté, les baraquements des employés, et la réserve de drogue antimétabolique (voir plus bas).

Les Maîtres Artificiers se chargent de lâcher les poissons, qui explosent dans des gerbes lumineuses à la surface du lac.

La Compagnie des Maîtres Artificiers de la Cité des Fêtes

Ils embauchent des volontaires pour la capture des anguilles destinées au feu d'artifice. Il faut s'enduire le corps de graisse et plonger dans l'eau glacée, patauger dans la boue et ramener un maximum d'anguilles. Les bêtes se défendent, et fouettent de leurs barbillons ceux qui les saisissent à l'aide de pince de bois.

Les anguilles sont lâchées le soir du feu d'artifice. Elles sont « minées » et, par le biais de réactions chimiques en chaîne, filent au milieu du lac pour y exploser dans une gerbe de couleurs. De plus, elles produisent, en éclatant, une note précise. L'ordre de leur « libération » n'est donc pas aléatoire. Les Maîtres Artificiers s'appliquent à proposer un spectacle symphonique.

Les spectateurs se placent dans des nacelles, et assistent au spectacle à la verticale.

Si les personnages parviennent à se faire embaucher, le travail est dur - une pause de dix minutes pour retrouver un peu de chaleur entre deux plongées dans le froid puis, à la fin de la journée,

une douche commune pour se débarrasser de la graisse. Les plongeurs se voient remettre une combinaison jaune et on leur offre gracieusement un repas frugal avant de les parquer dans une cave voûtée, sur des lits superposés.

Le salaire est de cinq pièces la journée, pour un rendement de quinze bêtes. Chaque bête manquante, morte ou blessée, ampute le salaire d'un crédit.

En cas de morsure - fréquente - par les anguilles, la partie touchée devient phosphorescente pendant une semaine, et ne peut être soignée qu'avec de l'huile de Sarraz (nouvelle recherche dans les souks de la Cité, nouvelles embrouilles possibles...). Attention, le lac est également infesté de murènes, et de pieuvres voraces.

Un réservoir de cuivre enferme la drogue antimétabolique qui entraîne l'explosion des poissons. L'élaboration de cette substance coûte une fortune à la Cité des Fêtes, car elle est très lente : il faut plusieurs années de travail pour l'amener à maturation. Libéré, le principe actif surchauffe et se gazéifie. Fendre la cuve, c'est réduire à néant plusieurs années de labeur des maître artificiers. C'est aussi assurer la survie - pour un temps - du peuple des abysses... Siegrid s'y emploie.

Des nains, encore des nains

Les personnages sont finalement rejoints par une troupe d'enfants aux curieux regards et aux sourires méchants. Là, les choses se gâtent. Les « enfants du désordre » veulent récupérer les bijoux, ils ont les contacts nécessaires pour la revente. Siegrid, elle, a fait appel aux sectateurs d'Homakaïdo. Les personnages entreront-ils dans le conflit ? Choisiront-ils un camp ? Préféreront-ils tenter leur chance et garder pour eux une partie du trésor ?

Il a pu se passer tant de choses en deux jours et deux nuits à Shaka-Kandarec...

What if ?...

Voici quelques hypothèses à creuser :

- Les personnages - ou certains d'entre eux - refusent de sauter dans la carriole de Siegrid, dès le début...

Le scénario reste le même, mais doit être vu sous deux angles différents. Vous devrez gérer la poursuite et la fuite (les poursuivants seront d'autant plus motivés qu'ils ont été abandonnés !). Car ceux qui seront capturés, bien loin d'être

exécutés par les Maîtres de la Parole, se verront proposer une mission : retrouver leurs « compagnons » et permettre leur capture, en échange de la liberté et d'une coquette somme. L'esprit de revanche étant ce qu'il est, le marché est intéressant.

Mais au bout du compte, les Maîtres de la Parole se montreront sans pitié : ils ne laissent aucun témoin qui puisse entretenir la flamme d'Homakaïdo...

■ Certains personnages peuvent se laisser abuser par « l'enfant » et sympathiser avec Aloysius au point de le défendre. La véritable nature d'Aloysius ne leur apparaîtra alors qu'au final.

■ D'autres, au contraire, seront peut-être sensibles au charme de Siegrid, à son côté « allumée ».

Autant de pistes à prévoir, tant la trame reste ouverte dès lors qu'on pénètre dans l'enceinte de Shaka-Kandarec...

En guise de conclusion, quelques explications.

Les « enfants » sont des vieillards riches, venus effectuer chacun deux cures de jeunesse, en soudoyant les gardes de la Cité des Oracles. Ils ont une soixantaine d'années, en dépit de leur apparence de pré-adolescents.

Leur but est d'acheter une ou deux Madones de Jeunesse. Hélas, leurs fortunes réunies ne suffiraient à en payer le prix exorbitant ; ils ont donc eu cette idée folle de commanditer un braquage. Qui accepterait une telle folie, sinon des hommes aux abois ?

Les personnages sont parfaits pour ce type de contrat : en pleine possession de leurs moyens, et n'ayant plus le moindre sou. De plus, il y a peu de chances qu'ils mesurent vraiment les conséquences de leurs actes.

Tandis que les personnages jouent à cache-cache avec leurs poursuivants, les « enfants » établissent des contacts à Shaka-Kandarec, négociant à l'avance la revente des bijoux.

Tout cela prend du temps, et comporte de nombreux risques. Les « enfants » ont donc laissé l'un d'entre eux avec les personnages, pour s'assurer que les bijoux seront bien au rendez-vous. C'était sans compter avec la pugnacité des Maîtres de la Parole.

Les personnages auront fort à faire pour échapper à tous leurs poursuivants et dénouer les fils de l'intrigue.

Siegrid n'est pas en reste. Elle va contacter les sectateurs d'Homakaïdo et leur proposer la livraison du trésor. Pour prouver sa bonne foi, elle va se faire embaucher par les Maîtres Artificiers (avec certains personnages ralliés à sa cause ?) et saboter la réserve de liquide antimétabolique.

Les sectateurs, convaincus de leur attachement à la cause, leur viendront en aide, et les Maîtres de la Parole voudront leur mort...

Pour quitter la ville, il ne leur restera plus qu'une seule solution : se glisser dans une des caravanes qui commercent avec la Cité des Fêtes. Elles utilisent des chameaux, équipés de nacelles d'osier, pour traverser les plaines arides en direction du sud.

Il est logique de chercher un emploi : les personnages sont porteurs d'une fortune incroyable, mais n'ont pas le moindre argent liquide. Ils doivent se payer des costumes pour ne pas être remarqués.

Pour se restaurer et s'habiller, il suffit d'oser entrer dans une habitation, désertée pendant la journée, et de se servir. Il est plus prudent d'éviter de se servir dans la rue, toutes les victuailles proposées étant droguées par les soins des Maîtres de la parole. Si l'on est surpris dans un logis par ses occupants, peu importe. L'abus de drogues et d'alcool trouble la perception des habitants, et il est rarissime qu'ils s'offusquent de la présence d'étrangers chez eux. Il suffit simplement de quitter les lieux sans faire de difficultés.

Chercher querelle, par contre, peut attirer les patrouilles des « dominos noirs ».

Les protagonistes

Les Maîtres de la Parole

Ils règnent sur ce monde dont ils sont les gardiens. Ceux qui appartiennent à la confrérie des Cycliques s'expriment en changeant de voix à chaque nouvelle phrase : ils varient les accents, adoptent un timbre de petite fille, puis de vieillard... Ils expriment ainsi leurs sentiments, en « empruntant la voix » qui leur paraît la plus appropriée.

Ils sont rasés, fardés de blanc à la japonaise et se maquillent la bouche en rouge. Ils sont vêtus d'une cape de cuir pourpre et font appel, pour régler les « problèmes », à des ninjas ou des hommes de main portant des dominos noirs.

Les ninjas et les « dominos »

Entièrement dévoués à leurs maîtres, ils exécutent les ordres et tuent sans état d'âme.

Les ninjas

FOR 12 ■ CON 12 ■ TAI 12 ■ APP 10
INT 11 ■ POU 12 ■ DEX 14 ■ PV 12

Bonus aux dommages :	0
Athlétisme	40 %
Discrétion	55 %
Esquive	40 %
Vigilance	50 %
Arc	40 %
dommages 1d6+2 + 1d3	
Dague	45 %
dommages 2d3+2	

Les ninjas chercheront toujours l'attaque par surprise et l'embuscade. La nuit ils se peignent le corps en noir.

Les « dominos »

FOR 14 ■ CON 14 ■ TAI 12 ■ APP 8
INT 10 ■ POU 11 ■ DEX 11 ■ PV 13

Bonus aux dommages :	+1d3
Athlétisme	60 %
Discrétion	30 %
Esquive	35 %
Vigilance	55 %
Epée courte	45 %
dommages 1d6+1d3	
Gourdin	45 %
dommages 1d6+1d3	

Les dominos sont les soudards de la Cité des Fêtes. Là où les ninjas agissent avec subtilité, ils préfèrent les opérations musclées. Ils sont cependant obligés de préserver l'ambiance festive de la Cité et tentent généralement d'agir avec discrétion. Pour cette raison, ils préfèrent utiliser leurs gourdins qu'ils décorent de motifs joyeux et de couleurs vives.

Les Madones de Jouvence

Montagnes de chair tatouées, elles possèdent de fabuleux pouvoirs et ne sont plus qu'une douzaine de survivantes de leur ordre. On vient de tout l'univers pour bénéficier de leurs dons.

Ces obèses ne sont pas repoussantes pour autant. Il se dégage d'elles un charisme, une force fascinante.

Arn'Hell'Shack, Orfèvre-Confiseur

« Fondant au saké, troisième dynastie. Légère

altération du sucre due à l'humidité. Soixante carats. »

Le personnage ont pu le rencontrer dans la journée, repérer sa boutique. Son plan est très simple, en vérité : une porte d'entrée ouvrant sur la rue, une porte de sortie menant à l'arrière de sa demeure, vers ses appartements. La pièce est rectangulaire, et de nombreux bijoux y sont en évidence, chacun dans son écrin. Les plus belles pièces se trouvent côté rue, pour accrocher la lumière du soleil.

Comme tous les Martiens, il est petit et rondouillard, avec un teint couleur de vieil ivoire. Sa langue hypertrophiée lui emplit la bouche, il s'exprime donc par télépathie, en affichant en permanence un sourire obséquieux.

FOR 10 ■ CON 10 ■ TAI 9 ■ APP 7
INT 15 ■ POU 14 ■ DEX 15 ■ PV 10

Bonus aux dommages :	0
Commerce	80 %
Persuasion	55 %
Dégustation de chocolats	250 %
Confiserie	90 %

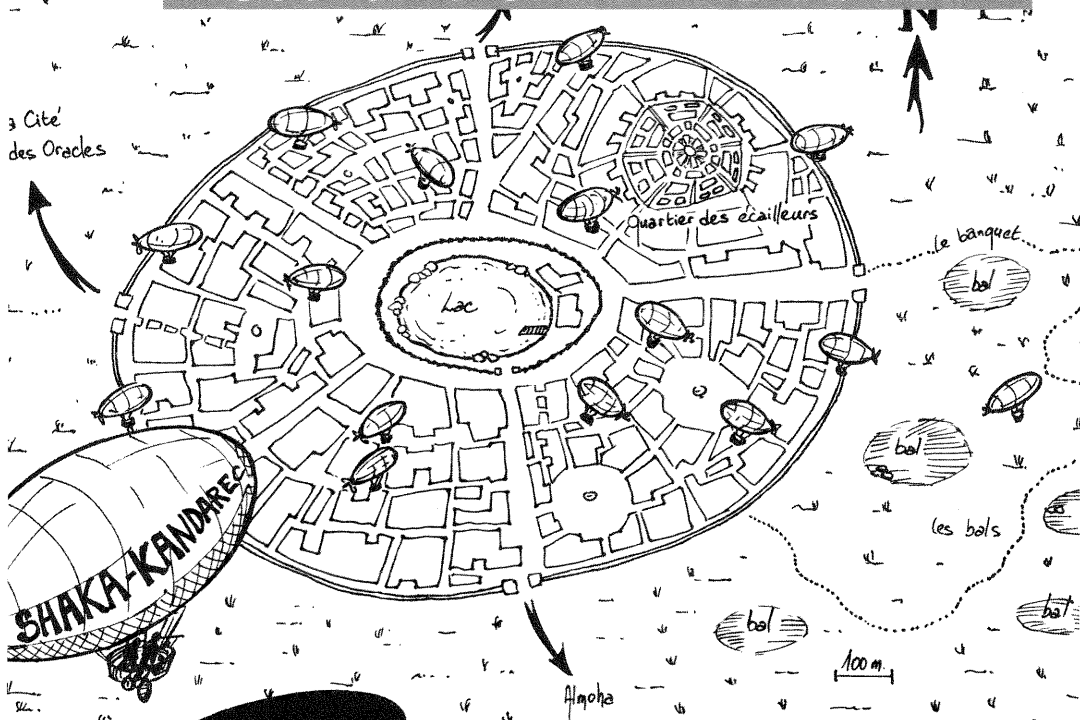
Les « enfants » du désordre

Seuls leurs yeux les trahissent : ils sont froids, calculateurs, et esquissent un rictus narquois qu'on peut confondre avec un sourire enfantin.

Ce sont d'anciens curistes pervers, des hommes de soixante ans, évoluant sous les traits d'enfants. Ils agissent dans le seul but de s'enrichir encore plus en achetant une des Madones de Jouvence, qu'ils comptent exploiter pour eux-mêmes et pour quelques richissimes nababs.

Aloysius est le plus jeune d'entre eux. Il a donc été « désigné volontaire » pour mener à bien cette mission périlleuse.

Les autres sont lâches et n'interviendront pas. Leur corps enfantin ne les prédispose pas au combat, mais ils savent s'entourer et ont déjà engagé une dizaine d'hommes de main à Shaka-Kandarec. (Traitez-les comme les « dominos noirs »).



Aloysius

FOR 7 ■ CON 14 ■ TAI 6 ■ APP 12
INT 16 ■ POU 17 ■ DEX 16 ■ PV 10

Bonus aux dommages :	0
Athlétisme	70 %
Persuasion	50 %
Esquive 75	%
Discrétion	60 %
Vigilance	70 %
Cerf volant	75 %
dommages : 2d6	
Dague	60 %
1d3+2	

Orsédric de Colphe

Le Ventriloque obèse le mettra peut-être en garde - de manière déguisée - contre Aloysius, mais pas contre Siegrid, qu'il connaît déjà. Il ne les dénoncera pas, et ne cherchera pas à servir d'autres intérêts que les siens.

FOR 9 ■ CON 12 ■ TAI 15 ■ APP 6
INT 15 ■ POU 15 ■ DEX 9 ■ PV 10

Bonus aux dommages :	0
Persuasion	80 %
Ventriloque	90 %

Siegrid, la sectatrice

FOR 14 ■ CON 14 ■ TAI 15 ■ APP 18
INT 12 ■ POU 15 ■ DEX 17 ■ PV 15

Bonus aux dommages :	+1d3
Athlétisme	80 %
Persuasion	50 %
Esquive	80 %
Discrétion	65 %
Vigilance	65 %
Carriole	70 %
Bagarre	%
dommages : 2d3	
Armes de mêlée	80 %
(épée 1d6+2+1d3; (dague 2d3+2))	

C'est une illuminée, prête à tout pour servir la cause. Elle est très belle, et dangereuse. Elle ne parle, ne pense qu'en terme de religion. Elle feint d'être soumise à Aloysius, dont elle ignore le plan. Mais si elle parvient à semer le doute dans les esprits et à rallier les personnages à sa cause, elle devient prête à tout pour se débarrasser du « gamin ». Au besoin, elle sacrifie deux bonbons et les lui fait ingérer, après l'avoir drogué. Au réveil, l'enfant sera devenu une boule de chair flasque, incapable de se mouvoir... mais sa haine n'en sera que plus grande !

Les pèlerins d'Homakaïdo

Ils sont retranchés au sein du quartier des écailleurs. C'est un quartier vert, au décor de tôles rouillées. Ce ne sont plus qu'enchevêtrements de ruines : le sol est de fer, et toute l'architecture rappelle une gigantesque halle à l'abandon. Les écailleurs ont été ruinés, quand les poissons sont devenus l'exclusivité des maîtres artisans. Les sectateurs se réunissent dans des sous-sols, et multiplient les fausses pistes.

Ils sont paranoïaques, et ne doivent leur survie qu'à leurs ruses pour échapper aux Maîtres de la Parole. Au moindre doute, ils n'hésiteront pas à exécuter les personnages.

Pour obtenir leur aide, il ne suffit pas d'être un adversaire des Maîtres de la Parole : il faut apporter la preuve d'un réel sentiment religieux (en clair, prétendre vouloir se lancer dans le pèlerinage).

Les guides d'Homakaïdo

Ils furent exterminés par les Maîtres de la Parole, qui cherchent à effacer le pèlerinage de la mémoire des hommes. Quelques sectateurs sont enco-

re capables de lire et de décrypter leur dialecte. S'ils en rencontrent un, les personnages pourront obtenir la traduction de la prophétie tatouée sur le corps de la momie :

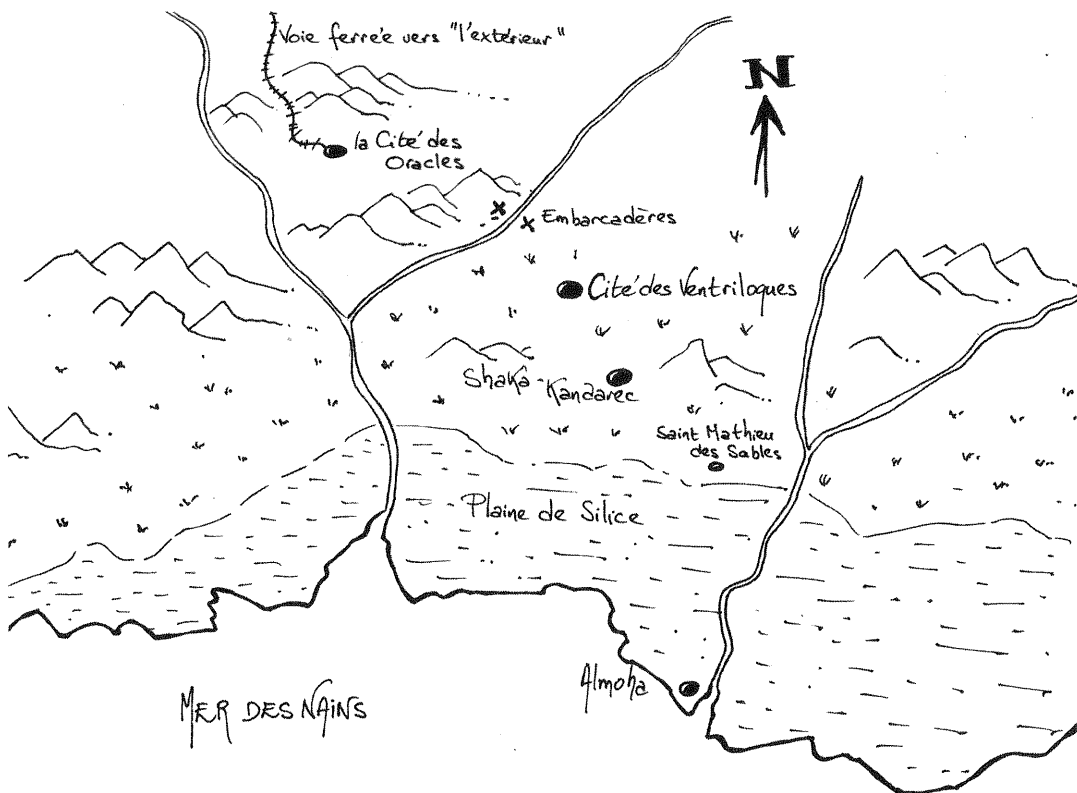
«... Un jour vieillard retrouvera jeunesse dans les bras de la femme aux mamelles épaisses, tétera à la fois et sa fièvre et sa flamme, avant que dans le lit à jamais elle s'affaisse. De la guerre et des larmes aura connu le drame, mais ira à la fête, au pays de la liesse.

Traversera des nains la mer aux flots infâmes, vers la terre des géants avancera sans cesse, pour apprendre le mot qui ravit toute l'âme.

Les bavards et les muets tenteront mille bassesses afin que d'Homakaïdo n'obtienne la promesse. »

Encore faut-il avoir eu la présence d'esprit de la mémoriser ou de la recopier.

Cette prédiction devrait ouvrir de nouveaux horizons aux personnages survivants...



L'ENFANT du Solstice

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 joueurs relativement expérimentés privilégiant la réflexion à la force brute. L'action se déroule principalement à Seattle mais il est possible de la transposer dans la ville de votre choix. Les personnages y seront confrontés à une secte et découvriront un lieu magique de la Nouvelle-Angleterre, deux éléments pouvant être réutilisés dans le cadre de futures aventures.

Scénario : Nataly Vallet et Sylvain Orsi - **Illustrations :** Christophe Swal

Il était une fois...

Jason est un otaku, un enfant-génie de la matrice, capable de manipuler de manière naturelle les milliers de codes et d'algorithmes dont elle se compose. Au début de cette histoire, il est détenu par Microdeck Industries, une corporation d'informatique de Seattle. Les personnages sont engagés par une firme concurrente, Apple Computer Products (filiale d'Ares Macro-technology), pour exfiltrer Jason. Mais une mystérieuse secte du nom de « Matrix's Liberators » vient enlever cette « marchandise » très convoitée au moment de l'échange. Mandatés une fois de plus par Apple pour retrouver Jason, les personnages devront mener une enquête qui les mènera de Cambridge, Massachusetts, jusqu'aux environs de Salem, New Hampshire. Sur place, ils découvriront que les Matrix's Liberators servent de paravent à une mégacorporation, Novatech Inc., qui les utilise pour créer une intelligence artificielle. Leur idée ? Transférer de manière permanente l'esprit d'un otaku dans la matrice. Leur grande réunion bisannuelle du 21 juin sera le prétexte à un rituel sacrificiel destiné à transformer Jason en IA.

Hello Miss Johnson

Le 15 juin 2060, les personnages sont contactés par leur intermédiaire habituel, ce dernier les avertissant qu'une shadowrun requérant leurs

services se dessine. Ils ont rendez-vous avec Johnson au Miner's Landing à 20 heures le même soir, table 9, pour de plus amples informations. Le Miner's Landing est un entrepôt reconverti en restaurant sur les quais de Downtown. L'intérieur est lambrissé et orné d'une multitude de tableaux, photos et objets divers retraçant l'histoire de la « cité d'émeraude » (surnom de Seattle). Ponctuelle, Miss Johnson est une jeune femme au regard déterminé et plein d'assurance (pour les caractéristiques techniques, prendre le contact Mr. Johnson du livre des règles). Elle se montre professionnelle et cordiale durant l'entrevue, mais ne tolère aucune familiarité de la part des shadowrunners. La discussion d'affaire s'engage au moment où une troupe d'acteurs en costumes entame sur scène une représentation humoristique de la fondation de la ville. La shadowrun, explique Johnson, consiste en l'exfiltration d'un jeune garçon de 10 ans dénommé Jason et travaillant pour Microdeck Industries. Il réside dans un appartement appartenant à la corporation, où il est protégé en permanence par trois gardes du corps, dont un mage. Johnson ajoute que Jason n'entretient aucun rapport avec le personnel de Microdeck. Les shadowrunners devront enlever Jason et le lui remettre personnellement. La paye est de 10 000 nuyens par personne, dont 4 000 d'avance. Ils peuvent tenter de la négocier, mais rappelez-vous que Johnson est une professionnelle. Elle leur remet une photo de Jason et



l'adresse de l'appartement. Si les shadowrunners lui posent des questions relatives au contrat, elle se contente de dire que Jason est un enfant « spécial » et que ses employeurs veulent le récupérer indemne – elle insiste particulièrement sur ce point. La discussion d'affaire parvenue à son terme, Johnson s'éclipse rapidement, laissant les shadowrunners profiter d'un bon repas à ses frais. La photo de Jason représente un enfant de 10 ans, roux au yeux bleus, avec des tâches de rousseur. L'adresse est celle d'un luxueux appartement au dixième étage d'un immeuble cossu du quartier de Beaux-Arts dans Bellevue, sur les abords du lac Washington.

Prison dorée

Installé dans un superbe appartement, l'enfant dispose d'un serveur coupé du reste de la matrice où il passe la majorité de son temps. Ses gardes du corps veillent en permanence à son isolement total. Une quarantaine de gardes de Desert Storm Security se chargent de la sécurité de l'immeuble avec zèle et professionnalisme : deux gardes patrouillent chacun des quinze étages, les dix autres se partageant entre l'entrée et le garage en sous-sol. Cependant, ils ne disposent ni de mage ni d'autres mesures de sécurité que des caméras et un terminal Panicbutton relié

directement au commissariat de la Lone Star le plus proche, leur seule source de renforts en cas de problème majeur.

En termes techniques, l'immeuble se trouve dans un quartier au code de sécurité AAA, très fréquemment patrouillé par les agents de la Lone Star. Faites bien sentir aux joueurs qu'un comportement ostensiblement violent ou indiscret les condamne à subir les foudres des forces de police. Afin de refléter le niveau de sécurité du quartier, voici une table simulant les temps de réponse de la Lone Star au moindre problème (les temps sont cumulatifs) :

Informés du problème : instantanément.

Première réponse : 1 ou 2 tours d'initiative ; un mage se rend sur place sous forme astrale pour se rendre compte du problème.

Seconde réponse : 1 ou 2 tours d'initiative ; un drone se rend sur place et alerte la patrouille la plus proche.

Microdeck

Microdeck est une corporation d'informatique installée à Seattle depuis plus de 70 ans. Elle a connu son apogée à la fin du XX^e siècle mais n'a pu accéder au rang de mégacorporation, le crash de 2029 l'ayant durement frappée. En 2060, Microdeck représente un acteur solide sur le marché de l'informatique, connu pour l'excellent rapport qualité-prix de ses produits. Brian W. Gates III, son président, a un fils de 12 ans, Brian Gates IV, qui est déjà un génie de l'informatique. Certaines rumeurs font de lui un otaku. Intrigué par les prouesses de son fils, Brian père s'intéresse à ces personnages étranges. Il s'est mis en tête de s'en procurer un spécimen pour l'étudier, le faire travailler pour lui et peut-être en faire un ami pour son fils, qui entretient des relations conflictuelles avec les enfants de son âge. Enlevé il y a 3 mois aux Children of Light, sa communauté d'otakus basée à Detroit, Jason s'adapte mal à son nouvel univers et ronge son frein en attendant un improbable secours de ses amis.



Arrivée de la patrouille : 4 tours d'initiative ; un véhicule contenant 2 officiers de police arrive sur les lieux, une patrouille supplémentaire arrive tous les 3 tours d'initiative suivants jusqu'à l'annulation de l'alerte.

Renforts 1 : D6 + 3 tours d'initiative ; un Citymaster avec six officiers en armure complète accompagnés d'un interfacé et d'un mage de combat.

Renforts 2 : 4 tours d'initiative : des drones et un véhicule aérien, tous armés et prêts au combat.

Renforts supplémentaires : renforts de type 1 ou 2 à la discrétion du maître de jeu.

Garde Desert Storm (40) :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
4	3	3	2	3	2	6	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 2/2

Compétences actives : Bâtons 3, Combat à mains nues 3, Étiquette (corporations) 2, Interrogation 3, Pistolets 3.

Compétences de connaissance : Rumeurs Corporatistes 2, Procédures de Sécurité 4, Jeux de Cartes 4, Tactique 2.

Équipement : Bâton étourdissant, Beretta Modèle 101T (2 chargeurs), Casque (1/1), Menottes, Combiné auriculaire, Veste de Sécurité (5/3)

Gardes du Corps de Jason :

Porte-flingue (2) :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
6(9)	6	5	3	5	5	1.84	5(10)

Initiative : 10 + 3D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Index de Constitution : 1.2

Compétences actives : Athlétisme 4 (5), Bâtons 4 (5), Combat à mains nues 6 (7), Étiquette (corporations) 3, Négociation 3, Pistolets 6 (7), Pistolets Mitrailleurs 4 (5), Voiture 4 (5), Compétences de connaissance : Lieux de planques 2, Procédures de Sécurité 5, Psychologie 4, Tactique (petites unités) 5, Poésie ou Opéra 3
Cyberware customisé Alpha : Déclencheur de Reflexes, Interface d'armes, Armure Dermale 3, Réflexes Câblés 2

Bioware : Renforcement des articulations, Compensateur de dégâts 3

Équipement : Ares Predator (avec interface d'armes, 3 chargeurs), Bâton étourdissant, Combiné auriculaire, Contrat Doc Wagon (or), Ingram Smartgun (interface d'armes, 3 chargeurs, Gas Vent III), Veste Pare-balles (5/3)

Mage (1) :

C	R	F	Ch	I	V	E	M	R
4	4	2	5	5	6	6	6	5

Initiative : 5 + 1D6

Initiative astrale : 25 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Compétences actives : Biotech 4, Conjuración 5, Étiquette (corporations) 4, Lecture d'Aura 5, Pistolets 4, Sorcellerie 6

Compétences de connaissance : Connaissance des esprits 5, Environnement Magique 4, Médecine 3, Procédures de Sécurité 5

Sorts : Armure 5, Barrière Astrale 5, Barrière Physique 5, Détection des Ennemis 5, Eclair Mana 5, Sens du Combat 4

Équipement : Ares Predator (3 chargeurs), Combiné auriculaire, Contrat Doc Wagon (or), Veste Pare-balles (5/3), Matériel d'invocation d'élémentaires (3 de force 5), 1 Focus Armure (force 4), 1 Focus Barrière Physique (force 4)

Le mage assure la sécurité de l'appartement en le protégeant par une barrière astrale (force 5) maintenue en permanence. Toutefois, si vos joueurs pénètrent trop facilement dans l'immeuble, vous pouvez étendre son rayon d'ac-

tion car ils doivent avoir l'impression que l'enlèvement de Jason constitue l'objectif principal du scénario. Ils seront d'autant plus surpris par les événements à venir. Donc, ne leur facilitez pas la tâche – mais ne les estropez pas non plus, ils doivent pouvoir jouer la suite.

Un gamin sur les bras

Jason se montre coopératif avec les shadowrunners en espérant qu'ils le libéreront et qu'il pourra retrouver son existence antérieure. Si les shadowrunners se montrent cordiaux, il répond à toutes leurs questions en exprimant même une certaine curiosité envers eux. Présentez-le comme un enfant étrange et particulièrement intelligent. Pour plus d'informations sur ce que pourra dire Jason concernant les otakus, référez-vous à l'annexe qui leur est consacrée.

Les shadowrunners auront fixé un rendez-vous avec Johnson pour lui remettre la précieuse marchandise. Celle-ci préfère un endroit public, relativement peu fréquenté : un quai ou une zone d'entrepôts faciliteront la gestion d'une attaque de mercenaires.

Un gosse dans la nature

Sur le lieu de rendez-vous, laissez vos joueurs faire des repérages (mais pas trop) et s'installer. Ils ne doivent pas découvrir le mercenaire dissimulé qui les observe et attend pour lancer l'assaut : si les personnages ont un mage dans leurs rangs, dissimulez-le dans des buissons, il sera indécélable depuis l'espace astral. Johnson se présente sur les lieux à bord d'une Eurocar Westwind noire, accompagnée d'un garde du corps (prendre l'un des « portes-flingues » de Jason pour les caractéristiques). Au moment où les shadowrunners empochent leurs nuyens et où le garde du corps conduit Jason vers la voiture, lancez l'attaque des mercenaires comme suit : deux élémentaires de feu (force 5) s'occupent d'un mage éventuel ou se manifestent pour attaquer les shadowrunners. Ces derniers ont juste le temps d'apercevoir un énorme troll en tenue de combat noire diriger l'attaque avant que les deux mages mercenaires ne lancent leur sort de sommeil sur la zone, mettant hors de combat un maximum de personnes.

Hammer, chef des Silencers :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
11	5(8)	10(13)	4	4	6	2.04	4(11)

Initiative : 11 + 3D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 5/6

Index de Constitution : 3.5

Compétences actives : Armes Lourdes 6#(7), Armes Tranchantes 5(6), Athlétisme 5(8), Combat à mains nues 6(7), Commandement 5, Etiquette (mercenaires) 5, Furtivité (si, si!) 4(5), Pistolets 6(7), Fusils d'Assaut 6(7)

Compétences de connaissance : Environnement Electronique 5, Groupes Mercenaires 4, Guerres du Désert 5, Tactique (petites unités) 6

Cyberware (customisé Alpha) : Grossissement Electronique 3, Anti-Flash, Scanner de Fréquences intégré, Déclencheur de Réflexes, Interface d'Armes, Radio, Réflexes Câblés 2

Bioware : Renforcement des articulations, Renforcement musculaire 3, Orthoderme 2, Synthécarde 2

Équipement : Armure Légère de Sécurité (6/4) avec Casque (Émetteur de signaux 4, pisteur de signaux, Afficheur rétinien avec 25 Mp de mémoire), FN HAR (avec interface d'armes, Gas vent III, 5 chargeurs balles normales), Hache de Combat, Ingram Vaillant (avec interface d'armes, gyro Deluxe, 200 balles normales, 50 balles explosives), Remington Roomsweeper (avec interface d'armes, 3 chargeurs)

Notes : Vison thermographique naturelle, Armure Dermale, (+ 1/ + 1) de protection d'orthoderme.

Mercenaire Silencers (4) :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
5(7)	4(6)	5(7)	3	4	5	2.08	4(9)

Initiative : 9 + 3D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Index de Constitution : 1.6

Compétences actives : Armes Lourdes 4, Armes Tranchantes 6, Athlétisme 5, Combat à mains nues 6, Etiquette (mercenaires) 4, Furtivité 5, Lance Grenades 6, Voiture 4

Compétences de connaissance : Alcools 4, Groupes Mercenaires 3, Guerres du désert 3, Histoire 4, Lieux de Mercenaires 2, Tactique (petites unités) 4

Cyberware (customisé Alpha) : Armure Dermale 2, Cyberyeux (Grossissement Electronique 3,

Ampli lumière faible, Anti-flash), Déclencheur de réflexes, Interface d'armes, Réflexes Câblés 2

Bioware : Renforcement musculaire 2

Équipement : AK 98 (avec interface d'armes, 5 chargeurs dont 2 de balles explosives, Gas vent III, Lance-grenades intégré, 6 mini-grenades 2 à concussion, 2 à fumée, 2 défensives), Ares Predator (avec interface d'armes, 2 chargeurs), Armure Légère de Sécurité (6/4) avec Casque (Ampli lumière faible, Anti-flash, Radio, Émetteur de signaux, Pisteur de signaux, Afficheur rétinien avec 25 Mp de mémoire), Couteau de survie

Mage Silencers (2) :

C	R	F	Ch	I	V	E	M
R							
4	4	4	5	6	6	6	6
5							

Initiative : 5 + 1D6

Initiative astrale : 25 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Compétences actives : Athlétisme 4, Biotech 5, Combat à mains nues 5, Conjuración 6, Étiquette (mercenaires) 4, Furtivité 5, Pistolets Mitrailleurs 6

Compétences de connaissance : Animaux Paranormaux 4, Connaissance des Esprits 5, Environnement Magique 5, Groupes Mercenaires 3, Groupes Magiques 5, Parapsychologie 4, Tactique (petites unités) 4

Sorts : Barrière Physique 5, Poing Mana 5, Invisibilité 6, Masque de véhicule 4, Soins 6, Sommeil 6

Équipement : Armure Légère de Sécurité (6/4) avec Casque (Ampli lumière faible, Anti-flash, Radio, Émetteur de signaux, Pisteur de signaux, Afficheur rétinien avec 25 Mp de mémoire), HK 227S (avec Gas Vent III, 4 chargeurs), Medikit, 3 Matériels d'invocation d'élémentaires

Le modus operandi des Silencers est rapidité, précision et efficacité. Ils ne chercheront pas à tuer les personnages, leur premier objectif étant de récupérer Jason vivant. Dans l'idéal, les shadowrunners n'ont pas le temps de réagir et se retrouvent rapidement hors de combat, notamment grâce aux sorts de sommeil des deux mages ; ils se réveillent en présence de Johnson et de son garde du corps, alertés par le mugissement des sirènes de police.

Sur les traces de Jason

Peu de temps après le rapt, les shadowrunners sont recontactés par Miss Johnson qui les informe que ses employeurs désirent faire appel à leurs services afin de retrouver Jason. Voilà qui devrait réjouir vos joueurs : être payé pour se venger est une occasion rare ! Johnson leur propose 10000 nuyens, 5000 payables d'avance. Elle précise qu'elle enquête sur l'existence d'une taupe au sein de sa corporation et qu'elle les tiendra informés.

L'enquête des shadowrunners va désormais se dérouler sur deux fronts parallèles : la piste des mercenaires et celle de la « taupe » infiltrée chez Apple. Il serait souhaitable que les joueurs les suivent en même temps afin d'obtenir toutes les informations nécessaires à la compréhension de l'histoire. Ils peuvent néanmoins décider de ne se consacrer qu'à une seule piste. Dans ce cas, ils n'obtiendront qu'une partie des informations mais cela ne les handicapera pas pour la suite du scénario – les deux pistes convergent en effet vers le sacrifice du 21 juin à Salem. Vous trouverez ci-après les deux cheminements possibles pour parvenir jusqu'au site magique de Salem. Essayez de distiller les informations de manière à entrecroiser les deux enquêtes pendant les temps morts et de plonger vos joueurs dans une certaine confusion.

Les 7 mercenaires

La seule piste dont disposent les shadowrunners au lendemain de l'attaque mesure près de 3 mètres et pèse environ 300 kg – c'est un énorme troll, chef d'un groupe de mercenaires. Les shadowrunners peuvent retrouver sa trace auprès de leurs contacts : un intermédiaire, un mercenaire ou tout autre spécialiste des armes feront l'affaire. Grâce à un jet d'Étiquette (la rue) (4), et selon le nombre de réussites obtenues, ils pourront apprendre que leur assaillant de la veille s'appelle Hammer et commande un groupe de mercenaires appelés les « Silencers », dont la planque est dans Gray Housing, à Fort Lewis.

Ces informations en main, les shadowrunners ont deux alternatives : attaquer les Silencers en essayant d'en capturer un vivant pour l'interroger, ou les rencontrer pour discuter gentiment avec eux. Libre aux joueurs d'opter pour la manière forte, mais les Silencers sont bien équipés et très bien armés, avec un quartier général qui est un véritable bunker, bardé d'armes lourdes et doté d'un système de sécurité sophis-

tiqué contrôlé par un decker. Néanmoins, Hammer n'a rien contre la discussion... surtout quand elle s'accompagne de quelques nuyens. Si un rendez-vous s'organise entre les shadowrunners et les Silencers, faites en sorte que la discussion soit âpre, tendue mais pas bloquée : les mercenaires n'ont pas pour habitude de trahir leur employeur, mais ce dernier n'a pas été très correct avec eux, notamment en modifiant au dernier moment le lieu de « livraison » de la marchandise. Contre quelques nuyens, dont le montant est à la discrétion du MJ et fonction de la qualité de négociation des joueurs, les Silencers apprennent aux shadowrunners qu'ils ont conduit Jason à l'aéroport de Seattle où l'attendait un jet privé ; qu'ils ont été engagés à la même date que les shadowrunners et que leur employeur connaissait le lieu du rendez-vous deux heures avant leur arrivée, ce qui confirme l'hypothèse d'une taupe chez Apple. Il suffit de s'infiltrer dans les banques de données de l'aéroport de Seattle pour connaître le nom du propriétaire de l'avion : Geochron Computers. L'appareil provenait de Boston, Massachusetts, et il est reparti pour la même destination. Des renseignements supplémentaires peuvent être obtenus sur Geochron auprès d'un intermédiaire ou de tout autre contact familier du monde corporatiste et/ou informatique. Un jet d'Étiquette (5) permet, en fonction des réussites obtenues, d'apprendre que Geochron est une petite corporation d'informatique basée à Cambridge, dans la banlieue de Boston, fondée par Arthur Godwin après son procès contre Fuchi.

En se renseignant plus avant sur Godwin (journaux, etc.), les shadowrunners pourront apprendre qu'il a quitté Fuchi peu de temps avant l'écroulement de la mégacorporation et que Richard Villiers, ex-président de Fuchi et actuel président de Novatech Incorporated, ne serait pas étranger à sa reconversion. Geochron, simple filiale de Novatech ? Hypothèse séduisante, mais difficile à prouver. Si les joueurs souhaitent obtenir de plus amples informations sur Godwin, et notamment sur son rôle dans cette histoire, ils devront se rendre à Cambridge en personne. Johnson ne fera aucun problème pour financer le voyage.

Cambridge est une ville universitaire de grande renommée : le MIT & M et l'université de Harvard y ont élu domicile, suivis récemment par le Dunkelzahn Institute of Magical Research. Les bâtiments de Geochron se trouvent sur la Route 128, la Silicon Valley de l'est, au nord de la ville.

Cambridge regorge de bars et de restaurants, lieux de détente des cadres corporatistes. Quant à Arthur Godwin, il possède 51 % de Geochron (les autres actionnaires demeurant mystérieux), il est célibataire et amateur de soirées animées. Partageant son temps entre sa corporation et ses « loisirs », il se fait accompagner en permanence de ses quatre gardes du corps orks (pour leurs caractéristiques, prenez celles des gardes de Jason et appliquez-leur les modificateurs raciaux. Si vous voulez corser la difficulté, ajoutez un mage) et de son chauffeur personnel (prendre l'archétype nain interfacé du livre des règles). En prenant Godwin en filature, les shadowrunners peuvent assister à une rencontre secrète entre lui et un autre personnage important : William Kautsky, magicien d'une quarantaine d'années relativement connu à Cambridge, gourou des Matrix's Liberators – une secte établie sur un site proche de Salem. La réputation de cette secte est assez trouble, on parle de sacrifices humains les nuits de pleine lune, ce qui fait bien rire à Cambridge – mais pas à Salem, où les shadowrunners pourront apprendre que la secte va bientôt se réunir le soir du 21 juin pour son grand rituel du solstice d'été. Un jet d'Étiquette (la rue) (4) permet de réunir les éléments suivants : la secte a son siège à Salem mais compte des fidèles dans toute l'Amérique du Nord ; les Matrix's Liberators croient en l'existence d'esprits dans les machines ; leur grand chef, l'Ainé, réside dans la matrice ; il se serait sacrifié pour faciliter la libération des esprits prisonniers de la matrice en faisant l'intermédiaire avec les hommes libres.

Ces informations sont volontairement succinctes. Les shadowrunners en apprendront davantage en suivant l'autre piste, celle de la taupe d'Apple, qui mène à la secte et à la cérémonie du 21 juin.

Le ver était dans le fruit

L'attaque des Silencers a fait comprendre à Miss Johnson qu'elle était espionnée par une personne de sa corporation. Elle et son garde du corps exceptés, personne n'était censé connaître l'heure et le lieu du rendez-vous. De retour chez Apple, elle découvre rapidement des micros cachés dans son bureau et commence à soupçonner son secrétaire particulier, Jonathan Percy. Ce dernier, se voyant découvert, prend rapidement la fuite. Par discrétion, Johnson recourt aux shadowrunners pour le retrouver. Elle leur offre 5 000 nuyens par personne pour retrouver Percy, le faire parler et s'en débarrasser. Il possède un loft au dernier

étage d'un petit immeuble tranquille de Tacoma (la porte est protégée par une serrure Maglock 4). Il est déjà passé à son appartement et a fait ses valises. Sa concierge, Mme Turner, sera très heureuse de les renseigner. En étant patients, compréhensifs et amicaux avec elle, les personnages apprendront tout des us et coutumes des gens du quartier (jet de charisme facteur 4) : « Le p'tit Jonathan, j'le connais bien, pensez donc. Il habite ici depuis au moins 5 ans, mais l'a pas mal changé depuis un an. Avant, l'était trader chez Brokers Venture, fallait voir la vie qu'y menait. Il rentrait toujours tard, toujours avec des filles différentes, y buvait comme un trou, avec la musique à fond... Même que j'ai été obligée de m'fâcher contre lui, ça m'a fait de la peine. J'l'aime bien le p'tit Jonathan, l'est comme mon fils, vous savez (suit une liste d'anecdotes racontées avec chaleur par Mme Turner). L'a changé, Jonathan, voui, l'a beaucoup changé depuis un an. Plus de fête, plus d'alcool, plus de musique braillarde... L'a beaucoup maigri, aussi, pis y l'écoute de la musique bizarre, genre bouddhiste. J'dis bouddhiste parce que ma fille, Sherley... (suit la vie de Sherley qui est partie au Tibet et l'a laissée toute seule). J'crois qu'c'est à cette époque qu'il a changé de boulot. L'est devenu plus discret, plus secret, voyez, pis y avait une voiture noire aux vitres fumées qui venait le chercher tous les week-ends... L'est devenu bizarre, le Jonathan, pis m'offrait plus de cadeau. Avant, y m'en offrait plein... »

Avec un peu d'astuce, les shadowrunners apprendront que Percy est parti il y a quelques heures à bord de la voiture de Sally – « la p'tite Sally, un beau brin d'fille » – qui était sa petite amie (officielle) et sa collègue avant son changement radical. Mme Turner ajoute que Sally adorait Percy, malgré son infidélité. La trouver ne pose pas de problème : elle travaille toujours chez Brokers Venture. Un decker s'infiltrant dans les dossiers du personnel de cette corporation obtiendra sa photo – celle d'une jeune femme d'une trentaine d'années, aux cheveux blonds coupés au carré et aux yeux noisettes – et son adresse – elle réside à Federal Way, Tacoma (code de sécurité AA), dans un appartement donnant sur le Puget Sound. Avec la discrétion d'usage dans un immeuble de ce standing, attraper Percy n'est pas difficile ; l'interroger, par contre, est moins aisé. Il avoue volontiers son appartenance à la secte, sur un ton condescendant et arrogant ; mais les shadowrunners n'étant pour lui que des oppresseurs des

esprits de la machine, il se montre peu coopératif. Il leur raconte l'histoire de l'Ainé, qui s'est sacrifié pour libérer les esprits des machines. Il leur explique la recherche des âmes sœurs des esprit-machines, leur purification lors de rites (qu'il a lui-même passés) et la préparation du jour de la grande libération. Il sait que le test d'accession à la purification consiste à infiltrer des corporations, des organisations politiques ou des associations. Le rôle des fidèles est de renseigner la secte sur les activités des oppresseurs, c'est pourquoi Percy a abandonné, il y a un an, un travail très bien rémunéré pour un emploi peu qualifié et peu prestigieux. Interrogé de manière plus... virile, Percy avoue en sanglotant que Jason est l'Élu, désigné pour rejoindre l'Ainé, avec lequel il doit fusionner lors du grand rite bisannuel du solstice d'été, le 21 juin, à Salem. S'il est livré à lui-même après l'interrogatoire, Percy tente de se suicider (avec succès, si personne ne l'en empêche), se reprochant d'avoir trahi la secte et manqué à son serment de fidélité. Les shadowrunners n'ont plus qu'à se rendre à Salem via Boston. Ils peuvent également tenter d'enquêter sur la secte à Seattle, mais celle-ci est protégée par le gang des Crimsons Crush. Si les shadowrunners se montrent trop curieux, l'agence alerte le siège, qui leur dépêche des tueurs professionnels.

Le site mystérieux

À ce stade de l'histoire, les shadowrunners devraient se trouver à Salem (ou dans ses environs), attendant fiévreusement le soir du 21 juin. Ils peuvent mettre à profit cette attente en se renseignant sur la secte et sa propriété, un site mégalithique de plus de 4000 ans sur Mystery Hill, à environ 8 km au sud-est de Salem. Découvert dans les années 1930, le site a fait l'objet de nombreuses études, dont aucune n'a pu déterminer ses origines : ancien village indien ou ancien lieu de culte celte ? Des inscriptions retrouvées sur place (le nom du dieu du soleil celte écrit en alphabet oghamique, la plus ancienne écriture celte connue à ce jour) semblent désigner la seconde solution. Le fait que les pierres du site soient alignées selon une configuration astronomique pouvant déterminer des événements lunaires et solaires épaissit encore davantage le mystère. Cet « America's Stonehenge », fut acheté en 2045 par la secte des Matrix's Liberators et rebaptisé Enthéos Makhana. Les habitants de Salem évitent avec précaution le site et ses envi-

rons : des légendes racontent qu'il est hanté par des esprits sanguinaires et des hommes-loups qui dévorent les imprudents aventurés dans les bois. Si ces affabulations restent largement le produit d'esprits apeurés, la nature magique du site, par contre, est une réalité avérée : lors de certaines configurations astronomiques, le plan éthéral est profondément affecté par des forces mystérieuses émanant des mégalithes qui encerclent le site. Un champ magique de force 4 englobe le site et affecte toutes les pratiques magiques engagées sur place : étant donné que les joueurs ne connaissent pas le site, cette force correspond à un malus de +4 pour tous les sorts et invocations pratiquées par un personnage magicien. À l'inverse, ce malus se mue en bonus pour les mages de la secte ; ces derniers ont eu le temps d'étudier avec précision les trames magiques qui forment l'espace éthéral du site. Le champ magique apparaît au coucher du soleil le 21 juin, activé par les chants des fidèles en état de transe, et uniquement à ce moment-là ; il dure toute la nuit et disparaît à l'aube.

Virtuellement, c'est possible

Le 21 juin, un millier de fidèles, une cinquantaine de « soldats de la liberté » – la branche armée de la secte – et quatre mages sont présents sur le site pour la cérémonie. Hormis les gardes, tous les fidèles sont drogués et dans un état second. Les mages forment la gestalt nécessaire à la création du rituel magique. La cérémonie débute vers 21h30. Une lente procession de dix victimes sacrificielles, Jason à sa tête, se rend des bâtiments de la secte jusqu'à la chambre de l'oracle (voir plan) en scandant une litanie obsédante. Les victimes sont habillées de toges blanches et encadrées par des soldats de la secte armés de fusils à pompe. Les quatre mages, menés par Kautsky, ferment la marche. Vers 22h30, un fidèle posté en haut d'une petite tour de bois annonce le début de la cérémonie après la disparition du soleil derrière un mégalithe situé au nord-ouest. À cet instant, les fidèles entonnent un chant dont le rythme ne cesse de s'accélérer et qui les plonge dans une transe profonde. Les effets de ce chant se font essentiellement sentir sur le plan astral, amplifiant les forces magiques du lieu et créant un puissant champ magique : un mage désirant rester dans l'espace astral doit faire un jet de Volonté (6) et obtenir au moins quatre réussites pour ne pas subir de malus. Lorsque le chant

atteint son paroxysme, les victimes sortent de la chambre de l'oracle et s'agenouillent autour de la table de sacrifice. Le silence s'installe tandis que les victimes se préparent. Chacune est branchée à un cube d'un mètre de haut, recouvert d'un drap noir et affublé d'une antenne satellite déguisée (jet de perception facteur 4), qui le relie sans doute à la matrice. Jason émerge alors à son tour de la chambre de l'oracle et vient se placer sur la table de sacrifice, en position du lotus. Lui aussi est relié au cube via son datajack, ainsi qu'aux autres victimes, à travers un enchevêtrement de câbles. Pendant ce temps, les mages s'installent autour des victimes et commencent leur rituel dirigé par Kautsky en personne. Puis, la psalmodie reprend, sur un rythme entêtant, et le rituel magique commence. Il dure environ quatre heures, durant lesquelles les chants ne faiblissent pas ; les victimes meurent une à une, un dernier souffle de vie s'échappant de leur corps dans un spasme violent. Jason expire le dernier, dans un hurlement qui fait taire l'assistance. Ce rituel a pour objectif de trancher les fils invisibles qui relient l'esprit au corps ; une fois ces liens brisés, le rituel maintient l'esprit en vie, l'empêchant de se dissoudre. Plongés dans la matrice, les esprits fusionnent (théoriquement) avec celui de Jason pour former une IA autonome. Le rituel parvenu à son terme, les mages s'écroulent de fatigue ; deux d'entre eux y laissent la vie. Kautsky, épuisé mais rayonnant d'une joie diabolique, annonce la réussite du rituel et se lance dans un grand discours sur la victoire prochaine de l'Ainé. Les fidèles répondent par des cris de joie et d'allégresse, avant de s'écrouler à leur tour, perclus de fatigue. Les corps des victimes sont ensuite placés sur des bûchers et incinérés, clôturant ainsi la cérémonie dans une lumière surnaturelle.

Il s'agit là du déroulement normal de la cérémonie si elle n'est pas troublée par les shadowrunners. Ces derniers peuvent agir à tout moment (intervention avec un véhicule de combat, infiltration parmi les fidèles, etc.) pour tenter de sauver Jason : ils doivent alors éviter les gardes et affronter Kautsky – les autres mages demeurent concentrés sur le rituel. Les fidèles ne prêtent aucune attention aux shadowrunners tant qu'ils demeurent hors de la zone du sacrifice ; ils sont trop absorbés par la transe et par le spectacle du rituel. À l'inverse, si les shadowrunners pénètrent dans la zone du sacrifice, les chants s'arrêtent brusquement et les fidèles, animés d'une folie furieuse, se

jettent sur eux.

Les caractéristiques suivantes sont relatives à des humains, mais la secte comprend un certain nombre de métahumains. Modifiez-les donc en conséquence.

Fidèle de la secte :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
3	3	3	3	3	3	5,8	3

Initiative : 3 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 1/1

Compétences actives : Chant 4, Combat à mains nues 3, Compétence professionnelle 3, Etiquette (secte) 4

Compétences de connaissance : Credo de la secte 5, Histoire 2

Cyberware : Datajack

Équipement : Couteau, Toge (1/1), 3 doses de drogues (peyotl)

Soldat de la liberté :

C	R	F	Ch	I	V	E	R
4	4	4	2	3	3	3,85	3(4)

Initiative : 4 + 2D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 1/2

Compétences actives : Athlétisme 3, Bâtons 4, Combat à mains nues 4, Etiquette (secte) 4, Fusils à pompe 5

Compétences de connaissance : Credo de la secte 4, Tactique 2

Cyberware : Ampli Lumière faible, Datajack, Interface d'armes, Réflexes Boostés 2

Équipement : Bâton étourdissant, Enfield AS7 (avec interface d'armes, Gas Vent II, 30 balles), Manteau de Sécurité (4/2)

Mage de la gestalt (4) :

C	R	F	Ch	I	V	E	M	R
3	5	2	5	5	5	6	7	5

Initiative : 5 + 1D6

Initiative astrale : 25 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 4/4

Grade d'initiation : 1

Compétences actives : Armes tranchantes 4, Athlétisme 4, Chant 4, Conjuración 7, Etiquette (corporations) 3, Etiquette (sectes) 6, Pistolets 3, Sorcellerie 6

Compétences de connaissance : Connaissances des rituels (secte) 5, Credo de la secte 6, Environnement Magique 5, Histoire 4

Compétence Spéciale : Gaélique 4

Sorts : Barrière Astrale 5, Contrôle des Emotions 6, Contrôle des Pensées 6, Doigts Magiques 5, Eclair Mana 6, Fantasma 6

Équipement : Couteau, Matériels de rituels, Toge (1/1), 3 Foci de sorts (à la discrétion du MJ)

This is the End

La fin du scénario dépend essentiellement de la réussite ou de l'échec des joueurs. Laissez les shadowrunners s'échapper avec des fidèles ivres de colère à leurs trousses. Ils doivent se sentir observés, suivis, y compris dans l'avion et lors de leur retour à Seattle : ils viennent de se faire un ennemi puissant et présent sur tout le territoire. S'ils parviennent à sauver Jason, ce dernier en sera très mécontent : il ne lui déplaisait pas de se libérer de son corps pesant pour devenir un esprit matriciel. Les shadowrunners peuvent le laisser partir (les otakus sont des alliés puissants) ou respecter leur engagement en le remettant à Johnson (ils seront payés et pourront retourner à leurs activités habituelles). S'ils ne parviennent pas à sauver Jason, décidez de ce qu'il est advenu de lui : il peut être une IA, un simple fantôme dans la matrice ou bien tué par le rituel.

Karma d'équipe : 8 points maximum.

Personnages non joueurs :

Jason :

Jason est un otaku, un jeune cyberadepte de 10 ans qui aime surfer dans la matrice avec ses amis, les « Children of Light » – sa seule famille. Il a depuis longtemps perdu sa naïveté dans la rue, où il a grandi seul. Têtu et introverti, Jason adopte une attitude dédaigneuse envers les non-otakus. Il les considère comme des ignorants, au mieux comme des gens dépassés. Il n'est pas facile de gagner sa confiance, mais il se montre extrêmement curieux envers tout ce qu'il ne connaît pas (comme les shadowrunners, par exemple).

Arthur Godwin :

Godwin est un informaticien de génie. Il travaillait pour Fuchi avant sa désintégration. Nanti d'un petit pécule, il a créé Geochron Computers en 2056, en partenariat avec Richard Villiers auquel il est resté très fidèle. Il consacre actuel-



mètres de haut pesant près de 100 kg. Il porte ses cheveux bruns en catogan et arbore une barbe soignée. Ses yeux chafouins, de couleur sombre, ont une profondeur hypnotique et fascinante. Lorsqu'il s'exprime, Kautsky parle lentement, maîtrisant parfaitement toutes les intonations de sa voix grave, pour tenter de manipuler ses auditeurs.

C	R	F	Ch	I	V	E	M	R
5	4	5	7	6	6	6	9	5

Initiative : 5 + 1D6

Réserve de karma/Indice de professionnalisme : 5/6

Grade d'initiation : 3

Compétences actives : Armes tranchantes 5, Combat à mains nues 6, Conjuración 8, Étiquette (magie) 7, Étiquette (Illuminés) 6, Étiquette (sectes) 8, Lecture des Auras 8, Négociation 8, Pistolets 6, Sorcellerie 9

Compétences de connaissance : Connaissance des rituels 8, Credo de la secte 10, Environnement Magique 7, Histoire 5, Hypnotisme 6, Psychologie 8

Compétence spéciale : Gaélique 9

Sorts : Contrôle des Emotions 9, Contrôle des Pensées 9, Détection des Ennemis 6, Détection de la Magie 6, Eclair de Force 8, Fantasma 9, Invisibilité 6, Masque 6, Soins 6, Sonde Mentale 6, Toucher de la Mort 6

Équipement : Couteau de survie, Manteau Renforcé (4/2), Remington Roomsweeper (3 chargeurs), Focus Contrôle des Emotions (6), Focus Contrôle des Pensées (6)

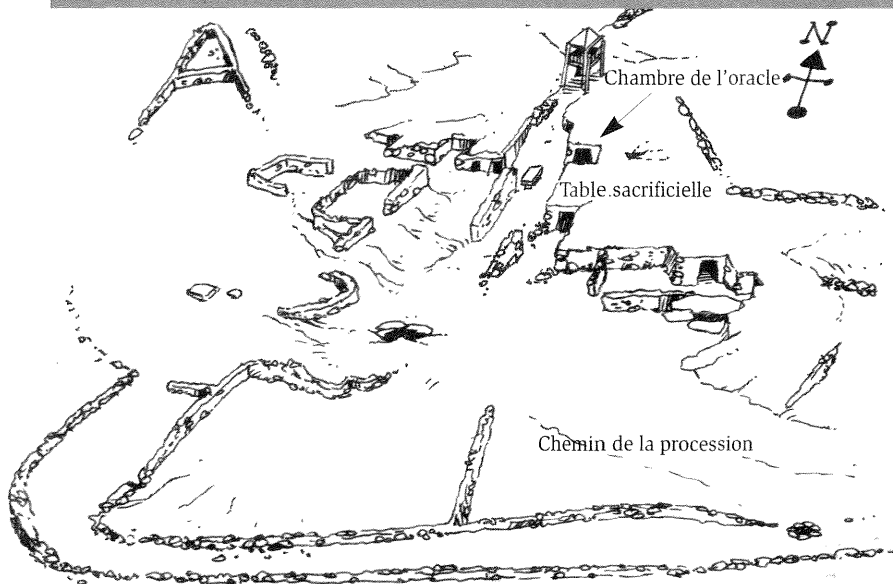
Annexes :

Les otakus :

Pour beaucoup, les otakus ne sont qu'un mythe ; pourtant, des rumeurs persistantes au sein de la communauté des deckers semblent attester le contraire. Ils seraient des groupes d'enfants dotés de pouvoirs particuliers. Les plus vieux n'auraient pas vingt ans, et la plupart d'entre eux seraient âgés une dizaine d'années seulement. En réalité, on ne sait rien sur eux. On dit qu'ils auraient découvert la « Résonance profonde », qui leur permettrait d'interagir avec la matrice au moyen de leur seul cerveau, et qu'ils se répartiraient en deux branches : les rationnels, ou les cyberadeptes – comme Jason – qui voient leur

William Kautsky :

Kautsky est un mage initié de haut niveau. Transfuge des Illuminés de la Nouvelle Aurore, il a décidé de participer au projet IA de Novatech après sa rencontre avec Richard Villiers. Il a infiltré la secte des Matrix's Liberators dont il est rapidement devenu le chef charismatique (les restes de son prédécesseur se décomposent au fond de l'Atlantique). Habité par la passion de la manipulation, il n'aime rien tant qu'exercer son pouvoir sur les faibles. Âgé d'une quarantaine d'années, Kautsky est un colosse de plus de deux



état comme une fusion naturelle et inévitable de l'humanité et de la technologie ; et les mystiques, ou les technochamans, pour lesquels la matrice est une entité vivante avec laquelle ils auraient appris à fusionner spirituellement. En termes de jeu, les otakus n'ont pas besoin de cyberdeck pour surfer dans la matrice. Ils utilisent leurs voies (Accès, Contrôle, Index, Fichiers, Esclave) comme des compétences et peuvent créer des utilitaires, des formes complexes, ainsi que des structures autonomes, des sprites.

Les Matrix's Liberators

La secte des Matrix's Liberators existe depuis l'arrivée des premiers cyberdecks sur le marché, en 2036. Longtemps réduite à quelques centaines de fidèles, elle connaît une forte croissance dans les années 2040 sous l'impulsion de son chef spirituel Piotr Vaclav, un immigré bulgare chassé de son pays par les Euro-guerres. Vaclav fixe définitivement les règles et le credo de la secte et rachète le site du New Hampshire pour en faire son quartier général. En 2056, l'organisation compte environ 20 000 fidèles et possède des succursales dans toutes les grandes villes d'Amérique du Nord. C'est à cette date que William Kautsky y entre pour le compte de Richard Villiers (via Godwin) et se hisse peu à peu jusqu'au sommet, en éliminant au passage tous ses rivaux, Vaclav en tête. Avec Kautsky s'ouvre une nouvelle ère : il développe l'infiltration systématique des corporations, des

agences gouvernementales et autres associations politiques. Il établit l'orientation magique de la secte ainsi que sa participation, largement inconsciente, au projet IA de Novatech (via Geochron). La structure de la secte se décompose en trois niveaux : les néophytes deviennent des Initiés, simples fidèles de base, et payent un lourd tribut pour suivre des cours ; à l'échelon supérieur se trouvent les Purifiés, des Initiés ayant subi le rite de purification accompagné d'un test (l'infiltration d'une corporation, d'un parti, etc.) ; enfin, viennent les Accomplis, le plus souvent des mages, qui sont les cadres dans l'organisation de la secte. Kautsky est le chef, le Guide, comme ils l'appellent, le seul à pouvoir entrer en contact avec l'Ainé. D'après le mythe, l'Ainé est un humain qui s'est sacrifié pour sauver les esprits-machines. En 2056, les techniques enseignées par la secte consistaient à se connecter le plus fréquemment possible à la matrice, à prier et à prendre soin des machines informatiques. Avec l'arrivée de Kautsky, ces techniques évoluent vers le sacrifice d'élus, c'est-à-dire la connexion à la matrice d'individus sur lesquels on tente de séparer l'esprit du corps, pour en faire des esprits « libres » (des IA). Jusqu'à présent Kautsky n'a essuyé que des échecs, mais il espère réussir enfin à créer une véritable IA grâce au sacrifice de Jason.

Pour plus d'informations sur le site mégalithique, reportez-vous à www.stonehengeusa.com

LES ARGANTS «civilisés»

Aide de jeu : Georges Favraud

Le chasseur Tarkans

Les Tarkans sont précédés de la mauvaise réputation des Argans. Certains préfèrent donc se faire passer pour des Athals comme les autres, alors que d'autres affirment leur différence, traitant par le mépris l'hostilité qu'ils subissent.

Catégorie de profession : Combattant

Statut social (nomade) : 5

Race : Tarkan (1 PCar)

Institution : Guilde de mercenaires des Lames Noires

Caractéristiques (1 PCar) :

FOR : 19 ■ AGI : 17 ■ CO : 21 ■ RAP : 8

Apparence : 2d10

INT : 10 ■ VOL : 13 ■ AUR : 12 ■ PER : 15/10

Capacités secondaires : PdS : 41 ; PdB : 9 ; Init : 12

Bonus aux dégâts : +3 (+5 avec Coup puissant)

Compétences (37 PdC ; 1 PCar) :

Aptitudes apparentées (1 PCar) : Combat (8) Athlétisme (8) Nature (8)

Autres Aptitudes : Artistique (3) Artisanat (4) Connaissance (2) Magie (2) Social (2) Subterfuge (3)

Athlétisme (2 PdC)

Escalade (2 PdC)

Natation (2 PdC)

Nautisme (1 PdC)

Botanique (2 PdC)

Chasse (+1 PdC) 1

Langage des signes (+1 PdC) 1

Survie en forêt (+1 PdC) 1

Survie en plaine (1 PdC)

Survie en montagne (1 PdC)

Tannerie (1 PdC)

Arc (2 PdC)

Corps à corps (2 PdC)

Défense (2 PdC)

Armes de chaînes (2 PdC)

Connaissance des Argans 3

Culture Cités Libres (1 PdC)

Parler Kaël 3

Parler Tarcorum 3

1 au choix (1 PdC)

1 au choix (2 PdC)

Aptitude +2

Aptitude +4

Compétences spéciales :

Sens de l'orientation

(0 PCar 2 ; 2 PdC) 12

Bouclier (1 PCar ; 2 PdC) 12

Coup puissant (1 PCar ; 2 PdC) 12

Mithridatisme (0 PCar 3 ; 2 PdC) 12

Milieu de prédilection (1 PCar ; 2 PdC) 12

1 Gratuit dû à l'origine sociale

2 Gratuit dû à la profession

3 Gratuit dû à la race

Avantage (pour le niveau 1) : +2 en

Constitution : Choisir 1 parmi :

- +1 dans l'aptitude Combat

(et donc dans toutes les compétences de Combat)

- Sens du danger score de 8

- Berserk score de 8

Équipement : une morgenstern à deux mains, un arc court, un carquois et 24 flèches, un cuir souple (CA 2) et une situation financière de 2.

Le rebouteux Eldriar

Si la plupart des Eldriars ont un naturel vif et un peu emporté, le rebouteux fait plutôt exception. Bien que certains affirment que la fascination qu'il a pour la chirurgie n'est pas totalement innocente, le rebouteux Eldriar laisse parler les méditants, profitant pleinement du respect que lui vaut sa profession.

Catégorie de profession : Lettré

Statut social (lignage rural) : 5

Race : Eldriar (3 PCar)

Institution : Fraternité des Loups Gris

Caractéristiques (1 PCar) :

FOR : 13 ■ AGI : 14 ■ CO : 15 ■ RAP : 10

Apparence : 2d10

INT : 15 ■ VOL : 15 ■ AUR : 15 ■ PER :

18/13

Capacités secondaires :

PdS : 27 ■ PdB : 7 ■ Init : 11

Bonus aux dégâts : +1

Compétences (40 PdC) :

Aptitudes apparentées : Connaissance

(8) Nature (11)

Autres Aptitudes : Athlétique (5)

Artistique (5) Artisanat (5) Combat (4)

Magie (4) Social (4) Subterfuge (4)

Athlétisme (2 PdC) 9

Attelage 1 7

Défense (2 PdC) 9

Escalade (2 PdC) 9

Botanique (2 PdC) 15

Chasse (2 PdC) 15

Élevage (chiens) (+1 PdC) 1 15

Langage des signes (2 PdC) 15

Premiers soins (2 PdC) 15

Survie en forêt (+1 PdC) 1 15

Survie en plaine (2 PdC) 15

Zoologie (2 PdC) 15

Arc (2 PdC) 8

Bâton (2 PdC) 8

Corps à corps (2 PdC) 8

Occultisme (1 PdC) 6

Discrétion (2 PdC) 8

Connaissance des Argans (2 PdC) 12

Culture draconique 3 10

Parler Kaël 3 13

1 au choix (1 PdC) Aptitude +2

Compétences spéciales :

Médecine (0 PCar 2 ; 2 PdC) 12

Rebouteux (1 PCar ; 2 PdC) 12

Herboristerie (1 PCar ; 2 PdC) 15

Poison (1 PCar ; 2 PdC) 15

1 Gratuit dû à l'origine sociale

2 Gratuit dû à la profession

3 Gratuit dû à la race

Avantage (pour le niveau 1) : +2 dans

l'aptitude Nature

Choisir 1 parmi :

- 20 PdR (le personnage commence

niveau 2)

- Empathie animale score de 9

- +1 dans l'aptitude Connaissance (et donc dans toutes les compétences de Connaissance)

Équipement : un bâton ferré, un arc long, un cuir souple (CA 2), des herbes de soins pour 2 potions niveau 2 de récupération des PdS et une situation financière de 2.

LORGOL

capitale du

crépuscule

Cette aide de jeu répond au scénario « Pavane pour un Mage défunt » publié dans *L'art de la Magie* et poursuit la description de Lorgol en présentant les différentes forces qui agissent au sein de la cité et en proposant des charges correspondantes. Les obligations et les avantages liés à chacune de ces charges ne sont pas toujours décrits : l'EG déterminera exactement ce qu'il veut accorder aux Inspirés qui les choisiront, en fonction du contexte. Ainsi, il est clair qu'une Vigie sera nettement mieux équipée et payée qu'un milicien, par contre elle n'aura aucune autorité en dehors du port...

Aide de jeu : Xavier Spinat

L'amirauté

Officiellement, Lorgol est dirigé par un triumvirat composé de l'amiral, du commandeur et du bourgmestre chacun dirigeant une des trois institutions de la ville : l'amirauté, la milice et la commune.

L'amirauté dirige le port de Lorgol et donc tout le trafic maritime de la capitale. Basée à la capitainerie, elle a pour charge principale d'enregistrer (et de taxer) tous les échanges maritimes. Mais l'amirauté n'est pas qu'une administration : elle est aussi connue pour sa troupe armée, le célèbre corps des Vigies. Cette division d'élite, indépendante de la milice, regroupe un petit nombre de soldats aguerris et de marins émérites. Ils sont capables d'intervenir sur mer avec leurs propres frégates, si besoin est. De plus, les Vigies, financées par les taxes maritimes, ont un équipement militaire bien supérieur à celui des miliciens.

Traditionnellement, l'amirauté est chargée de représenter les autorités de la ville auprès du Cryptogramme-magicien.

Charges de l'amirauté

Amiral (5). Nécessite 9 en Intendance et Navigation et 8 dans deux compétences parmi : Cryptogramme-magicien, Lois, Stratégie et Diplomatie.

Capitaine des Vigies (4). Nécessite 8 en Navigation, Natation, Survie et une compétence de combat. Un capitaine commande généralement une escadre de douze à quarante Vigies.

Vigie (3). Nécessite 6 en Navigation, Natation, Survie et une compétence de combat.

La milice

La milice veille théoriquement sur tout le centre de Lorgol mais en fait, elle ne contrôle vraiment que les hauts quartiers. Les bas quartiers sont aux mains de la Maraude et la Centraillée est un territoire partagé avec la commune. Le rôle de la milice n'est pas uniquement d'assurer l'ordre public et la sécurité des habitants. Elle doit aussi servir de relais vis-à-vis des institutions « fédérales ». Car Lorgol est une capitale et cela implique qu'un certain nombre d'organisations (justice, armée, impôts,...) agissant à l'échelle d'Urguemand sont basées à Lorgol. La

milice est donc aussi une gigantesque administration chargée de coordonner tous ces agents de l'état. La milice est basée dans la citadelle de Lorgol, là où règne le Premier Baron (ou s'il est absent, son chambellan). La milice est d'ailleurs directement financée par les caisses du Premier Baron, ce qui contribue à lui donner une importance qui dépasse la simple ville de Lorgol.

Charges de la milice

Commandeur (5). Nécessite 9 en Stratégie et Lois et 8 dans deux compétences parmi : Diplomatie, Intendance, Armes et Éloquence.

Capitaine de la milice (3). Nécessite 8 dans une compétence de combat, 7 en Vigilance et 5 en Lois et Stratégie. Un capitaine commande généralement une compagnie de quinze à cinquante miliciens.

Milicien (2). Nécessite 5 en Vigilance, Lois et dans une compétence de combat.

Charges de la commune

Bourgmestre (5). Nécessite 8 en CHA et Négocio et 7 dans trois compétences parmi : Diplomatie, Intendance, Lois, Éloquence et Intrigue.

Membre du conseil (4). Nécessite 8 en Négocio et 7 dans deux scores parmi : CHA, Diplomatie, Intendance, Lois et Intrigue. Un membre du conseil dirige un service regroupant vingt à deux cents employés communaux.

Employé communal (2).

Le Premier Baron

Le baron Agone n'est pas souvent présent à Lorgol mais son aura s'étend toujours sur la ville. Il a notamment fondé le Vrai Serment, un service d'espions et d'agents, dirigé par Aleyrn d'Ousteval, son premier secrétaire. Ces agents sont souvent recrutés dans la Maraude de Lorgol. Ils doivent prêter un serment par lequel ils placent la loyauté à Agone au-dessus de toute autre valeur. Beaucoup partent en mission à travers l'Harmonde mais certains restent à Lorgol pour surveiller de l'intérieur les agissements des Princes-Voleurs.

Charge du Premier Baron

Agent du Vrai Serment (3). Nécessite 10 en Discrétion et 9 dans une compétence de Maraude ou de combat.

La Maraude

Les Princes-Voleurs sont les vrais maîtres des bas quartiers, mais ce serait une terrible erreur de croire que leur influence s'arrête là. Ils organisent de la contrebande sur le port, des cambriolages dans les hauts quartiers, du racket dans la Centrallée. Ils souffrent néanmoins de deux faiblesses : d'abord ils sont divisés et luttent entre eux sans jamais s'entendre. Ensuite, ils savent qu'Agone les surveille et ne leur permet pas d'aller trop loin. Certains Princes-Voleurs se sont associés avec leurs homologues d'Abyrne et d'autres renforcent des liens avec l'Enclave Boucanière, ce qui laisse présager l'avènement de la Maraude comme une force mondiale, à l'égal du Cryptogramme.

Charge de Prince-Voleur

Prince-Voleur (5). Nécessite 9 en Intrigue et 8 dans deux autres compétences de Maraude. Un Prince-Voleur commande un réseau d'une centaine d'agents.

La commune

La commune veille à l'organisation quotidienne de la ville : c'est avant tout une administration, dirigée par le bourgmestre et par les vingt-sept membres du conseil communal. Celui-ci siège dans la Maison du Conseil, dans la Centrallée. Exceptionnellement, c'est la commune qui perçoit les impôts des habitants de Lorgol (et pas le Premier Baron).

Les nombreux employés communaux s'occupent de tâches très diverses : surveillance des marchés (et du paiement des taxes commerciales), ramassage des déchets (dans les quartiers importants), annonces en place publique, etc. Une partie de la commune est associée à Préceptorale afin d'assurer l'éducation de certains enfants. Les prérogatives de la commune sont innombrables et il ne se passe pas un mois sans qu'elles soient modifiées ou révisées, à tel point que la plupart des Lorgoliens ont renoncé à comprendre en détail comment elle fonctionnait. Pourtant, elle est plus appréciée que la milice ou l'amirauté, car c'est elle qui, au jour le jour, côtoie et aide les habitants. De plus, les bourgmestres élus par le conseil sont en général choisis pour leur popularité.

Le Cryptogramme

Le Cryptogramme est très puissant à Lorgol : suite à un accord historique, il a autorité sur les Milles Tours mais doit en contrepartie assurer un certain nombre de services auprès des trois puissances. Cela dit, c'est surtout l'amirauté qui traite avec le Cryptogramme, notamment parce que ce sont les mages qui doivent entretenir le fantastique phare de Lorgol.

Officiellement, les éclipsistes de l'Étincelle sont toujours dominants, mais les joristes sont également très présents dans les hauts quartiers et auprès des cultes des fondateurs. Et les obscurantistes cherchent peu à peu à s'imposer dans les Milles Tours.

Les cultes de Lorgol

Les cultes des fondateurs sont très influents dans Lorgol : ils constituent la mémoire de la lignée des « seigneurs de Lorgol ». Ils ont de gros moyens et une énorme popularité. Certains lorgoliens deviennent des initiés : ils œuvrent pour un culte et lui consacrent au moins une journée par semaine. Une poignée d'initiés deviennent même prêtres et organisent les cultes.

Les pouvoirs magiques des cultes sont basés sur l'utilisation de reliques et de vestiges (les temples) dont l'Éclat ne s'active vraiment que quand certains rituels sont pratiqués. Chaque culte possède ses émotions associées et est censé être parrainé par une des Merveilles qui veillent sur la ville (mais qui n'ont par été aperçues depuis l'Éclipse).

Les cultes sont généralement hostiles au Cryptogramme, qui veut étudier leurs secrets et leur reliques, mais ils sont alliés à l'Équerre, qui a contribué à l'essor de Lorgol.

Paidric. Paidric incarne la vertu exemplaire, l'esprit de sacrifice. Son martyre est la preuve que la bonté est toujours payante et il est un exemple pour tous ceux qui lui survivent : il faut lutter pour qu'il ne soit pas mort pour rien.

- Émotion principale : honneur
- Émotions secondaires : générosité, sens du devoir
- Symbole : trois gouttes de sang
- Merveille : l'ondin

- Surnoms : le prince défunt, le sang versé
Alomée. Alomée incarne un élan positif, orienté vers l'entraide, la construction et le développement.

Elle est considérée comme la sainte patronne de la ville et il n'est pas rare de voir un lorgolien murmurer son nom dans une situation difficile pour retrouver l'espoir.

- Émotion principale : dynamisme
- Émotions secondaires : compassion, optimisme
- Symbole : trois pièces d'argent
- Merveille : la nymphe
- Surnoms : la sainte mère, la belle artisan

Dualde. Dualde incarne l'esprit d'aventure, la fougue de la jeunesse. Il fut le premier à donner à Lorgol une dimension cosmopolite : il a réussi tout ce qu'il a entrepris et la construction du phare de Lorgol marque l'apogée de son règne.

- Émotion principale : confiance en soi
- Émotions secondaires : ambition, tolérance
- Symbole : trois étoiles bleutées
- Merveille : la salamandre
- Surnoms : le fils prodige, la bonne étoile

Charges des cultes des fondateurs

Prêtre (4). Nécessite 7 en Éloquence, Harmonie et Cultes (Lorgol). Chaque prêtre veille sur une relique du fondateur qu'il adore (Richesse : 4). En utilisant cet objet ou ce lieu (Richesse + Cultes : Lorgol, limitant Harmonie), il peut provoquer des effets magiques mineurs liés aux émotions principales (DIF : 18) ou secondaires (DIF : 24). En cas de fumble, une manifestation défavorable se produit et la relique perd 1 en Richesse. La participation d'initiés peut apporter un bonus (+1 à +3 selon le nombre). Les prêtres ont aussi accès à « l'appel à la chance » des initiés.

Initié (2). Nécessite 5 en Harmonie et Cultes (Lorgol). En réussissant un jet de CRE (ou ART) + Cultes : Lorgol limitant Harmonie DIF : 20, un initié peut, s'il est dans Lorgol, faire un « appel à la chance » auprès de son saint patron. Cela lui permet, avec l'accord de l'EG, de retenter un jet raté à condition que cela ait un rapport avec la doctrine du fondateur adoré. Cet « appel à la chance » ne peut être tenté qu'une fois par décan.