

Supplément pour le meneur de jeu

n°3

Casus master

Nephilim

L5A

Witchblade

**Passer de Guildes
à Guildes II**

Gladiateurs

**Bien débiter à
Everquest**



Sommaire

SCÉNARIOS

Nephilim 3

Le cauchemar atomique

Où les personnages découvrent les charmes de la Russie et les joies de la radioactivité.

Witchblade 17

Le fantôme de l'asile

Où les personnages apprennent à leurs dépens que même à la pêche, on n'est jamais tranquille.

L5A 31

Au bord des eaux

Où les personnages expérimentent le danger de confier des sabres à des requins

AIDES DE JEU

Witchblade 13

Règles d'adaptation

Dentelles et gros calibres

L5A 28

La Cour océane

De l'armure des poissons-pilotes et autres considérations

Passer de 42

Guildes à Guildes II

Petit manuel de conversion pour Guildes

Gladiateurs 44

Comment mourir avec style

Des armes et de la manière de s'en servir

Bien débiter 45 **à Everquest**

La bible du newbie

LE CAUÇHEMAR atomique

Ce scénario s'adresse à un maître de jeu et un groupe de 4 ou 5 joueurs relativement expérimentés. L'action se déroule en France et sur le territoire de l'ex-Union soviétique, mais il est possible d'en transposer la première partie dans le pays de votre choix. Les personnages se lanceront à la recherche d'un mystérieux artefact pour finalement découvrir un complot de dimension internationale.

Scénario de Nathalie Vallet et Sylvain – Illustrations de Benjamin Carré

Une histoire étrange

Dans cette aventure, les personnages retrouvent la piste d'une mystérieuse relique ayant appartenu à Ivan IV le Terrible. Pour la récupérer, ils se rendent en Russie où ils découvrent qu'elle est en possession des Mystes du Collège des Archégètes de Delphes, et qu'elle a été utilisée dans un rituel qui remettrait en cause la théorie de l'explosion accidentelle du réacteur nucléaire de Tchernobyl. Les personnages se trouvent ainsi confrontés à deux arcanes mineurs, mystérieusement alliées pour la circonstance : les Mystes, qui usent de la centrale comme d'un immense laboratoire, et la Synarchie, qui contrôle en grande partie les mafias et les instances gouvernementales. La Synarchie profite de l'ensemble des retombées financières en organisant un immense battage médiatique destiné à masquer la vérité. Mais que viennent donc faire les agents secrets de l'armée américaine dans cet imbroglio ?

Un rendez-vous fatal

Les personnages sont appelés par une de leurs connaissances, qui leur demande d'une voix soucieuse s'il est possible de les rencontrer le plus rapidement possible ; il refusera d'en dire davan-

tage au téléphone. Quand ils parviennent au lieu du rendez-vous, ils le voient passer en courant, jeter une chemise cartonnée sur le bas-côté et bifurquer dans une ruelle. Six hommes armés d'épées sont à sa poursuite. Le combat qui s'ensuit est aussi bref que violent : leur contact n'avait aucune chance...

Que les personnages décident d'intervenir ou non ne modifie en rien l'issue du combat. Choisissez un contact peu important, son sacrifice a pour seul objectif de plonger les personnages dans le scénario. Quoi qu'il en soit, ils doivent pouvoir récupérer la chemise et s'en aller rapidement.

Templiers de l'Ordre Souverain du Temple Solaire

FOR 16 CONS 15 INT 14
DEX 13 CHA 09 Ka-Soleil : 15
Bagarre 60 %, Esquive 40 %, Escrime 50 %, Informatique 50 %, Corruption 60 %, Vigilance 60 %, Filature 50 %, Se cacher 50 %, Sécurité 60 %, Théologie 25 %, Templiers 40 %, Cryptographie 50 %, Esotérisme 40 %

Équipement : Épée, pistolet auto. 9 mm, gilet pare-balles, symboles templiers



La lettre volée

La chemise cartonnée contient une lettre parcheminée écrite en cyrillique datée du 21 janvier 1562. Elle est signée du prédicateur Sylvestre, conseiller principal de la Rada, et adressée au tsar Ivan IV le Terrible. Pour traduire cette missive, les personnages peuvent faire appel à un traducteur, qui sera très intéressé par cette pièce historique, ou recourir à un sort de magie (deuxième cercle, Langage Universel). La lettre fait référence à un bâton de marche en ébène gravé de symboles ésotériques ayant appartenu à Saint Serge, le Thaumaturge. Sylvestre conseille au tsar d'utiliser les pouvoirs magiques de cette relique afin de détruire les ennemis de la « Nouvelle Rome ». Les pouvoirs du bâton sont décrits ; avec un jet d'ésotérisme les personnages apprendront que l'artefact possède la capacité de modifier les champs magiques, de les pervertir, voire de les détruire. Placé en de mauvaises mains, il pourrait devenir une arme redoutable. La fin de la lettre de Sylvestre indique que la relique se trouve en possession d'Ivan au Kremlin.

Sans doute intrigués par les pouvoirs de cet artefact, les personnages devraient se préparer pour

un voyage à Moscou afin de le récupérer. S'ils se désintéressent de l'histoire, arrangez-vous pour que les templiers de l'Ordre Souverain du Temple Solaire prennent possession de la précieuse missive d'une manière ou d'une autre : il est important que les personnages se sentent concernés par le devenir de la relique.

À Moscou

Arrivés à Moscou, les personnages procéderont sans doute à quelques recherches, notamment sur le Kremlin et sur l'artefact.

Localisation de l'artefact : quelques consultations dans la bibliothèque nationale de Moscou apprennent aux joueurs que le bâton de Saint Serge se trouvait au musée du palais italien du Kremlin. Avec un surcroît de recherches, ils peuvent apprendre que, dans les années 1980, l'artefact devait être rendu à l'église orthodoxe et transporté dans l'église de La Trinité-Saint-Serge à Saint-Petersbourg. Toutefois, lors de son transfert, une poignée d'hommes masqués travaillant pour la mafia russe (cf. *l'encart sur les mafias*) subtilisèrent l'artefact, et disparurent dans les bas-fonds de Moscou.

Recherches sur la Rada : historiquement, la Rada était le conseil privé d'Ivan IV, mais c'était plus en réalité qu'un simple organe de pouvoir. En faisant appel à leurs contacts au sein des arcanes, les personnages apprendront qu'elle était constituée de membres appartenant aux Mystères de l'Orient, qui exerçaient une domination sans faille sur la Russie à la période allant du règne d'Ivan IV jusqu'à la révolution bolchevique.

Nature de l'artefact : après maintes recherches en bibliothèque, les personnages obtiennent les références d'un ouvrage de légendes populaires datant du XVIII^e siècle, et décrivant les pouvoirs de la relique de Saint Serge. Malheureusement pour eux, il n'existe qu'un seul exemplaire de ce livre et il a été emprunté. Avec un zeste de tact et un soupçon de finesse, les personnages parviendront à subtiliser l'adresse de l'emprunteur au bibliothécaire taciturne.

Pendant ces longues et fastidieuses recherches, organisez une rencontre hostile avec des membres de groupes ethniques croyant avoir affaire à de simples touristes (prendre les caractéristiques du simulacre du flic des stup dans le livre des règles). Profitez également de cette accalmie pour faire resurgir les templiers. Ne déclenchez pas de combat, mais faites en sorte que les personnages se sentent traqués, épiés, et en danger de manière quasi-permanente.

Deux des pistes décrites ci-dessus donnent lieu à des prolongements. Elles sont décrites séparément, mais il est important de distiller ces informations afin de rythmer le scénario et de plonger les joueurs au cœur de l'intrigue.

Une mafia spéciale...

La première piste que doivent suivre les personnages est celle de la mafia. Les articles de journaux de l'époque relatant le vol mentionnent que les bandits appartenaient à la mafia russe. Un entrefilet attise la curiosité des personnages : selon le journal, un témoin aurait assisté à la scène du vol. Son témoignage a été ridiculisé par le journaliste, mais comporte des éléments qui devraient retenir l'attention des personnages : le chef de groupe aurait parlé de « l'importance de l'artefact pour la réalisation du grand plan de l'Architecte », et un des hommes blessé par les gardes aurait invoqué Saint Jean. Avec un jet d'ésotérisme, les personnages apprennent que ce sont des termes francs-maçons (l'Architecte est

Dieu, celui qui a construit l'univers, et Saint Jean est le saint patron du Grand Orient de France). Avec un jet de Synarchie réussi, ils se rappellent que la franc-maçonnerie est la devanture officielle de la Synarchie. Un détail peut leur paraître étrange : il n'y avait pas de loge maçonnique officielle en URSS dans les années 1980 (il faudra attendre les années 1990 pour que les loges occidentales se réimplantent dans les pays de l'Est.) En se renseignant, ils peuvent apprendre que la faction de la mafia russe responsable du vol est spécialisée dans la vente de césium et de plutonium, ainsi que dans l'organisation de cures à l'étranger pour des dignitaires communistes. D'une manière générale, cette faction est omniprésente dans le domaine du nucléaire, et plus précisément dans tout ce qui touche à Tchernobyl. Par ailleurs, il semble qu'elle entretienne des liens étroits avec une autre mafia spécialisée dans la prise de contrôle d'hôpitaux (souvent des cliniques privées) et d'hôtels pour étrangers.

Interroger un mafieux

Les personnages décideront peut-être d'enquêter de manière plus concrète. Ils peuvent surveiller cette mafia ou procéder à l'enlèvement de l'un de ses chefs.

Parmi ceux-ci, Dimitri Brekhounov, jeune loup aux dents longues, se montre particulièrement actif. Avec beaucoup de discrétion, les personnages le verront rencontrer plusieurs personnalités politiques russes ainsi que des hommes d'affaires. Ces entrevues sont décontractées et quasi-amicales ; ces hommes semblent bien se connaître et appartiennent manifestement à un même « clan ». Dimitri, accompagné en permanence de quatre gardes du corps à l'allure martiale, affiche la confiance détendue de celui qui se croit intouchable.

Si les personnages décident de l'enlever, Dimitri se montre confiant dans la puissance de sa « famille » et les prend pour des fous. Toutefois, lorsqu'il s'aperçoit que ses ravisseurs ne sont pas de simples mortels, il prend peur. Il confirme que la mafia à laquelle il appartient entretient des liens importants avec plusieurs loges maçonniques, mais ne sait rien de la Synarchie. Il révèle que les affaires de ses « supérieurs » sont liées à la centrale de Tchernobyl et à l'accident du 26 avril 1986. Concernant l'artefact, il croit savoir qu'il a été transmis à une secte dont il ignore le nom.

Si les personnages se montrent imprudents ou indiscrets, ils recevront la visite des sbires de la mafia aidés de soldats de la Synarchie. Cette enquête doit être difficile, tendue, car la Synarchie semble contrôler le pays ; la mafia n'est pas la seule sous son emprise.

Dimitri Brekhounov

FOR 14 CONS 15 INT 15
 DEX 13 CHA 15 Ka-Soleil : 18
 Compétences : Armes de Poing 60 %, Bagarre 65 %, Corruption 75 %, Débrouillardise 60 %, Politique 50 %, Usages 50 %, Conduire voiture 50 %, Falsification 50 %

Équipement : costume du dernier chic, pistolet auto. 9 mm, rasoir à main, argents liquides (diverses devises), agenda électronique, Mercedes haut de gamme

Mafieux type

FOR 16 CONS 15 INT 10
 DEX 14 CHA 09 Ka-Soleil : 16
 Vigilance 60 %, Découvrir 40 %, Arts martiaux 50 %, Armes de Poing 60 %, Filature 50 %, Corruption 40 %, Débrouillardise 45 %, Usages 25 %, Conduire voiture et camions 50 %

Équipement : gilet pare-balles, pistolet auto. 9 mm, fusil à pompe

Rencontre avec un nephilim

L'ouvrage que recherchent les personnages se trouve en possession d'un certain Vladimir Parkiniewsky, résidant dans la banlieue de Moscou. Arrivés au petit appartement du quatrième étage d'un immeuble à l'architecture stalinienne, les personnages découvrent une porte fracturée, des pièces retournées, un pauvre mobilier mis en pièces, etc. Manifestement, ils ne sont pas les seuls à rechercher activement cet ouvrage... En fouillant l'appartement, les personnages découvrent un détail curieux (jet de vigilance difficile en raison du désordre) : Vladimir semble adorer Dostoïevski (sa bibliothèque contient ses œuvres complètes), mais possède un ouvrage en double : Crime et Châtiment. Dans l'un des exemplaires, provenant de la bibliothèque Lénine, ils s'aperçoivent que la page de garde a été recouverte de signes ésotériques. Il s'agit d'un focus de kabbale assez puissant (1° cercle, 75 %) qui permet d'invoquer une créature nommée « Les messagers anonymes des vestiges d'Ephore ». Cette créature se présente sous la forme d'un huma-

noïde d'1 mètre 20 de haut, à la peau bleue et dépourvue d'yeux. Il s'agit d'une sorte de messagerie mystique : sa bouche sert de réceptacle à parchemins. Un focus précis invoquera toujours le même messager. Vladimir est donc un nephilim.

Comme tout nephilim, Vladimir/Cirdan craint que sa stase ne tombe entre les mains de ses ennemis, en particulier les membres des arcanes mineures. La magie étant très difficile à utiliser pour un humain, l'emploi d'une créature de kabbale garantit que la stase soit retrouvée par un nephilim.

Le message que Cirdan, nephilim sphinx, a laissé dans la bouche du messager est codé. C'est un code assez simple, dont la clef est connue de tous les membres de l'arcanes de l'Empereur.

Le sanctuaire de mon âme est caché aux yeux des mortels

*Ce n'est pas dans ma tombe qu'elle se trouve
 Mais auprès de la compagne de celui à qui appartient le grimoire.*

Une fois codé, le message est le suivant :
*La ez sea r ncty tu uia oïpr qesdde fng ohnj àk
 mle mewx xtccva bcnh a éz aeurxt y y e uuixodp
 eqss mdofrg thejll ksl*

*C aezne'retsyt upiaos pdqasn dsfng ahtjo kmlb-
 me wqxuc 'veb lnlaez see rtt ry ouui vo ep
 Maaz iesr at uypu r ièos pdq esld afcgo h mipka
 lgmwv ex dc evcb enla uzi ear qtu y i uaip opp
 aqrs tdifegn htjikel gmr wixmc ovi br nea*

Le code se base sur la génération aléatoire d'espaces – il convient donc de les supprimer – ainsi que sur l'insertion d'une lettre inutile toutes les deux lettres. Il faut en moyenne 4 heures pour le briser. Si les personnages y parviennent, ils gagnent un point de ka. Sinon, un jet en cryptographie leur permet de le décoder.

Le message indique sous forme d'énigme que la stase de Cirdan (une pointe de pilum) se trouve dans l'urne funéraire de la compagne de Lénine (Nadejda Kroupskaïa.) Le livre contenant le focus – le grimoire – appartient à la bibliothèque Lénine.

Il faut donc se rendre sur la Place Rouge (au sud de celle-ci, près de l'entrée du Kremlin). Le tombeau de Lénine se trouve dans le Mausolée du même nom. Les dalles de porphyre rouge et de labrador gris et noir, les lignes droites et sobres, tranchent avec l'architecture du Kremlin. Le nom de Lénine se détache en lettres rouges au-dessus de l'entrée. Toutes les heures, les gardes se relaient selon un rite très précis. Moyennant une

attente variable, il est possible de descendre dans la chambre mortuaire où repose le corps embaumé de Lénine, puis de passer derrière le mausolée où sont alignées les tombes de dirigeants communistes (Dzerjinsky, Brejnev, Andropov). Au fond, la muraille du Kremlin contient les urnes de chefs de file du mouvement ouvrier et communiste international (dont Nadejda Kroupskaïa, la compagne de Lénine).

Munis de la stase, les personnages doivent se mettre en quête d'un nexus de terre, ainsi que d'un corps, afin de redonner vie à Cirdan. La conjonction se produira deux jours plus tard.

Au moment où Cirdan prend possession de son nouveau corps, les personnages sont de nouveau attaqués par les templiers, secondés par des chevaliers teutoniques. Pour leurs caractéristiques, prenez celles des templiers du début de scénario. Augmentez leur puissance si vous voyez que vos joueurs en viennent à bout trop facilement.

Cet affrontement doit être épique. Faites en sorte que le combat soit âpre et acharné, mais pas mortel. Cirdan se joindra aux personnages pour leur prêter main-forte si besoin est. Pour la bonne marche du scénario, évitez de le tuer ou de le mettre dans l'incapacité de parler.

Et maintenant, un peu d'histoire

Remis de leurs émotions, les personnages peuvent enfin discuter avec Cirdan. Ce dernier se montre d'un naturel méfiant, mais les personnages lui sont tout de même venus en aide, ce qui facilite leurs relations. Le nephilim sphinx les informe qu'il est lui aussi à la recherche de l'artefact et qu'il pense savoir qui le possède. Son propriétaire actuel serait un certain Piotr Ianokov, vice-directeur de la centrale nucléaire de Tchernobyl. Cirdan n'en sait pas plus et leur explique qu'il a été attaqué alors qu'il tentait d'obtenir des informations supplémentaires. Ianokov appartiendrait aux Mystes de l'Orient et dirigerait une chapelle « Ruisseaux », l'Eglise Khristique de la Nouvelle Jérusalem, dont le quartier général est attaché à la centrale. Quant à l'artefact, le livre que recherchaient les personnages – et que Cirdan n'a plus en sa possession – semble indiquer qu'il permet effectivement de perturber les champs magiques, mais également de protéger le ka soleil.

En outre, Cirdan révèle aux personnages que les Mystes tentent depuis une quinzaine d'années de



reprendre le contrôle de la Russie, perdu depuis la révolution de 1917. L'artefact dont fait mention la lettre de Sylvestre à Ivan appartenait aux Mystes. Un parchemin rédigé au XVI^e siècle par Ulim, un nephilim ange, et retrouvé par Cirdan, établit de manière certaine que les Mystes régnaient sur la Russie depuis le premier tsar Ivan IV :

Le titre de tsar, les livres saints en langue slave le donnent aux rois de Judée, de Babylone, d'Assyrie et aux empereurs romains. Ainsi, on les nomme le « Tsar David », le « Tsar Assuerus », le « Tsar Jules César », le « Tsar Auguste ». Le mot tsar est auréolé du prestige de la Bible, de l'empire romain, de Byzance, mais impose surtout la marque des Mystères sur la Moscovie.

En effet, le tsar est l'héritier de la Rome antique et de la nouvelle Rome byzantine ; il est le chef de la troisième Rome, dont la puissance doit dépasser celle des deux autres.

Ivan est le descendant direct de l'empereur romain Auguste, qui avait partagé le monde entre ses plus proches parents et attribué à son frère Prussus les bassins de la Vistule et du Niemen. Rurik, fondateur de la dynastie moscovite, est le descendant direct de Prussus : Ivan IV, le premier



tsar, est donc le successeur d'Auguste. Il lui incombe de poursuivre son œuvre.

« Grâce à lui et à ses successeurs, Moscou supplantera toutes les métropoles ; la Moscovie sera « le sixième empire » annoncé par l'Apocalypse. Alors, la Grande Année verra le jour et avec elle, la destruction de tous les Déchus. Alors Prométhée émergera de son long sommeil aux enfers et viendra gouverner le monde : un nouvel Âge d'Or pourra commencer. »

Cirdan ignore le degré d'exactitude de ces informations, mais elles témoignent de l'influence importante des Mystes en Russie – ce qui relativise leur déclin depuis leur défaite face au Temple. La révolution de 1917 leur fut fatale : trop impliqués dans les instances du pouvoir temporel (la noblesse) et du pouvoir religieux (l'église orthodoxe notamment), ceux qui échappèrent aux purges ne durent leur salut qu'à la fuite. Ils durent replonger dans l'ombre et disparaître. Ce n'est qu'avec le lent pourrissement de l'Union soviétique, puis sa chute, que les Mystes purent revenir en Russie en profitant d'un puissant besoin de foi chez la population.

Piotr Ianokov, un sujet sensible

Les personnages ont la possibilité de se renseigner sur Piotr Ianokov, actuel possesseur de l'artefact. Assez curieusement, Ianokov réside près de la centrale de Tchernobyl. Cela devrait attiser la curiosité des personnages : depuis « l'accident », une zone d'exclusion de 30 kilomètres a été décrétée autour du site accidenté ; personne n'est censé vivre à l'intérieur.

Après des recherches approfondies, ils apprennent que le personnel de la centrale a été entièrement renouvelé à partir de 1984, date de l'arrivée de Ianokov. Depuis l'explosion du 26 avril 1986, la seule démission enregistrée est celle du directeur de la centrale, Stépâne Saltykov, remplacé par Alexeï Goloubenko, personnage au passé aussi trouble que mystérieux (ex-KGB ?). L'éclatement de l'Union soviétique et l'indépendance de l'Ukraine – pays sur le territoire duquel se situe Tchernobyl – n'ont pas modifié la direction de la centrale. Des recherches sur la nomenclatura révèlent que la grande majorité de ses membres, principalement la nouvelle garde, se sont reconvertis avec aisance au capitalisme. Ainsi, la majorité des entreprises privatisées appartient ou sont contrôlées par d'anciens apparatchiks.

L'ensemble de ces informations peut être obtenu en questionnant d'anciens dignitaires du régime ou en fouillant dans les rapports confidentiels datant de l'ère communiste. Ne facilitez pas trop la tâche des personnages ; ces personnes sont encore au pouvoir. Ainsi, toute tentative pour obtenir des informations sur Ianokov se heurte la plupart du temps à un mutisme mêlé de crainte... Et suscite l'extrême curiosité de mystérieux agents américains. S'ils ne se montrent pas discrets, les personnages déclenchent une violente réaction de la Synarchie.

In the Army Now !

Alors qu'ils sortent de la datcha d'un ancien dignitaire communiste auprès duquel ils étaient venus chercher des informations, les personnages sont encerclés et braqués par des barbouzes de l'USMRS (United States Military Renseignement Services), les services secrets de l'armée américaine, qui s'intéressent à eux depuis leurs recherches sur Ianokov. Ils se montrent hostiles, mais leur seule intention est de les interroger.

En route pour Tchernobyl

Bien qu'ils opèrent dans l'illégalité la plus totale, ces agents se comportent comme s'ils se trouvaient sur leur territoire national. Ils n'ont que faire des menaces et se montrent arrogants, inquisiteurs. Ils veulent savoir si les personnages sont des journalistes ou des agents secrets d'une quelconque nation européenne ; ils n'ont évidemment aucune connaissance de l'existence des nephilims, ni des arcanes mineurs ou majeurs. Aux personnages de se montrer convaincant et ingénieux. En échangeant des informations, Ils apprendront que l'explosion de la centrale de Tchernobyl serait un acte terroriste ; le fait, selon l'USMRS, d'un groupuscule fanatique d'obédience marxisante nommé le « Chemin illuminé ». La création de ce groupe remonte à l'ère Gorbatchev et à la Perestroïka : bien qu'ayant des objectifs troubles, le « Chemin illuminé » semble vouloir revenir à un régime communiste pur et dur.

Les personnages doivent démêler le vrai du faux dans ces informations. Ce groupuscule n'est qu'une création de la Synarchie destinée à désinformer les services secrets – en particulier américains –, mais l'explosion de la centrale ne fut réellement pas accidentelle. L'intérêt des personnages est de s'entendre avec les agents de l'USMRS qui, bien que mal informés, pourraient se révéler des alliés précieux en cas de problème. S'ils décident de faire taire ces arrogants représentants de la nation américaine, prenez bonne note de leur comportement : l'USMRS ne peut organiser des représailles en Russie, faute de moyens matériels et de personnel, mais il inscrira les personnages dans la catégorie « ennemis à effacer à plus ou moins long terme ». En revanche, s'ils offrent de collaborer, l'attitude des agents américains dépendra de la manière dont ils se seront présentés ; des journalistes se verraient ordonner d'arrêter de fournir leur nez partout, mais il n'est pas exclu que les barbouzes proposent leur aide à des agents secrets.

Barbouzes de l'USMRS

FOR 15 CONS 15 INT 12

DEX 15 CHA 11 Ka-Soleil : 14

Compétences : Arts martiaux 50 %, Armes de poing 60 %, Armes d'épaule 65 %, Athlétisme 50 %, Vigilance 60 %, Découvrir 40 %, Survie 60 %, Usages 50 %, Conduire 60 %, Premiers secours 40 %, Filature 60 %

Équipement : pistolet auto. 9 mm, fusil sniper, fusil d'assaut, grenades, oreillette, BMW ou motos, matériel d'espionnage

À ce stade du scénario, les personnages n'ont plus qu'à passer à l'action : s'ils veulent récupérer l'artefact, ils doivent se rendre jusqu'à Tchernobyl, s'infiltrer chez Ianokov et le lui dérober.

À l'intérieur de la zone la plus contaminée, soit un rayon de 30 kilomètres autour de la centrale, les populations ont été évacuées ; les travaux, les productions agricoles, le transit des personnes et des marchandises, interdits ; les entrées et les sorties de la zone, sévèrement réglementées. Ainsi Pripiat (autrefois 50 000 habitants), à 3 km de la centrale, ainsi que 119 villages, sont définitivement abandonnés. Seule la ville de Tchernobyl (12 000 habitants), située à 15 km, fait exception. Il est difficile d'obtenir des informations à son sujet ; rares sont ceux qui savent pourquoi elle ne fut pas évacuée. Les accès à la zone sont contrôlés par un corps spécial de soldats ukrainiens et biélorusses, qui manque d'homogénéité à cause de ces deux nationalités distinctes.

Pénétrer dans la zone n'est pas un problème : sa large superficie, la paye médiocre des soldats et l'absence de coordination entre eux rend l'opération aisée. Toutefois, les personnages ressentent d'étranges troubles dès qu'ils y pénètrent.

Grâce à l'artefact, les Mystes sont parvenus à neutraliser les effets mortels de la radioactivité sur les humains en les canalisant vers les autres champs magiques. Les radiations les perturbent, et altèrent lentement le ka des nephilims. En termes de jeu, les radiations amoindrissent les bonus de ka (ceux qui s'ajoutent aux caractéristiques du simulacre). Les radiations font donc perdre des points de ka-éléments aux nephilims. Lorsque les personnages n'utilisent pas leurs pouvoirs, ils doivent faire un test de confrontation contre le potentiel de la radioactivité en utilisant le ka-élément de leur choix (pot 16). Ce test doit être renouvelé toutes les heures. En cas d'échec, le nephilim malchanceux voit la valeur du ka-élément choisi diminuée d'un quart. Si le test est un échec critique, il perd définitivement 1 pt de ka et récolte 2 % en Khaïba. Pour utiliser leurs pouvoirs (sortilèges, invocations, formules, rituels, mais pas la vision ka), les personnages doivent réussir chaque fois un test de confrontation (pot. 20). Si ce test échoue, ils voient la valeur du ka-élément en rapport avec le sort diminuée de moitié. Si le test est un échec critique, ils perdent définitivement 2 pts de Ka et récoltent 4 % en Khaïba.

Notez que la perte du ka-élément influe sur les bonus de ka des nephilims. Si vous voulez accroître les effets de la radioactivité, vous pouvez modifier les effets des sorts lancés par vos joueurs, en leur permettant d'éviter ces effets en utilisant les réserves de leur stase. Ces effets ne sont pas nécessairement néfastes pour eux, mais toujours étranges et inattendus. Les pertes de ka-élément ne sont pas définitives ; une fois sortis de la zone, les nephilims récupéreront leurs points de ka-élément au rythme de 1D6 points toutes les 2 heures, et pourront tous les regagner en trouvant un nexus. Le plus étrange est que la zone contaminée n'est pas déserte : les personnages peuvent apercevoir quelques voitures officielles et des chercheurs en combinaison (avec un jet de physique/chimie difficile, on apprend que leurs expériences ne sont qu'une mise en scène, simple poudre aux yeux pour des observateurs éventuels). Les villages « désertés » abritent toujours des populations, gardées par des hommes armés et vêtus de combinaisons anti-radiations. Les nephilims peuvent remarquer que le ka-soleil des humains ne souffre d'aucune altération ; les radiations semblent rester sans effet sur lui. L'expérience des Mystes consistait à utiliser la radioactivité contre les nephilims, sans mettre en danger leur propre santé. Mais quelle est alors l'origine de la contamination, de la recrudescence des cancers de la thyroïde, etc. ? Les personnages le découvriront bientôt.

En se rapprochant de Tchernobyl, les effets de la radioactivité croissent en intensité. Les personnages se sentent de moins en moins bien, alternant des périodes d'abattement physique et moral avec d'intenses accès de vitalité furieuse difficiles à maîtriser. Les champs magiques subissent en permanence des fluctuations plus ou moins fortes, en fonction de l'intensité des rayonnements radioactifs : ils sont peut-être modifiés de manière irrémédiable.

Bienvenue chez Ianokov

Les personnages arrivent finalement à la résidence de Ianokov. Face à eux, un spectacle étrange, précurseur de l'Apocalypse : la centrale, évanouie en partie, ressemble à un monstre dont la gueule aurait déversé des hectolitres de poison. Des carcasses de véhicules décharnées jouxtent des blocs de béton figés dans des positions grotesques. Le silence pesant est troublé par le ron-

nement de l'unique réacteur encore en fonctionnement. La vision ka révèle le même paysage torturé, aggravé par les fluctuations violentes qui agitent les champs magiques. Pourtant, non loin de là, les personnages distinguent des habitations intactes, des hangars ainsi qu'une chapelle récente d'inspiration escherienne. La zone habitée se compose d'une grande maison à deux étages, de quatre baraquements et de deux hangars. Deux autres bâtiments servent aux activités communes.

Les personnages aperçoivent une dizaine de gardes équipés de combinaisons anti-radiations et de fusils d'assaut, ainsi que des individus en blouse blanche portant badge et insigne de la centrale. La résidence de Ianokov est surveillée par deux hommes et ne dispose pas de système de sécurité supplémentaire ; il suffit d'un peu de discrétion et d'ingéniosité pour y pénétrer. À l'arrivée des personnages, Ianokov travaille dans son bureau situé au premier étage ; ils ont tout le loisir de visiter... Sous réserve de ne pas alerter le maître des lieux. Les grandes pièces sont richement meublées d'antiquités russes et de nombreux symboles et objets d'apparat provenant du folklore franc-maçon. Mais ils ne trouvent aucune trace d'élément véritablement occulte : pas de symbole secret, pas d'ouvrage ésotérique, pas d'icône ou de représentation particulière ; rien ne rattache Ianokov aux Mystères. Nulle trace non plus de l'artefact. Ianokov est-il un Myste ?

La seule façon de le savoir consiste à l'interroger alors qu'il passe tranquillement quelques coups de téléphone dans son bureau : le capturer ne pose pas de problème, mais le faire parler se révèle plus difficile. Il appartient effectivement aux Mystères de l'Orient et, plus précisément, à la Rivière du Collège des Archétypes de Delphes, dont il est un membre éminent. Il a passé bon nombre d'années à naviguer dans les eaux troubles du pouvoir communiste – comment croyez-vous qu'il a obtenu sa place de vice-directeur de la centrale ? À la moindre occasion, il donne l'alerte. Il avoue sans trop de difficultés que ses archives secrètes se trouvent à la cave, derrière une porte dérobée verrouillée avec une clef spéciale, qu'il porte en permanence autour du cou. Il accepte d'y mener les personnages, et ces derniers découvrent une pièce immense emplie de symboles mystes, d'étagères chargées de livres anciens (à vous d'en déterminer le contenu exact), avec un large bureau en chêne sur lequel

trône un arc antique et quelques bougies odorantes. Au centre de la salle, des symboles ésotériques sont tracés à la craie autour d'une petite table sur laquelle est posée la relique de Saint Serge. L'artefact est endommagé, raison pour laquelle l'expérience est arrêtée.

Mais les personnages ignorent qu'en leur ouvrant la salle secrète, Ianokov a déclenché un système d'alarme pour alerter les gardes. Ceux-ci n'étant pas discrets, les joueurs les entendent arriver. S'ensuit un âpre combat dans lequel les personnages n'ont d'autre alternative que de s'enfuir, de préférence avec Ianokov. S'ils n'y pensent pas, suggérez-leur de l'utiliser comme bouclier humain. Dissuadez-les de rester car de plus en plus de gardes interviennent : la fuite s'impose.

La grande scène finale

La fuite doit se révéler hasardeuse, dangereuse et haute en couleurs, les nephilims étant affaiblis par les effets de la radioactivité. Profitez du fait que les effets spéciaux ne coûtent rien pour multiplier les explosions, rebondissements et autres morts spectaculaires – les gardes mystes sont fanatiquement dévoués à leur maître et ne reculent devant rien. Si les personnages sont en difficulté, faites intervenir les agents de l'USMRS qui leur viendront en aide. Dès qu'ils auront quitté la zone contaminée, les Mystes abandonneront la poursuite... pour le moment. Mais les personnages rencontreront des difficultés supplémentaires avec l'armée ukrainienne ou biélorusse : leur retour à Moscou sera certainement mouvementé. Leur seule consolation est la disparition des effets de la radioactivité, même si la crainte d'une contamination demeure.

La suite du scénario est à votre discrétion : tout dépend des idées des joueurs et de ce qu'ils décideront de faire. L'USMRS peut les aider à quitter l'ex-Union soviétique, moyennant contrepartie (à vous de décider laquelle ; celle-ci peut même faire l'objet d'un scénario à part entière).

Mystes de l'Eglise Khristique de la Nouvelle Jérusalem

FOR 17 CONS 18 INT 10
DEX 16 CHA 10 Ka-Soleil : 18

Compétences : Armes de poing 50 %, Armes d'épaule 70 %, Athlétisme 50 %, Bagarre 60 %, Esquive 50 %, Survie 60 %, Vigilance 65 %, Théologie 25 %, Esotérisme 40 %, Mystères 30 %

Équipement : combinaison anti-radiation 1/0, fusil d'assaut, pistolet 9 mm, talkie-walkie, grenades

Épilogue

Une fois Ianokov entre leurs mains, les personnages peuvent le faire parler. L'interrogatoire sera long et pénible car ils risquent toujours d'être retrouvés par les Mystes ou par la Synarchie.

Ianokov pourra raconter l'histoire suivante : le Bâton de Saint Serge constitue l'élément central d'un puissant rituel destiné à utiliser les effets de la radioactivité contre les nephilims. Les Mystes, cherchant à créer une nouvelle arme aussi puissante que l'Orichalque, durent recourir à la Synarchie afin de prendre le contrôle de la centrale de Tchernobyl. Lors de l'explosion du 26 avril 1986, le rituel canalisa les rayonnements radioactifs et protégea le ka soleil. Ainsi naquit l'une des plus grandes manipulations de l'histoire contemporaine : tandis que les Mystes travaillaient à leurs expériences, la Synarchie organisait un immense mensonge médiatique autour du caractère accidentel de l'explosion du réacteur de la centrale. Elle créa artificiellement des victimes en inoculant à des milliers de personnes un virus subtilisé à l'armée américaine par ses agents infiltrés dans la CIA (d'où la présence de l'USMRS sur le territoire russe). Enfin, elle détourna les capitaux générés par l'événement : ventes de soins médicaux, projets scientifiques bidons, ventes de produits nucléaires, détournement des fonds de soutien, obtention de marchés publics, etc. Grâce à Tchernobyl, la Synarchie devait non seulement accroître ses ressources financières mais aussi resserrer son étreinte autour de l'ex-Union soviétique.

LES PNJ :

Piotr Ianokov

Ianokov est de taille et de corpulence moyennes, avec les cheveux grisonnants. Seuls ses yeux d'acier trahissent son fanatisme et ses éclairs de folie. Célibataire, âgé d'une cinquantaine d'années, Ianokov appartenait à la nomenklatura – la liste nominative et confidentielle des postes d'encadrement de la vie sociale et politique, établie par le Parti – avant la chute du communisme. À l'âge de 23 ans, il obtint la charge de directeur d'un obscur laboratoire scientifique, pour réap-

paraître au début des années 1980 en tant que délégué aux affaires nucléaires. En 1984, il devient vice-directeur de la centrale de Tchernobyl, poste qu'il occupe toujours. Il est également le dirigeant de la Chapelle de l'Eglise Khristique de la Nouvelle Jérusalem. Maître incontesté au charisme certain, il est obéi avec fanatisme par ses fidèles. Comme tous les Mystes, Ianokov cherche à découvrir une porte menant à l'Hadès. Il espérait retirer prestige et pouvoir de l'expérience de Tchernobyl, et rêve de devenir le bras armé des Mystes d'Orient, et l'instigateur d'une sainte croisade contre les nephilims. En apparence calme et posé, il dissimule habilement les pensées et les désirs qui le rongent.

FOR 12 CONS 12 INT 17
DEX 14 CHA 15 Ka-Soleil : 35

Compétences : Escrime 50 %, Droit 30 % ; Mythes et Légendes 60 %, Physique 80 %, Sciences naturelles 75 %, Corruption 60 %, Eloquence 75 %, Empathie 45 %, Politique 60 %, Littérature 40 %, Astrologie 30 %, Religion (Orthodoxe) 50 %, Cryptographie 60 %, Magie 50 %, Mystères 75 %

Équipement : Derringer, chaîne avec un anneau représentant un arc stylisé, carnet de prières crypté, divers papiers relatifs à l'expérience Tchernobyl.

Cirdan

Nephilim sphinx, Cirdan est un membre de l'arcanane de l'Empereur, bien que ses liens avec lui soient épisodiques. Solitaire et soupçonneux, il accorde difficilement sa confiance. Il se montre taciturne et réservé, privilégiant la réflexion à l'action. Grand connaisseur des pays de l'Union soviétique et de son histoire, il s'intéresse depuis quelque temps au renouveau des Mystes dans ces pays. Son incarnation, Vladimir Parkiniewsky, est un fonctionnaire du ministère de l'intérieur qui lui a permis de se créer tout un réseau de contacts pour obtenir un maximum d'informations. Obtenir sa confiance sera un atout précieux pour les personnages dans leurs futures aventures.

Sphinx au Ka de 25, 75 % en Basse Magie avec cinq sortilèges, 90 %/50% dans les deux premiers cercles de Kabbale, sept invocations du premier cercle et cinq du second.

Compétences de traditions : Cryptographie 50 %, Esotérisme : 75 %, Kabbale 60 %, Mystères 50 %, Synarchie 15 %

Le monde criminel russe

La « Pieuvre Rouge » déferle sur le monde, mais n'est plus homogène. Cette mafia est symbolisée par une hydre tricéphale – la mafia proprement dite, composée des caïds, des intégrés et des néophytes – autour de laquelle gravitent différents groupes ethniques.

Les plus structurés sont les *caïds* (jeux, matières premières, banques...) : ce sont les mafieux traditionnels, implantés depuis de nombreuses années sur le territoire russe. Ils sont plus de 700, et chacun dispose d'une équipe très hiérarchisée composée d'adjoints, de détenteurs de « cagnottes », de « brigadiers » et de « soldats ».

Les plus respectables sont les *intégrés* (jeux, show-business, prostitution, trafic d'armes, matériel nucléaire...) : ils sont insérés au sein de l'élite intellectuelle, politique ou sportive ; leur puissance financière est énorme. Ils peuvent agir légalement, et contrôlent plusieurs secteurs de l'économie russe.

Les plus dangereux sont les *néophytes* (prises d'otages, meurtres, attentats à la bombe, exécutions en masse...) : cette jeune racaille ne connaît ni loi ni morale, et ne respecte que les armes, la violence et le sang.

Les néophytes, incontrôlables et prêts à se sacrifier pour faire régner le chaos, ont déclaré la guerre aux caïds et aux intégrés – lesquels ont dû s'allier pour tenter de les contrer. La Synarchie navigue entre ces trois groupes, achevant de déstabiliser la Russie afin de mieux la reconstruire à son image.

Les différents groupes ethniques dotés de branches armées sont les Arméniens, Tchéchènes, Azerbaïdjanais, Daguestanais, Tatars et autres Géorgiens.

CONSIGNE pour une campagne

Witchblade

Olivier Vignes avec Cédric Littardi

Comment utiliser *Witchblade* en jeu

Si vos joueurs ne connaissent pas les comics, ne faites pas apparaître toutes les armes d'un seul coup mais progressivement : commencez par des rumeurs. Ce sont des objets de grande puissance, d'abord approchés à travers des bribes de légendes. S'ils connaissent, vous pouvez aussi en modifier les pouvoirs pour les surprendre. Ne vous limitez pas strictement à ce qu'il y a dans les comics, il faut que ce soit plus une aide qu'une contrainte.

Par exemple : si cela vous gêne, ne vous obligez pas à introduire la famille Estacado pour le Darkness, il peut très bien s'agir d'un objet unique comme le *Witchblade*, sans être affilié à une famille. Et si vous voulez faire du *Witchblade* une montre lave-vaisselle, faites le, si cela vous arrange. Ne vous sentez pas bloqués, mais inspirez-vous.

Witchblade pour PJ ou pour PNJ ?

Si vous décidez de les donner à vos joueurs, faites attention, elles sont très puissantes. Donc, n'oubliez pas leurs inconvénients, et n'hésitez pas même à en rajouter, sinon c'est la voie libre au gros bill. D'autre part, ne rendez pas les autres joueurs (ceux qui n'ont pas le *Witchblade*) trop jaloux de celui qui le possède. Par exemple en montrant bien les malus d'un tel objet, et en compensant par des avantages de nature différente pour les autres joueurs (renommée, richesse, pouvoir politique, etc. D'ailleurs, tout ça est aussi dans les comics...)

Évitez aussi de placer dans le même groupe le *Witchblade* et le Darkness ; ils sont censés être

ennemis (ceci dit, si, comme dit plus haut, cela vous arrange, rien ne vous empêche d'en faire des alliés.)

Le bon compromis pourrait être : un début où ces armes seraient aux mains de PNJ, pour que vos PJ aient l'opportunité plus tard d'y avoir accès.

Des idées pour quelques jeux :

L'Appel de Cthulhu :

Le *Witchblade* a été conçu par une créature du mythe. Il doit absolument réussir à corrompre une jolie jeune femme pour qu'elle devienne une invocatrice puissante. Afin d'allécher la proie, le *Witchblade* lui confère ses propres pouvoirs. Le Darkness a été créé par une autre créature du mythe, ennemie de la première. Quant à l'Angélus, il s'agit d'un esprit puissant qui fait face aux créatures du mythe.

AD&D :

Des nouvelles reliques, chouette non ? Un puissant archmage qui s'est un peu trop aventuré dans les plans inférieurs a rapporté le *Witchblade*. Du même coup cela ramène aussi le Darkness et l'Angélus sur le même plan. Bref, un paquet de scénarios en perspective.

Ambre :

Le *Witchblade* possède des gemmes, il lui en manque une... Vous ne devinez pas ? Allons ! Et bien, le joyau du jugement. Le *Witchblade*, connaissant la faiblesse naturelle d'Obéron pour les femmes, ne peut l'approcher que par l'intermédiaire de l'une d'entre elles... Le Darkness

est un don fait depuis la nuit des temps à la maison des cours Estacado : cette maison, aussi petite soit-elle, a un avantage certain. On dit que ce serait un cadeau de Suhy lui-même. L'Angélus est une suivante de la licorne qui se doit de lui ramener le Darkness.

Cyberpunk :

Lors d'un forage, Petrochem a découvert un site archéologique, où était enfoui le Witchblade. Petrochem l'a vendu à prix d'or à Biotechnica qui va se faire un plaisir de l'étudier, et même essayer d'en construire plusieurs. Seul problème, il semble que le Witchblade ait une conscience et qu'il veuille être porté par une femme, pour en faire l'instrument de ses ambitions... Mais Petrochem a aussi découvert deux autres trucs bizarres, qu'il a revendu à deux corpos (Arasaka et Militech)... Cela semble être le début d'une petite guerre corporatiste.

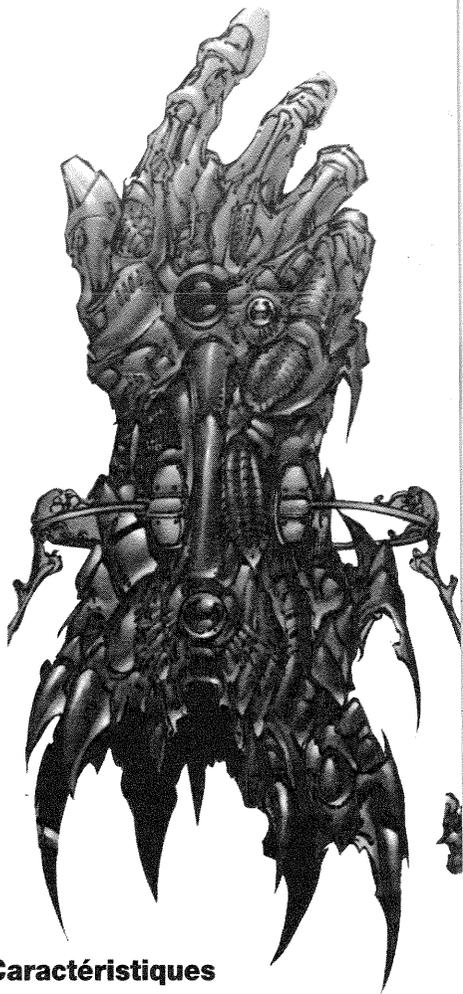
INS/MV :

Il y a longtemps, un très vieux démon qui trouvait les humains incapables de quoi que ce soit, s'est transformé en Witchblade afin de leur porter assistance (un démon altruiste c'est beau non ?) ; mais il reste un démon, il aime donc les femmes et la violence. L'ennemi de ce démon (qui est aussi un démon) trouve cela injuste et se transforme en Darkness afin de rendre la vie plus compliquée au premier. Et un archange qui est lui l'ennemi du deuxième démon veut toujours le détruire. Et cet archange s'appelle... Bon, trouvez tout seul cette fois ci.

Nephilim :

Des nephilims enfermés à vie dans leur stase, c'est con, hein... Et bien voilà ce que sont le Witchblade et le Darkness, et leur but est simple : parvenir à en sortir. En fait, ils ont été maudits, mais ont réussi à donner des pouvoirs à leur stase. Ils se haïssent, et veulent se détruire mutuellement, espérant que cela les libérera de leur malédiction. Quant à l'Angélus, il s'agit d'un nephilim qui a atteint l'agartha voulant détruire le...

Comme vous le voyez, on peut trouver mille et un scénarios en partant simplement du Witchblade, du Darkness et de l'Angélus. Voici les caractéristiques pour *Feng Shui* des principaux personnages du comics.



Caractéristiques

Witchblade :

Apparence :

Il s'agit d'un gantelet massif recouvrant la totalité de l'avant-bras. Il est composé d'une texture difficilement descriptible, un mélange archaïque et technologique, qui au moment où on l'utilise reprend une forme beaucoup plus organique et chaotique. Ce gantelet est constellé de protubérances plus ou moins effilées. Trois petites gemmes sphériques ressortent clairement de l'ensemble : la première rouge, la seconde blanche et la troisième bleue. Les deux premières sont sur le dos de la paume et la troisième à la base de l'avant-bras. La couleur dominante, uniforme, est un gris-vert foncé.

Le porteur :

Doit être unique

Doit être du sexe féminin.

Doit avoir un minimum de 7 en charisme.

Doit avoir un minimum de 6 en Chi.

Doit, après avoir mis le gant, réussir un jet de volonté diff : 11 ou perdre immédiatement un point de physique et prendre 1d10 Pts de dégâts. Ce jet doit être obligatoirement re-tenté jusqu'à ce qu'il soit réussi. Si le porteur atteint 35 points de dégâts, l'épreuve est un échec.

Si le porteur ne satisfait pas l'un de ces critères, il échoue automatiquement le « test ». Le Witchblade ampute alors immédiatement l'avant-bras du porteur.

Une fois réussi, le porteur prend le titre de « L'élue » du Witchblade. « L'élue » du Witchblade est liée empathiquement avec cet artefact de façon permanente, et prend instantanément connaissance de certains de ses effets.

Le Witchblade confère tous les pouvoirs suivants à son porteur :

Le porteur devient immunisé : au gaz, au vide, à n'importe quel fluide, ainsi qu'à la chaleur et au froid naturel.

Le porteur est immunisé à toute détection ainsi qu'à un contrôle mental magique, quel qu'il soit. Le porteur détecte automatiquement tout objet ou créature magiquement caché, illusoire, astral, étheré, etc.

Le porteur est empathiquement lié de façon permanente au Witchblade et ressent constamment ce qu'il pense (et réciproquement).

Le Witchblade donne un bonus de résistance de +4 à tout type de dégât, sans malus d'agilité.

Le porteur peut transformer instantanément le Witchblade en l'arme de son choix, arme qui prendra un aspect fantastique et qui aura le schtick « arme personnelle »

Chi du Witchblade : 20

Pouvoirs :

Métamorphose : Le Witchblade peut prendre plusieurs formes, depuis une armure recouvrant complètement son porteur, jusqu'à un bracelet.

Magie :

Blast : Flamme ; Filaments ferreux (idem arme invoquée) – Guérison – Influence (dont la victime est le porteur)

Schticks : toutes les armes créées par le Witchblade sont considéré comme le Schtick : Arme personnelle/Voie du Maître exigée

Sauts chaotiques – point de blocage – Armure de

vie – guérison par le chi – marche d'un millier de pas – bond prodigieux – acier loyal – épée des eaux – épée volante – torrent en furie – rire de la tortue – griffe du tigre -Sens du danger – Flammes et énergie – Attaques multiples – Projectiles

Inconvénients :

Le Witchblade est protecteur : une fois son élue choisie, il se sent irréversiblement lié à elle, ce qui signifie qu'il fera tout ce qui est en son pouvoir pour retrouver son porteur, fut-il séparé de lui. Cela signifie aussi que toute tentative de la part de l'élue de l'enlever ou de se séparer de lui le vexera profondément.

Le Witchblade est jaloux : il ne souffre aucune interférence avec d'autres objets, en particulier si leur infériorité est flagrante. L'élue ne peut porter ou utiliser aucun autre objet magique, quelles que soient les circonstances. L'utilisation immédiate et dans leur intégralité d'objets acquis est tout juste tolérée.

Le Witchblade est instable : ses origines hybrides ne lui permettent pas de contenir une forme solide lorsqu'il utilise ses capacités, aussi minimes qu'elles soient. Il prendra des formes chaotiques qui auront tendance à détruire toute matière inerte à proximité. Les « dégâts » sont proportionnels au temps d'exposition ; et les premières victimes du Witchblade sont en général les vêtements et les objets portés par l'élue.

Le Witchblade est paresseux : il ne fera aucun effort de lui-même à moins qu'il ne l'estime strictement nécessaire. Or en dehors de la stricte survie de l'élue et la sienne, rien ne semble strictement nécessaire... Libre à l'élue d'utiliser et d'abuser à volonté du très vaste arsenal à sa disposition... À condition que ses intentions s'accordent avec celles du Witchblade ! Sinon, faire un jet pour contrôler le Witchblade

Le Witchblade est susceptible : toute tentative de dissimuler ou de minimiser sa puissance ou son importance sera très, très mal prise.

Le Witchblade est exigeant : étant persuadé qu'il a parfaitement bien choisi « son » élue, il ne souffrira pas de voir celle-ci négliger cet honneur. Aussi l'élue doit-elle en toute occasion se surpasser pour paraître la meilleure.

Jet pour contrôler le Witchblade : 11 ; diff + 1 par semaine passée sans tuer personne (max. = 18)

Darkness

Apparence : Armure en matière techno-organique qui recouvre son porteur.

Pouvoirs :

Chi du Darkness : 13

Schticks : tous les pouvoirs de la voie du compagnon des ombres. Sauts chaotiques – point de blocage – Armure de vie – acier loyal – épée volante – torrent en furie – rire de la tortue – griffe du tigre.

Magie : Invocation – [uniquement dans la zone d'ombre]

Capacités : drain de sang – Métamorphose – Armure – Griffes – Créatures –

Les pouvoirs et matériaux du Darkness disparaissent en pleine lumière. Mais un peu d'ombre suffit à les utiliser.

Schticks : Voie du compagnon des ombres complète.

Le Darkness est porté dans les gènes de la famille Estacado de génération en génération. Quand son porteur procréé, il meurt. Son fils devient alors porteur et à l'âge de 21 ans il découvre ses pouvoirs.

Il existe des moyens de récupérer le Darkness (laissés à l'appréciation du MJ) mais il reste toujours lié, même faiblement, au descendant Estacado.

Personnages non-joueurs :

Angelus

Phy : 7 **Chi :** 15 **Esp :** 9 **Ref :** 8

Compétences : info 10, intimidation 9, sorcellerie 10

Schticks : tous les pouvoirs de la voie de la flamme brûlante et l'œil rusé Sauts chaotiques – point de blocage – Armure de vie – marche d'un millier de pas – tempête protectrice – acier loyal – épée des eaux – épée volante – Guérison par le chi – renversement de la tempête – griffe du tigre.

Magie : Mobilité – invocation

Sara Pezzini

Phy : 4 **Chi :** 6 **Esp :** 5 **Ref :** 6

Compétences : coup de poing 6, Armes à feu 9, conduire 7, info 8, intrusion 6, police 8, séduction 6

Schticks : sans le Witchblade, aucun.

Jackie Estacado

Phy : 7 **Chi :** 6 **Esp :** 8 **Ref :** 7

Compétences : Armes à feu 11, info 8, intrusion 6, police 5

Pouvoirs : Voie du tigre vigoureux – voie de la tempête bondissante

Lara Croft

Phy : 8 **Chi :** 6 **Esp :** 8 **Ref :** 8

Compétences : Armes à feu 15, Arts martiaux 10, sabotage 8, intrusion 9, voie de la tempête bondissante au complet

Schticks : Assaut foudroyant du tigre – bond prodigieux

Ian Nottingham

Phy : 9 **Chi :** 6 **Esp :** 7 **Ref :** 10

Compétences : Armes à feu 16, Arts martiaux 16, conduire 10, sabotage 9, intrusion 8

Schticks : Voie du tigre vigoureux – voie de la tempête bondissante

Schticks de magie : mouvement

Kenneth Irons

Phy : 6 **Chi :** 10 **Esp :** 9 **Ref :** 7

Compétences : commander 14, intimidation 12, sorcellerie 11, arts martiaux 10,

Pouvoirs : Magie : Influence

Schticks : force intérieure – guérison par le chi – unification des nuages



LE FANTÔME

de l'asile

Ce scénario est idéalement conçu pour quatre joueurs bien qu'il soit possible de l'adapter pour trois ou cinq avec un minimum de travail (il faudra augmenter ou diminuer le nombre de dragons de l'histoire). Les personnages résident à New York, où s'y trouvent en visite depuis un certain temps. Ils sont sensés bien se connaître, voire être amis.

Scénario de Pierre Latour - Illustrations : Extraites du comics

Les quatre dragons

Il y a très longtemps, quatre dragons régnaient sur les terres du milieu. Ces êtres surnaturels vivaient en bonne entente avec les humains. L'empereur des titans décida un jour d'ouvrir les portes des enfers afin que tous les habitants du monde inférieur rejoignent ses légions. Les dragons et leurs alliés humains menèrent une grande guerre contre les titans. Finalement les quatre dragons dépêchèrent chacun leur meilleur général pour prendre la citadelle de leurs ennemis, qui gouvernait l'axe du monde. La forteresse fut détruite et les titans exterminés. Toutes les civilisations, grecques, celtes et orientales, parlent à un moment ou un autre de cette guerre. Toutes ont oublié la trahison d'Hyperion, un grand sorcier venu de l'Ouest, qui prit la place d'un des quatre généraux commandant les armées des dragons. Le quatrième héros, bien que prisonnier d'un sort puissant, réussit cependant à sortir de son corps et à vaincre l'empereur des titans par la force de son esprit. Le sorcier enferma les trois autres héros par la ruse, utilisant les cendres du titan pour lancer un puissant sortilège qui affaiblit le pouvoir de toutes les créatures magiques, et provoqua le déclin du règne des dragons. Quatre amulettes emprisonnèrent les âmes des

quatre héros. Elles furent placées dans des vases et changèrent souvent de mains au cours des siècles, jusqu'à devenir propriété d'un temple bouddhiste à présent abandonné.

Le Palanquin Doré

La société secrète du Palanquin Doré est devenue une des triades les plus puissantes au monde. Ses ramifications s'étendent sur toute la planète. La drogue, la prostitution, le racket font partie des pratiques les plus courantes de cette société secrète, qui emploie des méthodes d'une sauvagerie extrême pour asseoir son hégémonie sur ses rivales. Elle inspire une crainte quasi religieuse. On murmure entre autres choses que son maître est un sorcier inhumain. De fait, Lua Fang, le maître de la Triade, n'est autre que le titan déchu, devenu démon lorsqu'il fut précipité dans le monde inférieur par les quatre héros de la légende. Son but n'a pas changé : faire revenir les démons du monde inférieur afin de régner sur Terre. Ce fut Yu Teng, l'ancien chef de la Triade, qui provoqua l'arrivée de Lua Fang dans le monde. Il eut un jour l'idée d'utiliser le Palanquin Doré, la relique de la Triade qui agissait comme un vaisseau permettant de voyager dans le monde inférieur, pour invoquer un puissant démon. Son

but était de venger le meurtre de sa fille tuée par une triade ennemie. Le démon devait ramener la fille, Fleur de Jade, et tuer tous les membres de la secte ennemie. Le démon extermina en effet toute la triade ennemie, mais ne fit revenir que le fantôme de Fleur de Jade, ce qui rendit fou de douleur Yu Teng. Lua Fang prit le contrôle de la Triade et enferma Yu Teng devenu dément. Depuis, le pouvoir de Lua Fang croît de jour en jour. Il invoque des démons des mondes inférieurs, qui en dévorant des victimes, prennent apparence humaine. Son but est d'ouvrir un énorme portail afin que toutes les créatures du monde inférieur puissent se déverser sur la terre.

Ce scénario est conçu pour que les personnages puissent avoir l'occasion de devenir des héros « Witchbladiens ». Ils vont obtenir des pouvoirs importants qui seront certainement difficiles à contrôler.

Prologue

Prévenez vos joueurs que vous allez leur faire jouer une sorte de « teaser » dans la tradition du film de Hong Kong : l'attaque du palais par les quatre héros. Faites les incarner l'un d'entre eux, en fonction de leurs affinités :

- Ouragan d'Est et ses archers cuirassés, général du dragon du vent (Est),
- Tigre de Flammes et ses moines de Shaolin aux kimonos brodés d'or et de rouge, général du dragon de feu (Sud).
- Pas des Ténèbres et ses ninjas, général du dragon d'ombre (Ouest).
- Lame de givre et ses cavaliers, général du dragon de glace (Nord). Chacun commande un millier d'hommes. Faites jouer à trois des joueurs la scène de la prise du château, les combats dans la cour, l'affrontement final avec les trois fils du titan, la scène du titan qui s'écroule en poussière avant qu'ils l'aient combattu, et enfin la trahison du quatrième héros (Hyperion déguisé). Lors du festin qui fête la victoire, la coupe des trois personnages est empoisonnée et la dernière chose qu'ils entendent avant de perdre conscience est le rire sardonique de leur allié présumé. Vous n'avez pas besoin de tirer des personnages. Prenez comme base les feuilles de perso existantes, ajoutez 5 à toutes les statistiques, et inversez les compétences pour les personnages qui sont sensés se battre avec arts Martiaux et sont spécialisés en armes à feu. Le

but n'est pas de faire des combats trop longs ni de simuler une vraie prise de château, mais de raconter une histoire et mettre les personnages dans l'ambiance. Quant au quatrième, faites-lui jouer la trahison d'Hyperion et la façon dont il tue le titan en s'échappant de son enveloppe corporelle grâce à la méditation et au pouvoir du Kung Fu. Tous doivent éprouver la frustration et la rage de se voir trahi par quelqu'un en qui ils avaient toute confiance.

Chapitre 1 Le lac des sbires

Les personnages campent près d'un lac. L'un d'eux vient d'acquiescer un superbe camping-car équipé de toutes les innovations technologiques les plus récentes. Ils ont donc décidé de partir à la pêche (les personnages viennent de vivre un incident sérieux avec une triade chinoise et ont décidé de se faire oublier en se mettant un peu au vert.) C'est un beau jour de printemps, propice à une saine communion avec la nature et aux récits d'anciens combattants au coin d'un barbecue. Les personnages ont tendu leurs lignes au bord de l'eau et commencent à préparer les premières prises sur le feu. Décrivez un endroit idyllique, en indiquant qu'il y a d'autres pêcheurs, et que des aboiements de chiens retentissent au loin (sans doute des chasseurs). Soudain la canne à pêche d'un des personnages est prise de violents soubresauts (prenez par exemple celui qui n'a encore rien ramené). Il s'agit visiblement d'une très grosse prise. Laissez les personnages engager une lutte épique avec leur proie. Enfin, la prise semble se fatiguer et les personnages doivent se mettre à plusieurs pour remorquer leur trophée sur la rive. Peu à peu, les personnages constatent que ce qu'ils tiennent au bout de la ligne est une femme vêtue de très légers lambeaux d'une combinaison jadis noire. Un gant métallique lui enserre le poignet et le bras tandis que des filaments métalliques se dispersent sur une partie du corps. La ligne s'est accrochée au gant et a emmaillotté le corps de Sara Pezzini, car vous l'aurez reconnue, c'est bien de Witchblade qu'il s'agit. La femme repêchée semble dans un état de catatonie totale. Elle est sérieusement blessée à plusieurs endroits. Elle respire, mais ne donne aucun signe de conscience. Ses yeux sont vitreux. À ce moment, un hélicoptère survole le campement des personnages. Laissez-leur quelques instants pour réfléchir à ce

qu'ils vont faire, pendant qu'ils entendent les chiens qui se rapprochent rapidement. Les personnages ne devraient pas avoir le temps de se réfugier et de fuir dans leur camping-car, à moins que cette décision soit prise immédiatement et suivie par tous les membres du groupe avec la même rapidité. Dans ce cas, une course-poursuite va s'engager.

Les sbires

Les hommes de main du Palanquin Doré ont reçu l'ordre de ramener la fille coûte que coûte et de ne pas laisser de témoins. Ils ont plusieurs équipes qui participent à la battue et un hélicoptère. Certains sont à pied avec des chiens et d'autres patrouillent en 4x4.

La scène de rencontre devrait être la suivante : l'hélicoptère arrive sur les lieux et se place devant les personnages. De la porte ouverte, on aperçoit un tireur avec une M16 à lunette. Au même moment surviennent une vingtaine d'hommes avec des chiens. Ce sont des chinois habillés en noir ; ils sont armés de pistolets, fusils à pompes, pistolets-mitrailleurs, et portent des oreillettes. Quatre d'entre eux tiennent des dobermans en laisse. Ils sont manifestement commandés par un occidental au look de mercenaire, treillis, marcel kaki et M16 à la main. Peu après arrivent 2 pick-up et un 4x4 noir de marque coréenne, abondamment chromé et aux vitres fumées. Au même temps, la vitre du 4x4 s'abaisse et on aperçoit un Chinois. Ses traits sont à couper au couteau, des lunettes noires lui mangent la moitié du visage, il a les cheveux gominés et une queue-de-cheval. Il a une canne à la main, assez épaisse, avec un manche à tête de dragon (cf. description à la fin du chapitre). Jensen, le mercenaire, s'adresse alors aux personnages. Il leur parle comme à des bouseux ou des touristes qui se seraient trompés de chemin et auraient atterri dans un camp d'entraînement pour anciens du Vietnam. Il leur raconte plus ou moins ceci :

- Ces messieurs vont gentiment rendre la fille - ou, si elle n'est pas visible, autoriser la fouille de la caravane. Elle s'est enfuie de la maison de son oncle et celui-ci se fait du mauvais sang. Ils n'ont rien vu et vont oublier bien gentiment tout ça autour d'un bon hamburger loin d'ici.

Sur un geste de sa part, les sbires se précipitent sur les personnages et les fouillent avant de passer au véhicule.

Il invite ensuite les personnages à se joindre à eux car M. Lu voudrait certainement faire plus ample connaissance.

À un certain moment, quand la fille est retrouvée, Maître Feng sort de la voiture ; son chauffeur, Ti, lui tend des gants blancs et un lance-grenades. D'un magistral tir parabolique, il explose la caravane.

La situation a deux issues : soit les personnages suivent les hommes de la Triade et sont chargés dans un pick-up avec la fille, ce qui est plus probable, vu qu'ils sont tout de même surclassés en nombre et que les chiens représentent un réel danger. Soit ils ont réussi à préparer leur coup suffisamment vite pour pouvoir intervenir tout de suite. Si un des personnages est à l'intérieur, il peut être intéressant de déclencher l'action au moment où le coup de lance-grenades part.

Les personnages doivent en tout cas avoir une occasion de s'enfuir. S'ils sont dans le pick-up, l'un d'entre eux est forcé à monter à l'avant entre deux sbires, tandis que les autres sont massés à l'arrière et entourés de gardes. Les deux sbires commenceront à discuter entre eux des avantages comparés de Britney Spears et de Maria Carey. À un certain moment, ils auront un moment de distraction pour changer le CD, et le personnage pourra s'emparer du volant ; les personnages à l'arrière auront la possibilité de mettre leur grain de sel en profitant des secousses que la bagarre va produire.

Le but n'est pas de tuer les personnages mais de leur faire comprendre qu'ils se trouvent mêlés à un gros pétrin et qu'ils vont avoir aux trousses des types décidés, qui ne leur veulent pas du bien.

La poursuite

Les personnages devraient réussir à s'échapper, quoi qu'il arrive. En effet, si la Witchblade sent que Sara est en danger de mort, elle interviendra. La scène risque d'être assez spectaculaire. À vous de juger si elle est nécessaire ou non. D'autre part, Feng et Ti éviteront tout affrontement majeur. Seul Jensen devrait poser un problème sérieux aux personnages.

La Triade dispose de cinq pick-ups et d'un hélicoptère. Sortis de la forêt, les personnages surgiront dans une zone industrielle. Voici quelques incidents avec lesquels vous pouvez parsemer votre parcours :

En forêt :

- Un élan traverse la route.
- Un campement de scouts en plein rassemblement.

En zone urbaine :

- Le tricycle d'un marchand de glaces s'engage dans le carrefour.
- Un gros poids lourd transportant des cages à lapins barre la route.

Lorsque les personnages arrivent dans la zone industrielle, Feng, placé à bonne distance du véhicule des personnages, du haut du toit ouvrant de son 4x4, aligne tous les points névralgiques de leur voiture (pneus, capot du moteur, pare-brise...). Les personnages peuvent se réfugier dans une usine désaffectée où aura lieu la confrontation finale avec quelques hommes de main de la Triade et Jensen.

Chapitre 2 L'exorcisme

Une fois les personnages tirés d'affaire, ils devraient chercher à y voir plus clair dans l'affaire où ils se retrouvent mêlés. L'un d'eux aura sûrement noté un symbole chinois tatoué sur l'avant-bras d'un des sbires. C'est un idéogramme chinois qui signifie « palanquin doré », le signe distinctif de la Triade.

La Triade du Palanquin Doré

Si les personnages enquêtent sur la Triade et le symbole qu'ils ont vu, ou sur les bruits qui courent dans le milieu, voici les renseignements qu'ils peuvent obtenir grâce à un de leurs contacts :

- Ce symbole appartient à la Triade du Palanquin Doré.
- La tête des personnages est mise à prix par la Triade du Palanquin Doré dans les milieux criminels.
- C'est une des triades les plus violentes et puissantes implantées aux U.S.A.
- Elle inspire une crainte superstitieuse aux autres gangs.
- M. Lu (Lua Fang) est le patron de la Triade, et Feng est son homme de main.
- Feng est une sorte de machine à tuer imparable. On le surnomme l'Œil du Tigre, et tous ceux qui se sont trouvés sur leur chemin n'y ont pas survécu.

■ Le chef de la Triade conserverait les âmes de ses victimes dans des bocaux (faux bruit).

■ M. Lu est un des plus grands collectionneurs d'antiquités chinoises, surtout des vases anciens de la dynastie Shang (XVIII-1025 av. J.C).

■ L'ancien chef de la Triade s'appelait Yu Teng. On dit qu'il est devenu fou de chagrin suite à la mort de sa fille, et que Lua Fang, son ancien bras droit, lui a succédé.

■ Yu Teng est interné dans un asile.

New York en état de siège

Le FBI est sur les dents, à la recherche de Hannibal le Cannibale. Les victimes sont tuées et partiellement dévorées. Les meurtres se sont intensifiés depuis deux semaines, et ils atteignent maintenant le rythme de deux à quatre par jour. La presse commence à supposer qu'il s'agit de plusieurs criminels ou d'émules du premier tueur en série. N'hésitez pas, lorsque les personnages sont en vadrouille dans la ville, à montrer des quartiers cernés par les Fédéraux, ou à présenter des spots télé et radio sur les meurtres.

Witchblade

■ L'état de Sara s'aggrave : elle devient de plus en plus livide et est agitée de convulsions. La Witchblade commence à devenir incontrôlable et recouvre graduellement le corps de Sara comme un cocon. Vous pouvez placer des scènes de ce type : alors que les personnages sont en voiture, les tentacules de la Witchblade sortent par la fenêtre et fouettent l'air.

■ Si les personnages se rendent chez un médecin, il y a de fortes chances pour que celui-ci, terrorisé, cherche à prévenir la police. En tout cas, tous les médecins se déclareront incompetents pour la soigner.

■ Un idéogramme tatoué apparaît peu à peu sur la poitrine de Sara au fur et à mesure que son état s'aggrave.

■ La meilleure solution est de se rendre chez un médecin ou un sorcier chinois. Il leur conseillera de s'adresser à Maître Huan, un grand calligraphe chinois.

Maître Huan :

Maître Huan vit dans Chinatown. Il habite sur la terrasse d'un vieil immeuble de 20 étages avec pour seul accès un escalier de secours. Il a construit sur la terrasse une cabane en pilotis qui plongent chacun dans une grosse baignoire remplie d'eau. Si on l'interroge à ce sujet il dira

que cela éloigne les mauvais esprits. Maître Huan vit avec son apprenti, Tchang, qui passe la plupart de son temps à frotter la terrasse avec une brosse en acier. Le sol est d'ailleurs totalement strié, comme si des générations d'apprentis s'étaient succédées pour accomplir cette tâche. Maître Huan accueillera avec entrain les personnages. Il leur expliquera que la marque que porte Sara sur la poitrine correspond à un rite de possession chinois très ancien. Sara aurait déjà dû être possédée, mais il semble que la Witchblade la protège (il a entendu parler du gant, objet mythique très ancien, et pourra donner aux personnages quelques explications sur son histoire.) Il propose alors d'accomplir un rituel d'exorcisme sur la jeune femme. S'ils acceptent, les personnages sont placés autour du corps de Sara ; peu à peu, ils se sentent engourdis et incapables de bouger. Maître Huan trace sur la poitrine de chacun d'eux un idéogramme (le vent, le feu, l'ombre, la terre, la glace, chaque symbole correspondant au personnage qu'ils ont joué dans le teaser). Le sorcier allume des bâtons d'encens, éclaire violemment la pièce à l'aide de plusieurs lanternes, puis entonne un rituel pour chasser les mauvais esprits. Les personnages auront l'impression que des ombres sortent des murs et rôdent autour d'eux. Ils devront faire un jet de volonté diff 10. En cas d'échec, ils prendront 2d10 de dégâts (ils verront une griffe d'ombre sortir du mur). Ils seront après soignés par Maître Huan.

Le récit de Sara

Sara se réveille peu après le rituel. Elle est très affaiblie et Maître Huan veut la garder encore quelques jours en observation. Elle est cependant en état de parler et peut raconter ce qui lui est arrivé :

Elle est policier et enquêtait sur les meurtres de Hannibal le cannibale ». Alors que le FBI bouclait un quartier, croyant avoir cerné l'assassin dans une cave d'immeuble, elle s'est infiltrée à l'intérieur du dispositif. Là, elle a surpris une sorte de démon directement sorti d'un conte chinois. Après avoir réussi à tuer la créature, elle se mit à enquêter dans Chinatown, ce qui lui permit de relier les meurtres à la Triade du Palanquin Doré. Elle a tenté sans succès d'approcher le chef de l'organisation, puis cherché à rencontrer son ancien maître, Yu Teng. Elle a fini par se rendre à l'asile où il était enfermé. Curieusement, tout le personnel était d'origine chinoise. Alors





qu'elle se dirigeait vers la cellule de Yu Teng, elle a senti un éclair violent dans sa tête et est tombée inanimée. Elle s'est réveillée dans une cellule, ligotée à un lit d'hôpital. On avait tatoué quelque chose sur sa poitrine, et elle se sentait comme droguée. La Witchblade ne réagissait pas, mais elle réussit à l'activer de force. Elle trouva l'énergie pour s'évader de l'asile et tuer quelques gardes, avant de s'enfuir à travers les bois. Là, les forces l'abandonnèrent et elle tomba dans un lac. Elle pense que Lua Fang est derrière tout ça, et a l'intention de le rencontrer lors d'une prochaine soirée au Metropolitan Museum, où une amie à elle, Lara Croft, archéologue de renom, a fait une donation d'une série de vases rares chinois. Elle a réussi à obtenir des invitations, et elle est sûre que Lua Fang sera présent car c'est le plus grand collectionneur de vases de la dynastie Shang. La soirée a lieu dans deux jours.

Les deux jours avant la soirée

Voici une série d'événements et d'actions qui peuvent occuper les personnages en attendant la fameuse soirée au Metropolitan Museum.

■ Lara Croft pourra leur procurer des invitations à la soirée et leur donnera une place de choix au premier rang.

■ Ils seront abordés (dans la rue ou dans un bar) par un curieux personnage, James Hyperion. Il se fera passer pour un photographe qui vient de tomber sur les modèles rêvés pour une photo publicitaire. Il expliquera qu'il réalise une campagne de pub pour un fromage de chèvre qui veut s'implanter en Asie, et qu'il voudrait les faire poser comme pâtes grecs. Il ne tarira pas d'éloges sur le physique des personnages, leur prestance, leur musculature puissante... Il sortira son chéquier et leur promettra une belle somme. Hyperion suit depuis un certain temps les personnages et les agissements de Lua Fang. Ce sont les tatouages que les personnages ont reçus pendant l'exorcisme qui l'intéressent. Il sait qu'ils sont liés à des pouvoirs anciens et veut absolument les reproduire. Il ne tentera pas encore d'employer la force, car il attend son heure.

■ Les personnages souhaiteront peut-être enquêter dans l'asile, afin de rencontrer Yu Teng, l'ancien chef de la Triade. L'asile est bien gardé et possède des protections magiques puissantes. Cependant, et Maître Huan pourra le leur confirmer, leurs tatouages les protègent contre le sort dont a été victime Sara. L'asile reste néanmoins

gardé par des sbires de la Triade. Décrivez une charmante demeure dans un grand parc, près de l'endroit où les personnages ont vécu leur premier affrontement avec le Palanquin Doré. L'ambiance à l'intérieur est glauque. Yu Teng est enfermé dans une cellule au dernier étage ; il a perdu toutes ses dents et bave sans arrêt. Il sera très difficile de discuter avec lui au départ : il s'adresse à sa fille, Fleur de Jade, comme si elle était là. Cependant, s'il perçoit le tatouage d'un des personnages ou si quelqu'un mentionne le nom de sa fille, il aura un bref moment de lucidité. Il suppliera les personnages de détruire le Palanquin Doré (il fait allusion au vrai palanquin, celui qui sert de portail aux démons). Si les personnages lui demandent où se trouve le palanquin, il leur dira de chercher Fleur de Jade (Fleur de jade est également le nom du premier restaurant que Yu Teng créa à Chinatown quand il s'implanta à New York, et à qui il donna le nom de sa fille.) Les gardes ont reçu l'ordre de tuer Yu Teng, et toute personne qui s'approcherait de lui. L'un d'eux fera feu sur lui du haut d'une terrasse, le tuant d'un coup, puis cherchera à éliminer les personnages.

■ À la mort de Yu Teng, Fleur de Jade, le fantôme de la fille de Yu Teng, sera libérée de sa contrainte de hanter son père. Elle se prendra alors d'affection pour le personnage qui aura été le plus bienveillant envers son père. Petit à petit, la présence de Fleur de Jade commencera à se faire sentir pour ce personnage. D'abord des rires et des chants, puis des apparitions physiques. Dosez l'importance du phénomène en fonction de l'avancée des personnages dans la campagne. Fleur de Jade peut raconter le reste de l'histoire de son père, et sait où se trouve le Palanquin Doré.

Chapitre 3 Le Metropolitan Museum

Tout le gratin de New York est présent dans une grande salle de réception du Musée. Les personnages peuvent voir Feng et Hyperion au milieu de la foule. Ils peuvent même discuter avec eux, car après tout les circonstances impliquent une trêve. Les personnages ne le savent pas, mais Lua Fang n'est pas présent parmi l'assistance. Il n'arrive plus à préserver son apparence humaine et se retrouve donc au restaurant Fleur de Jade, attendant que Feng remplisse sa mission. Lara Croft, entourée par le conservateur du musée

et le sponsor de son expédition, Hyperion, entame sa conférence. Elle raconte qu'elle a réussi à mettre à jour des objets provenant de la première dynastie régnante de Chine, les Shang, lors d'une fouille dans un temple bouddhiste abandonné. Elle explique la légende liée à sa découverte : 10 000 ans avant notre ère, quatre seigneurs de guerre gouvernaient l'Empire du Milieu (la Chine). Un jour, un puissant démon menaçait d'ouvrir les portes de l'enfer. Les quatre seigneurs dépêchèrent chacun leur meilleur général pour tuer le démon. Ils firent le siège du château et vinrent à bout de la créature, mais un des seigneurs trahit ses alliés. Alors le Bodhisattva recueillit l'âme des quatre guerriers dans un vase, qu'il donna au premier Empereur de Chine. Enfin, Lara Croft soulève le rideau qui cache le fond de la salle. Plusieurs pièces archéologiques sont posées sur des piédestaux. Au centre, un vase imposant de couleur verte, orné de quatre dragons. Lara dit ensuite qu'elle a l'intention de léguer l'entière collection au Musée, à l'exception d'une pièce (une petite assiette en céramique), qu'elle lègue à James Hyperion pour avoir sponsorisé son expédition. À ce moment, Hyperion blêmit et parle à l'oreille de Lara Croft, puis commence à crier que ce n'était pas ce qui avait été convenu, qu'il n'en est pas question, qu'un si bel objet ne peut que lui appartenir. Alors qu'un long « oooohh !! » scandalisé résonne dans la salle, il s'empare du grand vase et tente de s'échapper. Lara Croft cherche à s'interposer. Hyperion, qui semble posséder une force sur-humaine, la projette d'un revers de main contre le mur. Les personnages tenteront peut-être d'intervenir. Feng, d'un bond magistral, se place devant Hyperion, sabre pointé. Celui-ci, se sentant menacé, se transforme. Il devient entièrement doré, ses vêtements se consomment et il lance un rayon sur Feng qui est projeté lui aussi au bout de la salle. Ce dernier a cependant le temps de parer avec son sabre une partie du faisceau qu'il renvoie à son adversaire. Et ce qui devait arriver arrive, le vase tombe et se casse, révélant quatre médaillons parmi les éclats brisés. Ils portent le même dessin que le tatouage sur la poitrine des personnages. La situation dégénère totalement quand les démons de Feng débouchent pour lui prêter main-forte. Une partie d'entre eux possèdent apparence humaine et étaient présents dans la salle, les autres viennent de déboucher des souterrains du Musée. La confusion est indescriptible. Le public pris de panique court par-

tout, les démons massacrent allègrement tout ce qui passe à leur portée. Feng, Lara Croft, Hyperion et très probablement les personnages s'affrontent. Ils se rendront vite compte qu'ils sont dans de mauvais draps ; les démons sont indestructibles par des armes normales. Un seul coup d'Hyperion ou de Feng peut être mortel. Au moment où les personnages commencent à faiblir, ils reçoivent une aide inespérée : les médaillons contenant les âmes des quatre héros de la légende. Ils sentent que leurs ennemis Feng et Hyperion sont dans la pièce, et ressentent également qu'ils ont quatre porteurs à disposition. Ils chercheront à attirer les personnages vers eux pour les posséder. Ils ont même la possibilité de se déplacer vers leur porteur, à la manière d'un objet de métal attiré par un aimant. Quand les personnages s'emparent du médaillon qui leur correspond, ils se souviennent de la scène d'introduction que vous leur avez fait jouer. En tout état de cause, pendant la durée de cet affrontement, les personnages devraient les quatre généraux des dragons. Ceci devrait d'ailleurs aboutir à une situation cocasse, car pour trois d'entre eux, le quatrième est un traître. Celui-ci a intérêt à expliquer aux autres, entre deux boules de feu qui fusent, que c'est Hyperion le coupable. Celui-ci est d'ailleurs tellement suffisant qu'il n'hésitera pas à le révéler lui-même si on lui tend une perche. Les pouvoirs des médaillons sont décuplés par le fait qu'ils viennent d'être libérés et se retrouvent face à leurs ennemis. Chacun des esprits soigne immédiatement son porteur de toute blessure éventuelle. Les personnages pourront manipuler le sort de blast avec l'équivalent d'une compétence de sorcellerie de 25 et d'une magie de 20. Ces pouvoirs sont limités à ce combat. Ne les annoncez pas aux joueurs, gérez-les vous-mêmes, mais décrivez ce qu'il est possible de faire avec les nouveaux pouvoirs dont ils disposent. Vous trouverez une description détaillée de chacun des esprits à la fin du scénario. Vu la puissance de frappe des personnages, ils devraient résoudre rapidement la situation tout en se défoulant un bon coup. Une fois que les choses se sont calmées (il serait tout de même intéressant de garder en vie Hyperion ; vous pouvez en faire un ennemi nuisible pour les personnages dans d'autres scénarios), les personnages seront épuisés et auront besoin d'une explication. Maître Huan pourra la leur fournir, il connaît la légende des quatre dragons et c'est un rituel lié à leur pouvoir dont il s'est servi. Le fantôme de Fleur de Jade, (que le

vieux sorcier a d'ailleurs le pouvoir de percevoir), pourra également leur donner des pistes sur la prochaine étape à suivre.

Chapitre 4 Démons sur New York

Vous allez pouvoir mettre en scène une fin de scénario digne de #Godzilla ou de #Ghostbusters. En effet, Lua Fang sent que son heure est venue. Il lâche sur New York les démons qui attaquent la ville. Il y a des scènes de panique indescriptibles, la Garde nationale, des hélicoptères, des incendies, des voitures renversées. Voyez grand, faites ressentir aux personnages une atmosphère de véritable apocalypse. Ils doivent retrouver la base de Lua Fang et détruire le palanquin doré. Si les personnages ont rencontré Yu Teng, ils sont donc « escortés » par Fleur de Jade, et celle-ci pourra les guider. Si Lua Fang est tué, elle sera libérée de sa malédiction. Le restaurant se trouve en plein Chinatown. Le Palanquin Doré est une construction en bois assez importante : imaginez une sorte de pagode en bois doré de 3 mètres de haut. Sous le restaurant il y a un grand sous-sol, haut de plafond, un ancien entrepôt du métro où se trouve le palanquin ainsi que les luxueux appartements de Lua Fang et un temple à son honneur. Witchblade, qui s'est rétablie entre-temps, peut se joindre aux personnages. Des démons majeurs protègent Lua Fang et celui-ci n'est pas totalement privé de ressources non plus.

Épilogue

Après ce magnifique final, c'est à vous de décider si vous voulez laisser les pouvoirs aux personnages ou pas. Ils peuvent très bien en être débarrassés par Maître Huan, par exemple, par un autre rituel. Tout dépend du registre dans lequel vous voulez continuer vos parties. Si vous voulez rester dans l'ambiance de Witchblade, les personnages ont tout pour s'intégrer à l'univers : ils ont fait connaissance avec quelques personnages principaux, ils ont un ennemi haut en couleur, des pouvoirs qui ne les cantonnent pas au rôle de chauffeurs pour Witchblade et qui peuvent aussi être de grosses sources d'ennuis.

Les PNU

Les sbires du Palanquin Doré

Phy 6 Chi 0 Esp 4 Réf 6

Armes à feu 8 Arts martiaux 8

Armes :

colt 45 : 10/2/7 + 1

Équipez également certains de :

H&K : MP5 10/5/30

Fusil Benelli : 13/5/7

Homme de main d'élite : + 2 en Phy, Réf et Combat, Sabre ou schticks Main droite, main gauche x2.

Jensen

Phy 11 (Res 14) Chi 0 Esp 5 Réf 7

Armes à feu 10, Arts martiaux 13, Intimidation 15

Schticks : gros bœuf, Bec de la grue

Armes : M16 13/5/30

Couteau commando

Note : Jensen méprise les armes à feu. Il tentera toujours d'affronter un personnage au corps à corps. C'est le cas typique de personnage avec qui on n'a jamais fini, surgissant du tas de gravats où on croyait l'avoir enseveli pour de bon.

Feng

Feng est un tigre transformé. Il s'habille toujours avec soin, costume noir, grandes lunettes noires démodées qui lui couvrent la moitié du visage, catogan ; il porte des escarpins étroits et brillants.

Phy 9, (For 10) Chi 5, (Fu 10), Esp 7, Réf 11

Conduire 15, Armes à feu 20, Arts martiaux 20 Intimidation 20

Armes :

colt 45 : 10/2/7 + 1

Sabre (son arme préférée).

Capacités de tigre transformé : Morsure, Marquer sa proie, Bond du Tigre, Surprise.

Ti :

Ti est l'assassin à gages de Feng et son chauffeur. Il est obèse au dernier degré, s'habille en tous points comme son maître et porte lui aussi un catogan. (cf. Feng). Ces mains sont couvertes de bagues. Il souffle comme une baleine quand il court.

Phy 8 (Res 9) Chi 0 Esp 5 Réf 7

Conduire 13, Armes à feu 15, Intimidation 17

Schtick arme à feu : rechargement éclair x5

Armes : Fusil à canons sciés 13/3/2

Fleur de Jade

La fille de Yu Teng. Obligée de hanter la vie de son propre père, elle ne trouvera la paix que quand Lua Fang retournera dans le monde inférieur.

Phy 5, Chi 0, (Mag 7), Esp 5, Réf 5

Chant 18, Séduction 20, Pouvoirs de Créatures 15 Sorcellerie 12

Vitesse trompeuse

Pouvoirs de créature : vol / Forme éthérée

Sorcellerie : Guérison et Mobilité

Démons

Ce sont les démons mangeurs de cadavres qui arrivent du monde inférieur via le Palanquin Doré. En dévorant les cadavres de leurs victimes, ils se mêlent peu à peu à la population. Leurs meurtres ont d'abord été imputés à un tueur en série, mais au vu de la rapide recrudescence de meurtres, la police est maintenant convaincue qu'il s'agit d'une secte. Ce sont des humanoïdes à l'aspect terrifiant et aux faciès proche des masques chinois de démons.

Phy 8, Chi 0, (Mag 6), Esp 5, Réf 5

Arts martiaux 10, Pouvoirs de Créatures 10

Apparence Horrible

Pouvoirs de créature : Drain d'apparence (en dévorant une partie de la victime, le démon a la possibilité de prendre son apparence)/immunité aux balles ordinaires, aux armes de corps à corps normales et aux attaques à mains nues qui n'utilisent pas les pouvoirs du Kung-Fu.

Armes : griffes + 2

Démons majeurs

Les démons qui constituent la garde rapprochée de Lua Fang. Ce sont les anciens fidèles du titan. Ils mesurent 2,50 m de haut.

Phy 10, Chi 0, (Mag 8), Esp 10, Réf 10

Arts martiaux 15, Pouvoirs de Créatures 15

Apparence Horrible

Pouvoirs de créature : absorption / Armure / immunité aux balles ordinaires, aux armes de corps à corps normales et aux attaques à mains nues qui n'utilisent pas les pouvoirs du Kung-Fu / Vomis (Jet visqueux) / Haleine fétide / Pointes abyssales / Régénération

Armes : griffes + 2

Lua Fang

Ancien titan et à présent démon majeur. Il a pu prendre apparence humaine au début mais au fur et à mesure que les démons se répandent dans New York et que son pouvoir augmente, il a perdu toute possibilité de retrouver apparence. Seul Feng est autorisé à le voir.

Phy 12, Chi 0, (Mag 12), Esp 12, Réf 12

Arts martiaux 20, Pouvoirs de Créatures 20

Apparence Horrible

Pouvoirs de créature absorption/Armure x 4/Blast (transmutation)/Domination/Distorsion de l'âme/Drain d'apparence (en dévorant une partie de la victime, le démon a la possibilité de prendre son apparence)/immunité aux balles ordinaires, aux armes de corps à corps normales et aux attaques à mains nues qui n'utilisent pas les pouvoirs du Kung-Fu /Haleine fétide / Pointes abyssales x4 / Régénération x4

Sorcellerie : Guérison et Mobilité

Armes : griffes + 3

Hyperion

Hyperion est un très ancien sorcier venu de l'Ouest. Son apparence est celle d'un homme blond aux cheveux bouclés et au visage régulier. Il chercha à affaiblir le pouvoir des dragons afin d'asseoir celui des hommes. Si ces intentions pouvaient être louables, son arrogance et sa mégalomanie finirent par pervertir ses idéaux. Il a une haute idée de lui-même. Il a réussi à se rendre immortel en pactisant avec un ancien esprit de lumière. Il fut capturé par des moines de Shao Lin et enfermé dans un temple. Il s'en est évadé depuis une cinquantaine d'années et œuvre depuis pour récupérer son statut passé. Grâce à ses talents divinatoires, il a pressenti la succession d'événements à suivre. Il veut à la fois mettre le démon hors d'état de nuire et récupérer les quatre médaillons afin d'augmenter son pouvoir.

Phy 10, (For 15) Chi 10, (Fu 10), Esp 12, Réf 10
Séduction 15, Arts martiaux 15, Intimidation 14, Sorcellerie 20

Schticks de sorcellerie : Blast (Flammes), Divination, Guérison, Influence, Mobilité, Invocation, Climat

Pouvoirs spéciaux :

Immortalité

Armure x2 : (comme pour le pouvoir de créature). Lorsque Hyperion utilise son pouvoir d'armure, sa peau prend un aspect doré et métallique.

Sa force bénéficie d'un bonus de +5
Invulnérable aux dégâts par le feu.

Maître Huan

Ce vieux sage est un des plus grands calligraphes vivants. Il a des connaissances approfondies en démonologie. Il est le descendant d'une secte de moines cherchant à protéger l'équilibre du monde notamment des attaques du monde inférieur. C'est également un grand maître d'arts martiaux.

. Phy 4, Chi 10, Esp 9, Réf 9

Arts martiaux 20, Sorcellerie 19, Commander 18, Calligraphie 20, Manger des nouilles chinoises préparées par son apprenti 25

Schticks de sorcellerie : Guérison, Invocation

Pouvoirs spéciaux :

Maître Huan bénéficie d'un bonus de +5 à ses jets d'Invocation quand il recourt à la calligraphie. Schticks de Kung Fu : Voie de la Tortue des Tempêtes en intégralité.

Les quatre médaillons

Ces objets contiennent les âmes des quatre guerriers des seigneurs dragons. Les médaillons ne sont donc pas de simples objets magiques, mais des personnages avec un caractère. Au fur et à mesure que les personnages auront créé une réaction empathique vous pouvez accroître leurs pouvoirs. Les médaillons ont cependant quelques caractéristiques communes : ils refuseront de se séparer de leur porteur. Si un des personnages essaye d'enlever le sien, il ressentira une telle souffrance physique qu'il devra arrêter immédiatement. D'autre part, si quelqu'un essaye de leur arracher, il prendra un puissant blast de retour. Seul un grand sorcier comme maître Huan réussira à briser le lien. Les médaillons ne voudront pas toujours prêter leurs pouvoirs, en particulier contre des humains. Si par contre il s'agit d'affronter des créatures du monde inférieur ou tout ce qui ressemble de près ou de loin à un démon, leur engagement sera automatique si le personnage ne cherche pas à résister à leur envie d'en découdre. Dans tous les cas, les personnages doivent faire un jet de volonté de difficulté 10 pour arriver au résultat espéré. (obliger l'esprit à combattre ou l'empêcher de le faire). Les quatre Esprits sont des frères d'armes. Ainsi dès que l'un d'eux part au combat, les autres seront toujours tentés de le suivre. Un personnage ayant réussi à contrôler son Esprit, ou qui au contraire n'a pas réussi à l'invoquer, mais qui se trouve en présence d'autres personnages qui eux ont

des esprits au combat devra retenter un jet de volonté avec un bonus de +1 (ou un malus s'il cherche à le contrôler). Ces bonus sont cumulatifs en fonction du nombre d'Esprits engagés. L'esprit s'engagera également dans le combat si le personnage atteint le seuil fatidique des 2 points d'affaiblissement. Dans ce cas l'esprit considèrera que son porteur est vraiment menacé et interviendra. N'oubliez pas enfin qu'en tant que Meneur de Jeu vous avez les pleins pouvoirs pour décider si l'Esprit répond ou non à l'invocation. Les esprits sont définis par une caractéristique (Volonté) et une compétence (Pouvoir) qui est utilisée pour tester le schtick blast. Les dommages de base du sort de blast des esprits sont de 15.



Ouragan d'Est, général du Dragon du Vent

Vol 10 Pouvoir 17

- Blast Eclair (comme pour le schtick sorcellerie)
- Régénération x2 (comme pour les capacités des créatures)
- Carnage à la chaîne (comme pour le schtick armes à feu ; cumulable si le personnage le possède déjà).
- Tir rapide (idem)
- Toutes les attaques d'un personnage sous emprise de l'esprit sont considérées comme magiques, même celles par arme à feu.

Tigre de Flammes, général du Dragon de Feu

Vol 10 Pouvoir 17

- Blast Flammes (comme pour le schtick sorcellerie)
- Régénération x2 (comme pour les capacités des créatures)
- Poing de Feu (comme pour le schtick Kung Fu)
- Communion avec le Feu (idem)
- Toutes les attaques d'un personnage sous emprise de l'esprit sont considérées comme magiques, même celles par arme à feu.

Pas des Ténèbres, général du Dragon d'Ombre

Vol 10 Pouvoir 17

- Blast Vapeur (comme pour le schtick sorcellerie)
- Régénération x2 (comme pour les capacités des créatures)
- Rassembler les Ombres (comme pour le schtick Kung Fu)
- Couvert de la Nuit (idem)
- Toutes les attaques d'un personnage sous emprise de l'esprit sont considérées comme magiques, même celles par arme à feu.

Lame de Givre, général du Dragon de Glace

Vol 10 Pouvoir 17

- Blast Vapeur (comme pour le schtick sorcellerie)
- Régénération x2 (comme pour les capacités des créatures)
- Bond infini (comme pour le schtick Kung Fu)
- Torrent en Furie (idem)
- Toutes les attaques d'un personnage sous emprise de l'esprit sont considérées comme magiques, même celles par arme à feu.

LA COUR océane

Xavier Langlet et Emmanuel Gros – Illustrations de Frédéric Chenier

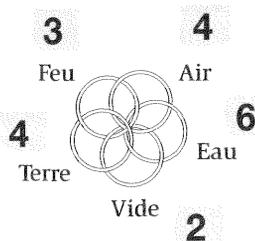
Il est tout à fait exceptionnel qu'un être humain soit invité à Neriya. Seuls les ambassadeurs du clan de la Mante, lequel attache beaucoup d'importance à la mer et dispose de la plus puissante flotte de l'empire, sont invités à la Cour océane, en grand secret, tous les cinquante ans environ, pour réaffirmer les liens du clan (et de l'Empire) avec le domaine sous-marin. En raison du décalage temporel, Neriya restera sans doute inaccessible aux personnages ; en revanche, il leur sera peut-être possible d'entrer en contact avec l'un des daimyos de Rin Jin (un Orochi ou, plus rarement, un Tatsu) et d'être invités à la cour particulière de cette créature, située le plus souvent au fond d'un lac.

Les serviteurs de Rin-Jin

Same-bito (hommes-requins)

Ces samourais peuvent prendre trois formes différentes : celle d'un requin de grande taille, celle d'un homme très massif et enfin, leur favorite, une forme hybride mêlant un corps anthropomorphe et une tête de squalo.

Sous forme humaine, tous leurs anneaux sont réduits à un score de 3 mais ils peuvent combattre avec leurs armes et armures spéciales. Sous la forme d'un grand requin, ils infligent 12g5 de dégât par morsure, possèdent une armure naturelle appréciable, mais ne peuvent transporter ni utiliser aucun équipement. Sous leur forme hybride, ils bénéficient de tous ces avantages.



Jet d'attaque : 7g3

Jet de dommages : 10g3

ND pour être touché : 30

Blessures : 20/-1 ; 40/-2 ; 60/mort

Capacité spéciale :

Berserker : Lorsqu'il est touché ou blesse un adversaire, le Same-bito entre dans un état de rage meurtrière. Le ND pour le toucher tombe à 20, mais il lance et garde 2 dés supplémentaires pour tous ses jets d'attaque et de dommage.

Les Orochis

Les Orochis sont d'énormes serpents d'eau de dix mètres de longueur et d'un mètre de diamètre. Ils pèsent près de deux tonnes. Hors de l'océan, ils peuvent prendre forme humaine ou se faire passer pour des Nagas, peuple avec lequel ils entretiennent d'excellentes relations. Si les Same-bito sont les bushis de la Cour océane, les Orochis en sont les shugenjas. La plupart des Orochis sont nés sous cette forme, mais il arrive qu'un shugenja particulièrement estimé de Rin Jin obtienne l'insigne honneur d'être transformé par ses soins. Les Orochis sont des êtres cyclothymiques dont il est impossible de déterminer l'état d'esprit à l'avance. Leur domaine, octroyé par Rin Jin, se situe toujours dans un lac car ils n'apprécient que l'eau douce. Si un Orochi tombe amoureux d'un mortel, il peut l'observer sa vie durant sans jamais lui révéler son existence (traiter cela comme une relation ; voir p73 du livre de règles), tenter de l'approcher et de le séduire sous forme humaine ou de l'attirer à sa cour pour le retenir éternellement grâce aux règles de passage du temps. Les Orochis ont parfois des pro-

blèmes territoriaux avec les kappas et il arrive qu'en cette occasion, ils demandent de l'aide à des samourais de passage...

Jet d'attaque : 4g4

Jets de dommages : 6g2

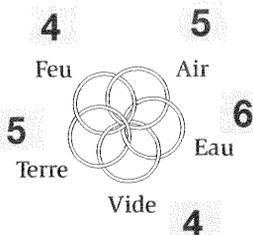
ND pour être touché : 20

Armure : 3

Blessures : 10/-1 ; 30/-2 ; 60/mort

Capacités spéciales :

Les Orochis sont de redoutables shugenjas dis-

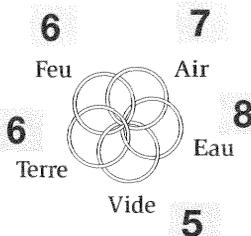


posant d'un grand nombre de sorts en « maîtrise innée ». En fait, vous pouvez leur donner tous les sorts de la liste de base, principalement des sorts de Terre et d'Eau.

Les Tatsus

Les Tatsus sont des dragons constitués de nuages et d'eau selon la légende. Ils peuvent mesurer 10 m de long et peser plus d'une tonne. Extrêmement rapides, on les dit capables de glisser sur les nuages et sous les eaux comme sur la terre ferme. Leur sagesse est légendaire, mais ils n'ont pas atteint le degré de sérénité de Rin Jin, à qui ils sont apparentés. Très rares, même à Neriya, ils forment l'aristocratie de la Cour océane. Ils ont la charge d'un domaine et possèdent leurs propres palais, soumis aux mêmes lois temporelles que Neriya, d'où ils règnent sur une multitude de serviteurs, poissons et crustacés. Les Tatsus se méfient des humains et leur reprochent la détérioration de leur milieu naturel. Leur sens de l'honneur est légendaire ; il se manifeste par leur attachement à l'étiquette et par le respect de la parole donnée, même au prix de leur vie.

Il arrive qu'un humain ayant rendu des services exceptionnels à Rin Jin et ayant démontré sa grandeur d'âme et sa noblesse d'esprit (5 en honneur) soit récompensé par sa transformation en Tatsu. Ce fait rarissime ne concerne pas les bushis ou les shugenjas, mais plutôt les artistes, calligraphes ou moines.



Jet d'attaque : 10g6

Jets de dommages : 12g5

ND pour être touché : 25

Armure : 6

Blessures : 30/-1 ; 60/-2 ; 120/mort

Capacités spéciales :

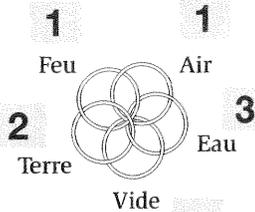
Les Tatsus sont des shugenjas extrêmement puissants. Ils maîtrisent tous les sorts du livre de base de façon innée ; vous pouvez créer des versions plus puissantes de ces sorts, qu'ils auront élaborées eux-mêmes.

Créatures des Abysses

Malgré la garde vigilante des Same-bito, il arrive que des hordes de créatures malfaisantes, venues des Abysses, harcèlent et détruisent des communautés côtières.

Les Umi Yurei

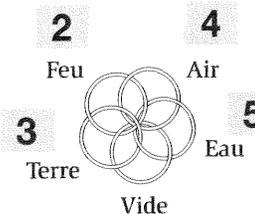
Il s'agit des cadavres zombifiés de marins disparus en mer, devenus les serviteurs dévoués de Fu Leng. Dénués d'intelligence et d'initiative, ils exécutent aveuglément les ordres de leurs maîtres démoniaques. Ils vouent une haine farouche aux vivants et sortent fréquemment des Abysses pour couler les navires et noyer leurs occupants. Ils se battent toujours en groupe, notamment lorsqu'ils attaquent les Same-bito, qu'ils craignent presque autant que les diables des mers.



Jet d'attaque : 1g1
Jets de dommages : 4g1
ND pour être touché : 5
Armure : 7
Blessures : 60/mort
Capacités spéciales :
 Celles du zombie p198 du livre de base.

Oni no Umibozu

D'une taille et d'une allure similaires à celles d'un être humain, cette créature est en réalité une sèche géante, revêtant l'apparence d'un prêtre de Sinshei. Lors des tempêtes, elle erre le long des plages rocheuses et tente d'attirer les navires contre les récifs pour dévorer les survivants. Les Oni no Umibozu sont de puissants shugenja manœuvrant des hordes de zombies noyés pour attaquer les navires de passage.



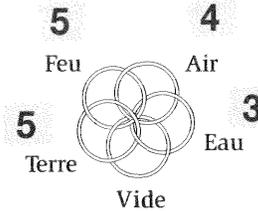
Jet d'attaque : 3g2
Jets de dommages : 2g2
ND pour être touché : 15
Armure : 3
Blessures : 15/-1 ; 30/mort

Capacités spéciales : Dispose de plusieurs sorts d'Eau en version « innée », comme Pluie torrentielle, Rempart d'Eau ou Transfert d'énergie (voir p151-152 du livre de base).

Mille-pattes géant

Même si elle a été engendrée dans l'Outre Monde, cette créature amphibie, ennemie ancestrale du Tatsu, n'est pas au service des hordes de Fu Leng ; elle peut dépasser les dix mètres de long,

pour un poids de plusieurs tonnes. Ses yeux à facettes luisent d'une lueur hypnotique, sa carapace en chitine est très résistante et sa morsure empoisonnée. Elle semble intelligent, mais il est impossible de communiquer avec elle. Très patiente, elle peut rester enfouie dans la vase, immobile pendant des années, attendant qu'une proie passe à sa portée.



Jet d'attaque : 5g5
Jets de dommages : 8g3
ND pour être touché : 15
Armure : 9
Blessures : 15/-1 ; 30/-2 ; 60/mort

Capacités spéciales :

- Morsure empoisonnée : toute personne frappée par cette créature doit réussir un jet de Terre difficulté 20 ou perdre 1d à tous ses jets pour 6-Terre jours. Cet effet est cumulatif
- Regard hypnotique : toute personne combattant de face cette créature doit ajouter 10 à son ND pour toucher et frapper ; en cas d'échec, elle est incapable de combattre, apathique et envoûtée.

Les exilés de la Cour océane

Parfois, le Roi Dragon bannit l'un de ses serviteurs qui part errer seul à travers les profondeurs, quitte les eaux et voyage sur les côtes de Rokugan. Comme tous les serviteurs de Rin Jin, l'Umi Ronin (ronin des mers) doit s'immerger dans l'eau salée (ou l'eau douce, s'il vient d'un lac) une heure par jour sous peine de voir ses forces l'abandonner rapidement (perte d'un rang dans chaque anneau par jour passé sans immersion, décès lorsque l'un des anneau tombe à 0). Intégrer un Umi Ronin à votre campagne peut s'avérer intéressant si l'un des joueurs vient de perdre son personnage et que le groupe est expérimenté. Proposez-lui un Same-bito ou un Orochi ; il disposera d'un personnage raisonnablement puissant (malgré quelques désavantages) mais devra faire un bon roleplaying car il s'agit d'interpréter un être fondamentalement non-humain, nostalgique du fond des mers.

AU BORD des eaux

Ce scénario d'enquête est prévu pour 3 à 5 magistrats impériaux sachant se montrer diplomates, et un meneur de jeu expérimenté et capable d'improviser par rapport à une trame d'événements prédéterminés.

Scénario de Xavier Langlet et Emmanuel Gros – Illustrations de Frédéric Chenier

Introduction

C'est l'automne. Les personnages s'apprêtent à quitter la capitale pour rejoindre les terres de leur clan où ils passeront l'hiver, quand ils sont convoqués par le champion d'Émeraude lui-même. Au point du jour, Doji Satsume est déjà au travail ; plusieurs rouleaux de papier étalés devant lui, il dicte ses instructions à plusieurs secrétaires en même temps. Lorsque les personnages sont introduits en sa présence, il les prie de bien vouloir s'asseoir pour prendre le petit-déjeuner avec lui et renvoie ses collaborateurs. Le champion d'Émeraude reste silencieux pendant toute la durée du repas ; c'est seulement à la fin de celui-ci qu'il aborde le problème qui l'a poussé à convoquer les personnages.

« Comme vous le savez sans doute, dit-il, toutes les terres de Rokugan n'ont pas été confiées à la garde vigilante des clans. Certaines sont demeurées le domaine personnel de l'empereur, notamment plusieurs petites provinces côtières situées autour de la capitale. Il se trouve que d'étranges rapports nous parviennent d'une cité de cette région, Ryu Bannin Toshi (n° 90 sur la carte), la cité du dragon protecteur. De violentes tempêtes dévastent la région, alors que le climat est d'ordinaire assez clément en cette saison. Les pêcheurs sont attaqués par des requins et n'osent plus sortir en mer. Le peuple a faim et la révolte gronde. Malgré les efforts du daimyo local pour rétablir la situation, il semble que ces troubles s'aggravent de jour en jour. »

Il a donc décidé d'envoyer un groupe de magistrats enquêter sur cette affaire. Officiellement, ils seront en mission d'inspection sur les terres impériales, une tournée de routine ; ils profiteront de la situation pour enquêter. Le daimyo local n'osera certainement pas leur refuser ce droit.

L'histoire en quelques mots

Comme les joueurs doivent déjà s'en douter, cette affaire est loin d'être simple. En fait, son origine se situe un an plus tôt. Une nuit, le fils du daimyo local, Furosawa Shinjo, se promenait le long de la plage lorsqu'il aperçut la princesse Himé, la fille de Rin Jin, se baignant sous la pâle lueur de la lune. Captivé par son extraordinaire beauté, Shinjo ne vit même pas venir les deux gardes du corps de la princesse, deux Same-bito qui l'auraient tué sur le champ sans l'intervention de celle-ci. Leurs regards se croisèrent, et ils tombèrent follement amoureux l'un de l'autre. Himé emmena Shinjo avec elle à Neriya. Au bout de deux jours, le jeune homme se ressaisit et il voulut partir, conscient qu'il ne pouvait manquer à son devoir plus longtemps. Ne pouvant s'opposer à la volonté de celui qu'elle aimait, Himé accepta de ramener Shinjo jusqu'à Rokugan, mais elle ne put se résoudre à lui dire adieu. Après avoir une fois encore tenté en vain de le convaincre de rester auprès d'elle pour l'éternité, elle comprit qu'il appartenait toujours au monde des mortels et décida de s'enfuir avec lui. La nuit venue, ils quittèrent la cour océane et

rejoignirent Ryu Bannin Toshi, où ils expliquèrent toute l'affaire au daimyo. Celui-ci, ébahi de voir son fils réapparaître un an après sa disparition (le temps s'écoule différemment à la Cour océane – voir le Magazine p. 72), se montra prodigieusement intéressé par leur histoire. Il décida de garder secret le retour de Shinjo et installa les deux amants dans un petit temple dans la montagne, sous la garde de ses meilleurs samourais. Puis il écrivit un message au Rin Jin, exigeant la vie éternelle pour lui-même en échange du retour de la fille du Dragon à Neriya. Outré par les prétentions du daimyo, Rin Jin laissa libre cours à sa colère. Telle est l'origine des tempêtes qui frappent la côte et des attaques dont sont victimes les pêcheurs.

Désormais, Rin Jin veut qu'on lui rende sa fille coûte que coûte, et il est prêt à rompre le pacte millénaire si Himé n'est pas libérée. Comble de malheur, le clan de la Mante ignore la gravité de la situation et n'a pas envoyé d'ambassadeur pour éclaircir la situation. Les magistrats sont donc les seuls à pouvoir le faire. Bien évidemment, le daimyo fera tout son possible pour les entraîner sur de fausses pistes. À eux de démêler le vrai du faux dans une affaire qui se révélera finalement cruciale pour la sécurité de l'Empire.



L'arrivée sur place

Deux jours de cheval sont nécessaires pour rejoindre la cité du dragon protecteur. La première journée est agréable, un petit vent marin rafraîchissant les voyageurs. La seconde l'est

beaucoup moins : le vent se fait cinglant et la pluie tombe sans discontinuer. Le soir, alors qu'ils longent une falaise surplombant la mer, les magistrats sont témoins d'un impressionnant phénomène naturel : sans avoir été précédé du moindre signe avant-coureur, une vague gigantesque se lève et déferle sur la plage en contrebas, balayant le petit village de pêcheurs qui y était installé. L'écume marine atteint les magistrats, pourtant situés plusieurs dizaines de mètres plus haut. Les chevaux sont terrifiés (faire un test de Volonté + Équitation pour ne pas tomber de cheval), et les magistrats eux-mêmes devraient être secoués par cette expérience. Si les personnages souhaitent se rendre sur les lieux de la catastrophe dans l'espoir de secourir d'éventuels survivants, cette démarche sera vaine. Il n'y a plus personne à aider sur la plage et il ne reste que quelques ruines éparses de ce qui fut autrefois un village prospère.

Dès qu'ils se présentent aux portes de la ville, les magistrats sont conduits jusqu'au palais du daimyo. Furosawa Ujima leur offre de prendre le temps de se sécher et de se changer avant de les recevoir. Le daimyo est un homme affable et poli, qui se dit prêt à aider les magistrats dans leur enquête, même s'il ne voit pas pourquoi l'empereur a pris la peine d'envoyer des personnes de leur qualité jusqu'à sa petite cité provinciale... S'excusant de l'austérité des chambres qu'il met à leur disposition (en fait les meilleures de tous le palais, hormis la sienne), le daimyo leur propose ensuite de goûter un repos réparateur et de se retrouver le lendemain matin pour discuter plus avant des raisons de leur visite. En hôte prévenant, il fait monter un souper léger aux magistrats dans leurs chambres.

Dès le lendemain, les magistrats sont à nouveau reçus par Furosawa Ujima. Asahina Fugatsu est présent, mais reste silencieux, observant la scène de son regard perçant et froid. Les magistrats peuvent à loisir expliquer au daimyo les raisons de leur visite. Quelle que soit la teneur de leur discours, il reste absolument charmant et ne se montre guère curieux des raisons de leur présence. Pourtant, loin d'être un imbécile, Ujima a parfaitement deviné la cause réelle de leur venue. Si les magistrats lui parlent d'une visite de routine, il comprend qu'ils se méfient de lui et se montrera encore plus prudent, tout en affichant la même attitude sereine qu'à l'accoutumée. Dans tous les cas, il leur présente les principaux membres de sa cour, dont les trois figures impor-

tantes sont détaillées à la fin du scénario. Il leur adjoint même un guide en la personne de Furosawa Yama (son neveu), qui restera attaché à leur service durant tout leur séjour. Il n'est pas difficile de comprendre qu'il s'agit là d'un moyen facile de les surveiller, même si il se dit honoré de la tâche qui lui est confiée. Premier indice : Un magistrat réussissant un test de Perception + Courtisan (diff 10) remarque le portrait d'un jeune homme pendu au mur de la salle principale, avec un cadre de bois blanc (couleur du deuil à Rokugan). Il serait mal venu d'en parler directement, mais il n'est pas difficile d'apprendre par le biais d'un serviteur, d'un garde ou d'un membre de la cour qu'il s'agit de Furosawa Shinjo, le fils du daimyo, disparu depuis un an.

Une fausse piste

Un personnage de la cour a dès le premier abord un comportement étrange : le shugenja du daimyo semble éviter les magistrats autant que faire se peut, en particulier ceux qui appartiennent à son propre clan (la Grue). S'il assiste à la plupart des entretiens des magistrats avec le daimyo, il disparaît le reste du temps dans ses appartements. Devant les personnages, le daimyo semble fréquemment le consulter du regard, même s'il n'intervient que rarement de son propre chef dans les débats. Interrogé sur la situation, il l'impute à la colère des Fortunes, mais semble mal à l'aise si les personnages insistent, comme s'il cachait quelque chose. Les magistrats peuvent d'ailleurs découvrir un certain nombre d'éléments susceptibles de les amener sur la piste du shugenja s'ils ne l'ont pas soupçonné au premier abord.

■ Fugatsu est un puissant shugenja particulièrement versé dans l'art du contrôle du climat. Or, depuis le début de cette crise, il a été incapable d'agir efficacement. Certaines rumeurs l'accusent d'être le véritable responsable des catastrophes et de poursuivre un but obscur.

■ À la cour du daimyo, on murmure la même chose. Mais on dit aussi que Fugatsu accomplirait de sombres rituels dans les souterrains du château, sous ses appartements (ces rumeurs sont lancées par le daimyo qui aimerait que les magistrats croient le shugenja coupable)

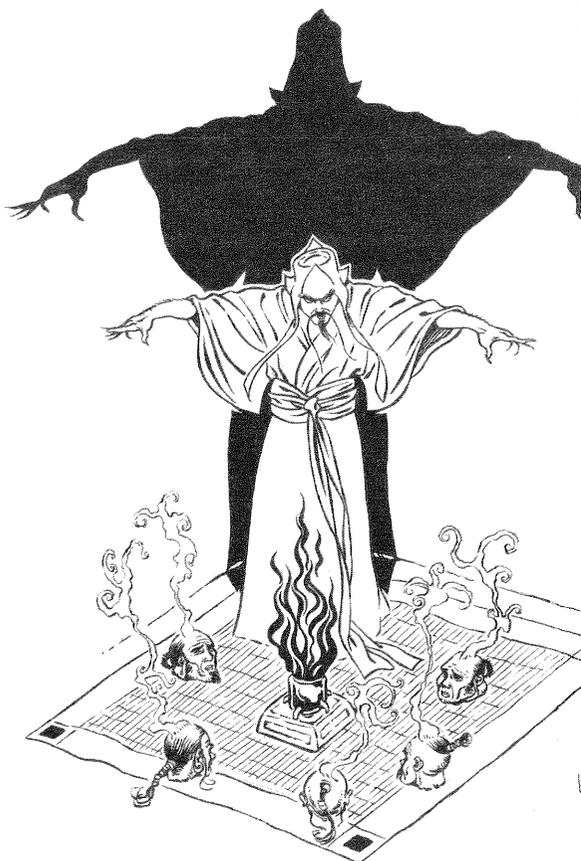
■ Sur un test d'Intelligence + Courtisan diff 15, un membre du clan de la Grue ou tout autre courtisan peut se souvenir d'anciennes rumeurs liées au départ de ce shugenja de la cour impériale, 20 ans auparavant. Il aurait fui la cour et son

clan pour se réfugier ici, sous la protection du daimyo Furosawa Ujima, suite à l'accusation de pratiquer de la magie noire.

■ Un magistrat aux habitudes nocturnes pourrait fort bien surprendre le shugenja se rendant dans les geôles pour racheter au bourreau les têtes coupées de prisonniers mis à mort. C'est là une pratique assez peu courante pour un noble...

Le rôle du shugenja

Récemment, Ujima a demandé à son shugenja d'invoquer pour lui des onis pouvant servir d'assassins. Il les espère plus faciles à engager que des ninjas, moins difficiles à contrôler et tout aussi redoutables. Surtout, il sait qu'il sera presque impossible de le relier aux exactions accomplies par des onis. Fugatsu a beaucoup hésité, mais il ne peut refuser d'obéir au seul homme qui le protège des foudres de ceux de son clan. Aussi



Fugatsu passe-t-il toutes ses journées dans les sous-sols du château. Il a installé son laboratoire dans une caverne qui servait autrefois de cave. Un passage relie ses appartements (situés au rez-de-chaussée du palais) à son antre souterrain où il étudie des ouvrages anciens et dont il ne sort que pour aller chercher les ingrédients dont il a besoin : racines, herbes rares, poignards sacrificiels. Ces rituels lui permettront d'invoquer quelques onis mineurs qui pourront servir de tueurs à Ujima. Si Fugatsu ne se fait aucune illusion sur la manière dont le daimyo compte utiliser ces monstres, sa fidélité lui interdit de refuser de le servir. Sans le soutien d'Ujima, il serait mort, et si le daimyo le chasse, il ne sera plus qu'un ronin...

Pour terminer ses invocations, Fugatsu a besoin de têtes humaines. Il ira donc chercher celles de condamnés à mort, exécutés pour l'occasion. Sitôt qu'il aura été démasqué, ou simplement accusé, Fugatsu tentera d'échapper aux magistrats pour se réfugier dans son antre, où il achèvera son invocation avant de lancer ses démons contre les magistrats. Des têtes posées en cercle autour de l'autel sortiront alors des monstres de la taille d'un enfant, à mi-chemin entre le goblin et le cancrelat. Modifiez le nombre d'onis selon l'importance du groupe des magistrats, pour garder une proportion d'environ deux contre



un. Après avoir livré un combat féroce dans l'espoir d'interroger le sorcier, les magistrats seront privés de cette joie par Yama, le neveu du daimyo, qui combattra à leurs côtés mais réduira au silence Fugatsu, avant que ce dernier ne puisse impliquer le daimyo dans l'affaire. Yama désignera ensuite le shugenja comme responsable des problèmes actuels, et les mènera devant le daimyo pour qu'ils soient félicités. Suivra une démonstration consternante de mauvaise foi et d'hypocrisie. La « joie » de tous sera gâchée dès le lendemain par un nouveau déchaînement des éléments, la mort du sorcier n'ayant apparemment pas calmé les Fortunes.

Le samouraï solitaire

Le lendemain de l'arrivée des magistrats, un autre voyageur franchit les portes de la cité. Après s'être présenté au daimyo, Bayushi Kaneda, membre du clan du Scorpion, prend ses quartiers à la meilleure auberge de la cité, la Grue d'Or. Cet homme d'une trentaine d'années, au visage imberbe et au regard froid comme l'acier, est membre de l'une des plus redoutables familles de tout l'empire, ce qui est un élément suffisant en soi pour que les magistrats s'intéressent à lui. Attention cependant, car Kaneda, excellent duelliste et habitué à subir les effets de la mauvaise réputation de son clan, répond toujours aux provocations, même s'il ne désire pas s'attirer d'ennuis. Mais si un samouraï vient lui parler sans hostilité ni agressivité, il se révèle d'agréable compagnie. C'est aussi un homme d'honneur, dissimulant sous un masque de cynisme ce qui passe pour une faiblesse parmi les membres de son clan.

Il n'est pour rien dans les malheurs qui frappent la région, mais sa présence n'est pas anodine pour autant. Certains courtisans du clan du Scorpion ayant appris que des magistrats avaient été envoyés dans la région, les autorités du clan ont décidé d'envoyer Kaneda enquêter également. Ayant été lui aussi témoin de la violence inhabituelle des orages, le bushi est persuadé qu'elle n'est pas naturelle et que quelque chose se prépare. Il n'a aucune information, mais il pourrait pointer du doigt certains faits que les magistrats auraient appris mais laissés de côté. Vous pouvez donc vous servir du Scorpion pour fournir aux joueurs des indices ou leur signaler des faits particuliers. Il se peut aussi que les joueurs se fassent un ennemi de Kaneda, ou que sa présence leur fasse entrevoir une main de Scorpion dirigeant en coulisse toute cette sombre affaire.

Enquêter au village

Les magistrats vont certainement vouloir se rendre sur le théâtre des derniers événements. Situé à quelques dizaines de mètres de la plage, le village compte une trentaine de huttes de pêcheurs. Quelques filets sont étendus çà et là, mais de toute évidence ils n'ont pas servi depuis plusieurs jours. Les habitants sont maigres, pâles, craintifs, et sont visiblement inquiets de la raison de la venue des personnages. Sitôt qu'il aura été averti de leur présence, le chef du village se précipitera pour les accueillir avec déférence. Mais il se révélera peu utile aux joueurs pour l'avancée de l'enquête. Il ignore la cause des catastrophes qui frappent la région, qu'il attribue à la colère des Fortunes sans pourtant en comprendre la raison. Certains murmurent que celui qui irrite les Fortunes n'est autre que Wuji, un pêcheur soupçonné de pratiquer la sorcellerie car il est le seul à être toujours épargné par les attaques des requins. Ils connaissent pourtant la légende du Dragon protecteur, mais la jalousie et la peur ont fait leur œuvre.

Interrogés sur le daimyo et sa cour, les villageois ne feront que des réponses convenues, à moins que les magistrats ne parviennent à les entendre hors de la présence de Furosawa Yama. Ils apprendront alors que le daimyo est un véritable tyran qui les accable d'impôt, leur laisse juste de quoi éviter de mourir de faim, et condamne à mort tous ceux qui n'accèdent pas promptement à ses désirs. Les pêcheurs se lamentent sur le sort qui les frappe, mais également sur l'absence de réaction du shugenja de la cour : ils savent qu'il est capable de faire pleuvoir et se demandent pourquoi il ne tente pas d'arrêter la tempête.

Wuji et la légende du Dragon protecteur

Un pêcheur ose encore sortir en mer et, étrangement, n'a jamais été attaqué par les requins. Il se nomme Wuji et possède une belle maison, proche du village. En se renseignant sur lui, les PJ apprennent qu'il est l'héritier d'une grande famille de pêcheurs, mais que la bonne fortune de ses ancêtres semble l'avoir délaissé. Wuji et sa famille vivent modestement, mais ne se plaignent pas. Interrogé sur la raison de cette étrange mansuétude, Wuji racontera aux magistrats la légende du dragon protecteur. C'est l'histoire d'une petite fille qui, mille ans auparavant, nourrit un dragon en lui donnant sa propre ration de riz. Ce dragon était Rin Jin lui-même ; et en



remerciement le seigneur des eaux accorda mille années de prospérité à la petite fille et ses descendants. Cette bénédiction semble encore s'appliquer à l'heure actuelle (voir p. 236 du livre de base, n° 90), même si la famille de Wuji connaît quelques difficultés. On murmure que sa fille cadette (Miko) serait la réincarnation de la petite fille ayant nourri le dragon, et que sa famille dispose peut-être là d'un moyen d'obtenir mille nouvelles années de richesse et d'opulence. Il s'agit de l'un des seuls indices pouvant permettre aux magistrats d'établir un lien entre les événements récemment survenus et le dragon Rin Jin, même s'ils ignorent encore la cause de sa colère et le moyen d'y remédier. Mais, à la première allusion faite à Rin Jin, le daimyo commença à envisager de se débarrasser d'eux, avant qu'ils ne découvrent toute la vérité.

Les samourais venus de la mer

Deux jours après l'arrivée des magistrats, le climat semble se radoucir un peu. La pluie tombe moins drue et par intermittence, le soleil parvient à poindre entre les nuages. Malheureusement, tous les pêcheurs osant mettre à profit cette accalmie pour sortir en mer sont attaqués et dévorés par les requins qui semblent pulluler dans la région...

Le soir venu, deux envoyés de la Cour océane sortent de la mer et commencent à explorer les alentours. Il s'agit des deux gardes du corps d'Himé, bien décidés à retrouver la princesse, quitte à massacrer des centaines d'humains pour y par-

venir. Ils vont semer la désolation dans les communautés villageoises et les postes de garde situés le long de la côte.

Dès le lendemain, la nouvelle d'un massacre perpétré dans un village proche parvient jusqu'au palais. Les assaillants n'ont laissé aucun survivant. Ils n'ont rien épargné, ni hommes ni bêtes, ni femmes ni enfants. Le village est dévasté, toutes les portes défoncées, les intérieurs de toutes les huttes sont jonchés d'objets divers, et paraissent avoir fait l'objet d'une fouille et d'un pillage en règle. Mais curieusement, rien ne semble avoir disparu. Les heimins parlent d'une attaque de créatures d'outremonde, mais jamais celles-ci ne sont parvenues si loin au nord. Cette piste pourrait les réorienter vers le conseiller du daimyo, Fugatsu. Et rentrant au palais pour le questionner, ils pourraient l'interrompre alors qu'il achève d'invoquer ses onis... Fin de l'histoire. Mais le lendemain un nouveau village aura été attaqué...

La meilleure manière de résoudre ce mystère est de s'embusquer près d'un autre village et d'attendre. Celui de Wuji fera très bien l'affaire. Dans la lueur de la lune, les personnages peuvent alors voir deux samourais puissamment bâtis frapper à la porte de la maison de Wuji. En fait de massacre... il s'agit d'une visite de courtoisie, les deux Same-bito venant présenter leurs hommages à Miko de la part de Rin Jin. La rencontre avec les magistrats sera donc moins tendue qu'on aurait pu le croire, les samourais se contentant de protéger la petite fille sitôt qu'ils auront conscience de la présence des personnages.

En se montrant prudent et sans faire preuve d'agressivité, il est possible d'établir le contact avec les samourais requins. Lorsque ces derniers comprennent que les personnages disposent d'informations sur cette affaire, ils les prient de bien vouloir les accompagner à Neriya (un refus serait fort mal venu...)

La Cour océane

« Invités » à la Cour océane, les magistrats doivent s'y rendre à la nage. Les samourais marins appellent alors un autre serviteur de Rin Jin, qui utilisera sa magie pour leur permettre de respirer sous les flots. L'un des deux s'approche du rivage et sort de son sac une conque de grande taille dans laquelle il souffle puissamment. Le coquillage émet un bruit sourd qui se répercute longuement sur les vagues avant d'être noyé dans l'immensité de l'océan. Une heure se passe. Les deux

guerriers restent silencieux, le visage tourné vers la mer. Puis, l'écume des vagues semble se solidifier, et une femme d'une grande beauté sort des eaux, comme si elle avait marché au fond des mers. Elle est vêtue d'un grand kimono de soie vert sombre. Ses cheveux flottent librement sur ses épaules. Son regard est bienveillant, mais interrogateur. Rapidement, les guerriers lui expliquent la raison de leur appel. Elle repart vers la mer pour rapporter la situation à Rin Jin, et disparaît une nouvelle heure. À son retour, elle annonce aux personnages qu'ils sont les bienvenus à la Cour océane. Levant les bras au ciel, elle invoque la puissance des Fortunes et lance plusieurs fois de suite le sort de Respiration aquatique (voir l'aide de jeu technique) sur les personnages, avant de disparaître dans les profondeurs. Peut-être les premiers personnages à entrer dans l'océan pourront-ils apercevoir un éclair émeraude, puis un grand orochi qui s'en va très rapidement en glissant entre deux eaux.

Pour le voyage, les samourais doivent abandonner derrière eux leurs armures, ainsi que tout leur équipement encombrant. Les deux guerriers-requins les guident au fond des mers, prenant garde à ne pas les distancer. Le voyage est éprouvant, mais ils ne semblent pas ressentir la fatigue. La nuit est tombée depuis longtemps lorsque le groupe atteint enfin le terme de son voyage : la Cour océane, et plus particulièrement le palais de Neriya. Un étrange sentiment d'intemporalité se dégage du splendide bâtiment, vaste édifice de nacre et de corail aux lignes pures et aux proportions harmonieuses... Il respire la majesté.

Après quelques heures de repos, les personnages sont conviés à rencontrer Rin Jin lui-même. Ce dernier se trouve au centre d'une salle gigantesque, au cœur du palais. Il est enroulé sur lui-même, mais il est facile d'estimer sa taille à plus de trente mètres de long. De cet être mythique et quasiment divin, émane une impression de puissance contenue. Le rencontrer est un honneur, et les personnages doivent avoir conscience du caractère exceptionnel de ce moment. Étant personnellement concerné par cette affaire, le seigneur dragon tient à expliquer directement aux magistrats les tenants et aboutissants de cette affaire, de son point de vue bien sûr. Il accuse le jeune Shinjo d'avoir trahi son hospitalité pour séduire et enlever sa fille. Son père, le daimyo, en profite aujourd'hui pour exercer sur l'empereur des mers un odieux chantage, ce que ce dernier

ne saurait tolérer. Rin Jin est prêt à lancer ses armées sur Rokugan pour reprendre sa fille de force. Il semble très décidé. Les personnages, devenus ambassadeurs du genre humain face au seigneur des profondeurs, doivent faire preuve de trésors de diplomatie pour apaiser son courroux. Au terme de la discussion, il semble assez net que Rin Jin ne fait plus confiance aux êtres humains. Comment le convaincre que les hommes sont honorables ? Encore une fois, le destin va fournir aux personnages une occasion de prouver leur valeur, et par la même occasion de renforcer les liens entre Rokugan et la Cour océane.

Guerre dans les profondeurs

Un Tatsu intervient durant les débats. Il est porteur d'une nouvelle d'une extrême gravité : une horde de créatures des Abysses attaque la Cour océane. Une armée doit être levée pour se porter à sa rencontre. Il serait judicieux que certains personnages proposent de participer à cette bataille aux côtés des troupes de Neriya. Rin Jin acceptera et son attitude envers les magistrats sera plus conciliante. C'est une grande bataille qui va avoir lieu : l'armée des abysses compte plusieurs milliers de zombies et autres monstruosités. La bataille dure trois tours. Durant le premier, les troupes se heurtent sans qu'il y ait vraiment de vainqueur (match nul). Puis les troupes des Abysses enfoncent les rangs des serviteurs de Rin Jin, et c'est une défaite pour le camp des personnages. Durant le troisième tour, enfin, les défenseurs de Neriya prennent l'avantage et balaisent leurs ennemis. C'est donc finalement une victoire pour la Cour océane. Utilisez le système du livre de base pour gérer cette bataille (p. 114 du livre de règles). Les personnages sont susceptibles d'accomplir quelques actions d'éclat, mais ils ne gagneront que la moitié du total de gloire normal, à cause de l'absence de témoins de leurs faits d'armes, hormis leurs compagnons et les serviteurs de Rin Jin. Leur réputation sera donc plus difficilement auréolée de leurs exploits une fois qu'ils seront de retour sur la terre ferme. Une fois la bataille terminée, Rin Jin convoque à nouveau les personnages dans son palais. Impressionné par leur bravoure, il est décidé à leur accorder une chance d'empêcher la guerre. Il leur laisse trois jours pour retrouver Himé et la ramener à Neriya. Il confie au leader du groupe une conque magique permettant d'appeler ses serviteurs en soufflant dedans au bord de la mer. Voici donc nos personnages investis d'une mis-



sion d'importance cruciale : sauver la paix entre Rokugan et la Cour océane. Il est impossible de prévenir l'empereur ou le champion d'Emeraude à temps, car il faudrait deux jours pour se rendre jusqu'à eux et encore deux jours pour revenir avec des renforts... Les personnages sont donc les seuls à pouvoir agir.

Les magistrats sont ensuite reconduits jusqu'à la surface. Ils ont obtenu un délai et les samouraïs de Rin Jin ne ravageront plus les villages de la côte. Ils disposent de nombreux éléments mais il leur reste encore à retrouver Himé et Shinjo.

Le monastère dans la montagne

À un moment ou à un autre, les magistrats vont se mettre à la recherche de Shinjo et d'Himé. En obtenant de Fugatsu et Bakemo des informations, ils devraient comprendre où sont cachés les deux amoureux. Interroger le daimyo paraît assez irréaliste : du point de vue de l'étiquette, il est toujours leur hôte et leur supérieur. Ils lui doivent le respect et peuvent difficilement faire un scandale à sa cour en déclarant avoir rencontré un grand dragon qui leur a donné trois jours pour retrouver sa fille, enlevée par le fils du seigneur, qui a disparu depuis un an... S'ils ne peuvent plus obtenir les informations par le biais des lieutenants du daimyo, n'hésitez pas à mettre des heimins sur la route des personnages. Valets d'écurie, laquais et blanchisseuses sont toujours très au courant de ce qui se passe dans un palais ; et la langue des gens du peuple a tendance à se délier spontanément en présence d'un magistrat impérial, symbole de justice et d'équité. Ayant localisé le monastère, les personnages devraient tout de même réfléchir avant d'envisager une attaque frontale. Une quinzaine de bushi de la garde du daimyo sont attachés à la protection du couple. Même s'ils ne sont pas membres d'un clan majeur, ils prennent leur mission très au sérieux et mourront plutôt que de livrer le prince et la princesse. En revanche il est possible de les approcher et même de pénétrer dans le monastère, car les gardes n'osent pas refuser cela à un magistrat. Une fois en présence de Shinjo et d'Himé il appartiendra aux joueurs d'expliquer la gravité de la situation et la terrible menace qui pèse sur Rokugan pour tenter de les convaincre.

Cas de conscience

Comment résoudre une telle situation ? Les deux jeunes gens s'aiment. Himé ne veut pas retourner à la Cour océane sans son compagnon, qui lui-même refuse d'abandonner son père et son domaine. Il est possible de jouer sur son sens de l'honneur. Shinjo finit alors par accepter l'idée d'une séparation et va jusqu'à déclarer ne pas aimer la jeune fille pour la pousser à partir. Himé le quittera alors en larmes. Shinjo fera seppuku dans les heures qui suivent. Il est plus difficile, quoique possible, d'enlever Himé de force. Les gardes sont avant tout dévoués à la protection de Shinjo. Une partie poursuivra les personnages, mais la plupart resteront au monastère. S'ils veulent mener une attaque frontale, les personnages pourront compter sur le soutien des deux guerriers requins, mais également sur celui de Kaneda, s'il est toujours en vie et qu'on lui a expliqué la situation. Le dilemme qui se pose aux personnages est en fait celui-ci : sépareront-ils deux êtres qui s'aiment, au nom de la raison d'état, ou bien essaieront-ils de favoriser leur union, au risque de provoquer une guerre entre Rokugan et la Cour océane ?

Le dénouement risque d'être intéressant.

Et s'ils sont perdus ?

Si les personnages sont mal engagés et sont passés à côté d'indices cruciaux, il ne vous reste pas beaucoup de moyens de les remettre dans le droit chemin. Pourtant, il FAUT qu'ils réussissent. C'est leur destin, et les Fortunes semblent être d'accord avec vous. Aussi, si vous sentez que vos joueurs ont besoin d'un petit coup de pouce ou d'une petite re-motivation, organisez la scène suivante : alors qu'ils marchent le long d'un sentier, les personnages aperçoivent une superbe grue cendrée qui se débat au milieu d'un buisson d'épines. Lui porter secours sans se blesser est difficile (jet d'Agilité diff 15). Une fois libérée, la grue ne semble pas vouloir s'envoler, mais tourne en caquetant tout autour du buisson. Si l'un des samourais s'approche pour mieux voir, il découvre un serpent (vraisemblablement venimeux) qui s'apprête à gober deux œufs. Il suffit d'un coup (Agilité + Kenjutsu diff 20) pour tuer le serpent, mais un échec peut signifier une morsure, et donc la mort à plus ou moins brève échéance. Si l'un des samourais réussit l'épreuve, la grue s'envole. Les œufs ont disparu, et il ne reste plus dans le nid qu'une ceinture faite de

Furosawa Yama

splendides coquillages assemblés par un artisan de génie, à côté d'un kimono de soie aux armes de la famille Furosawa. Vous aurez compris qu'il s'agit de la ceinture de Himé et du kimono de Shinjo, laissés là par Fukurokujin, l'une des sept Fortunes de Rokugan. En se renseignant sur l'origine de ces objets, les magistrats peuvent découvrir suffisamment d'indices pour saisir le véritable sens de cette affaire.

CHRONOLOGIE

A-1 : Shinjo rencontre Himé sur la plage. Le jeune homme l'accompagne à Neriya.

J-4 : Les deux jeunes gens retournent à la surface. Ujima les recueille et envoie un message à Rin Jin.

J-3 : Les côtes de la région subissent de violents orages.

J-2 : Les pêcheurs sortant en mer sont systématiquement attaqués par des requins. La famine menace. Les orages sont de plus en plus violents.

J-1 : Il pleut désormais sans discontinuer. Seuls Wuji et ses deux fils peuvent encore sortir en mer.

J : Arrivée des PJs.

J + 1 : Bayushi Kaneda arrive à son tour dans la région. Une terrible tempête éclate le soir même, et au milieu le fracas on entend comme un hurlement de rage.

J + 2 : Les 2 gardes du corps Same Bito de la princesse commencent leur œuvre de destruction.

J + 3 : Des rumeurs sur la présence de pillards ou d'Onis se répandent. Le soir, les deux same-bitto rencontrent la petite Miko.

J + 4 : Bakemo provoque Kaneda en duel. Les deux hommes s'entretenant.

LES PNJ

Furosawa Ujima

Les caractéristiques du daimyo sont inutiles. Individu obèse au visage porcin, il est incapable de combattre ou même de se mouvoir normalement. En revanche, c'est un fin politique ; l'esprit vif, opportuniste et doué d'une intelligence très supérieure à la moyenne, il est totalement dépourvu de scrupules. Il n'a pas de résistance particulière aux sortilèges, mais son shugenja veille à ce qu'on ne le prenne pas pour cible.

Âgé d'une trentaine d'années, d'apparence frêle et outrageusement maquillé, Yama est l'archétype du jeune homme décadent couvé par un protecteur puissant. Il est en réalité le neveu du daimyo et l'on dit d'eux que leurs caractères se rejoignent en tout point : deux serpents prêts à mordre, sous des dehors flagorneurs. On murmure aussi qu'ils seraient tous deux amants. Yama est cruel, sans scrupules et sans la moindre pudeur. Ses manières efféminées peuvent déranger, ou amener à sous-estimer le danger qu'il représente.

C'est un courtisan arrogant, méprisant et plein de morgue envers les magistrats dont il ne respecte que le statut. Il cristallise tous les mauvais aspects du clan de la Grue, poussés dans leurs extrêmes. Mais il est aussi très ambitieux. Sans chercher à leur mettre des bâtons dans les roues, il accompagnera les magistrats partout où ils iront. Son art de l'étiquette devrait lui permettre d'éviter tout conflit, mais si un personnage veut le provoquer en duel, il n'hésitera pas à le satisfaire, son katanà étant aussi aiguisé que sa langue de serpent. Yama a étudié les techniques de l'école Kakita (bien qu'il ne soit pas membre du clan de la Grue), ce qui en fait un adversaire redoutable. L'action la plus importante qu'il ait à mener dans ce scénario sera de tuer le Maho-Tuskai de son oncle avant que celui-ci ne parle. Mais s'il apparaîtrait qu'Ujima soit perdu, Yama n'hésitera pas à aider les magistrats en leur révélant le peu qu'il sait pour provoquer la perte de son oncle et ainsi prendre sa place...

Yama sait par exemple que Shinjo est de retour. Il les a vus, lui et Himé, cinq jours auparavant, entrer discrètement dans le palais et parler longuement avec le daimyo avant de repartir avec une escorte de samourais. Mais il ignore où ils sont.

Jet d'attaque : 11g5 (Kenjutsu & Aijutsu : 6)

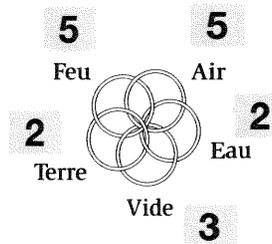
Jet de dommages : 5g2

ND pour être touché : 30

Ecole Kakita : rang 3

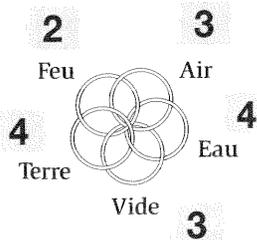
Équipement de luxe, aucune

capacité spéciale si ce n'est une forte propension à utiliser du poison.



Hodawa Bakemo

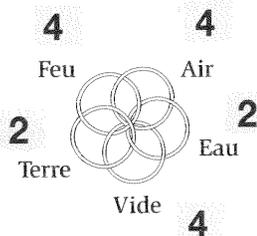
Le chef de la garde personnelle du daimyo. C'est un géant barbu, une vraie brute à l'esprit un peu lent. Bakemo ne sait pas grand-chose d'intéressant. Heureusement, parce que le faire parler n'est pas très difficile, surtout lorsqu'on connaît son penchant pour l'alcool de saké, qui a tendance à lui délier la langue. Bakemo passe ses journées à surveiller l'entraînement des samourais, ou à patrouiller sur les terres de son maître et à brutaliser les paysans. La période des impôts approche et il pourra alors extorquer aux pauvres gens jusqu'à leur dernier grain de riz. Personnage antipathique au possible, il se heurtera forcément aux personnages à un moment ou à un autre, à moins qu'il ne soit tué par le samouraï solitaire. La seule information de valeur qu'il possède (et encore ignore-t-il qu'elle a de la valeur), concerne la présence d'une partie des gardes dans la forêt au nord de la cité, dans la montagne. Il ne sait pas pourquoi le daimyo a envoyé des troupes là-bas. Il s'agit bien évidemment de l'escorte de Shinjo et Himé. Retourner Bakemo contre son maître est presque impossible, à moins qu'un personnage particulièrement habile ne parvienne à lui faire comprendre l'imminence d'un conflit entre Rokugan et la Cour océane, par la faute d'Ujima. Dès que le daimyo sentira que les magistrats sont sur sa piste, il enverra Bakemo provoquer en duel l'un des magistrats, dans l'espoir que la mort de l'un d'entre eux ralentisse le rythme de leur enquête. Fier comme un paon, Bakemo provoquera le meilleur bushi du groupe, ce qui risque de causer sa perte.



Jet d'attaque : 5g2
Jet de dommages : 7g3 (no-dachi)
ND pour être touché : 25 (armure lourde)

Asahina Fugatsu

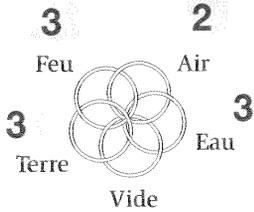
Shugenja du clan de la Grue, il est aussi le principal conseiller de Furosawa Ujima. Âgé d'une soixantaine d'années, il porte toujours des vêtements sombres de grande qualité. Fugatsu est l'hôte du daimyo depuis maintenant plus de vingt ans. C'est presque un ronin désormais, et il n'a plus aucun contact avec son clan. Il a dû quitter son clan lorsque des rumeurs commencèrent à se propager, l'accusant de pratiquer la magie noire. Ujima l'a recueilli et protégé, et en retour Fugatsu lui est très fidèle. Cependant, contrairement à la plupart des Maho Tsukai, Fugatsu ne recherchait pas le pouvoir en s'essayant à la magie noire, mais simplement la connaissance de toutes les formes de magie. Il l'a amèrement regretté depuis. Aujourd'hui, Fugatsu est estimé pour ses capacités à contrôler le climat, ce qui garantit au daimyo des récoltes abondantes et donc des revenus fiscaux confortables.



Jet d'attaque : 5g4 (wakisashi)
Jet de dommages : 4g2
ND pour être touché : 20
Sorts maîtrisés : sensation ; communion ; invocation ; contre-sort ; frappe à la racine ; glyphe de protection élémentaire ; paralysie de la terre ; toucher de jurojin ; rempart d'eau ; voie vers la paix intérieure ; ailes de feu ; cœur de l'enfer ; combustion ; feux de la destruction ; brumes d'illusion ; commander à l'esprit ; l'art de la tromperie.

Les onis de Fugatsu

Des monstres à mi-chemin entre le goblin et le cancrelat. Noirs et visqueux, cruels et vicieux, ils attaqueront toujours en groupe.



Jet d'attaque : 6g3

Jet de dommage : 5g2

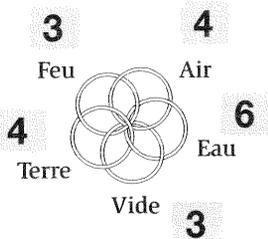
ND pour être touché : 10

Armure : 7

Blessures : 10/-1 ; 20/mort

Les deux hommes-requins

Déshonorés par la fuite d'Himé, ils sont prêts à tout pour la retrouver et la ramener à leur maître. Guerriers redoutables, fanatiquement dévoués à leur maître Rin Jin, ces deux samourais peuvent être des adversaires formidables pour les magistats. Mais ils seront surtout les uniques intermédiaires permettant de rencontrer le seigneur dragon. Durant toute la durée de leur séjour sur les terres de Rokugan, ils garderont leur forme humaine.



Jet d'attaque : 9g3

Jet de dommage : 10g3

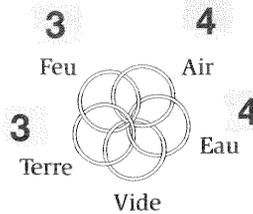
ND pour être touché : 30

Blessures : 20/-1 ; 40/-2 ; 60/mort

Capacité spéciale : Berserker : lorsqu'il est blessé ou qu'il blesse un adversaire, un homme-requin devient fou furieux. Le ND pour le toucher tombe à 20, mais il lance et garde 2 dés supplémentaires pour tous ses jets d'attaque et de dommage.

Diabie des Abysses

L'essentiel de l'armée des Abysses qui attaque la Cour océane durant le séjour des personnages à Neriya est composé de zombies (Umi Yurei). Quelques Oni no Umibozu sont présents, mais la plupart des champions que les personnages auront à affronter seront des diables des abysses. Ce sont des créatures reptiliennes, armées de sabres et de tridents de corail. Cruels, dépravés et violents, ils n'ont aucun sens de l'honneur. Même les zombies évitent de croiser leur chemin, de peur d'être massacrés comme leurs ennemis ; aussi un duel contre l'un des diables n'est-il que rarement interrompu, sauf par un autre diable...



Jet d'attaque : 6g3

Jet de dommage : 7g2

ND pour être touché : 25

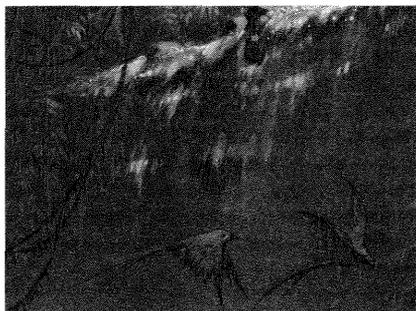
Blessures : 30/-1 ; 40/mort

Convertir un personnage de la première édition à la seconde

Jean-Baptiste Lullien – Illustrations de Vincent Dutrait

Les caractéristiques

La conversion est simple : elles restent en l'état et s'adjoignent l'adjectif ad hoc. Éventuellement, ceux qui auraient dépassé par magie le niveau 6 (peu importe de combien) peuvent joindre l'adjectif « Monstrusement » à leur caractéristique.



Les compétences

Pour éviter de léser les malheureux aventuriers ayant péniblement absorbé le malus de certaines compétences (celles de Soigneurs commencent à -3, par exemple), considérez que les niveaux 1 et inférieur (à condition que l'aventurier ait commencé à investir dans la compétence) équivalent à Novice ; les niveaux 2 à 4 à Initié, et 5 et 6 à Expert.

Si plusieurs compétences se sont fondues en une seule (Sens, Pouvoir et Maîtrise sont devenus « Loom », par exemple), il suffit de faire la moyenne des niveaux de compétence. Le reste est affaire de bon sens : Bricolage pourrait devenir Mécanique, par exemple.

Évidemment, certains personnages seront avantagés s'ils ont plus de compétences à 2 qu'à 4. Pour y remédier, il suffit de favoriser la « concentration » des compétences en permettant d'arrondir la moyenne de niveau au supérieur si le personnage est désavantagé, à l'inférieur dans le cas contraire.

Ainsi, les niveaux 4 à l'épée et 5 à la dague pourraient devenir un niveau Initié ou Expert unique en Armes Tranchantes. Un personnage disposant de plus de niveaux 2 que de niveaux 4 deviendra Initié ; dans le cas contraire, Expert.

Cas particuliers

Le Sheï

Dans le nouveau système, il dépend de la compétence « Sheï » qui devrait découler de la meilleure compétence d'arme, avec cette restriction : si la meilleure compétence est au niveau 1, elle n'offre aucune équivalence, les niveaux 2 et 3 correspondant à Novice, 4 et 5 à Initié, 6 à Expert.

Les compétences de Tours, Sorts et Phylum

Ces compétences spécialisées n'existent plus dans la seconde édition de *Guildes*, elles sont remplacées par des compétences spécifiques à chaque Art Étrange.

Pour obtenir ces nouvelles compétences, et afin

de ne pas léser les Maîtres Étranges, on prendra le meilleur niveau dans les Tours, Sorts ou Phylum qu'ils maîtrisent, dans chaque couleur de loom. Il donnera le niveau de la Compétence « Art X », selon le même procédé que dans le cas général, dans chacun des Arts pour lequel le Maître Étrange possède au moins un Tour, un Sort ou une Compétence de Phylum de la couleur de Loom associée.

Si une compétence de Phylum dépasse 6, elle équivaut tout de même au niveau Expert.

La magie

Il suffit juste d'appliquer le format unique de Guildes II (ainsi, par exemple, les Tours deviennent Instantanés, agissent en Tir 1 et sont Très Facile). En cas de doute, une bonne partie des tours ou des sorts ont été convertis et peuvent servir de modèle.

Les métiers

Le premier métier est simple à déterminer : il dépend du profil d'origine du personnage. Pour les métiers intermédiaires, il faudrait vérifier par rapport aux compétences appartenant à la catégorie Compagnon... Cela nécessitant pas mal de travail, on peut aussi bien s'en passer. Pour ce qui est du métier actuel de l'aventurier, le plus simple est de laisser au joueur le choix, à condition qu'il dispose d'au moins d'une compétence d'Apprenti dans le métier choisi.

Le destin

La réserve de points de destin reste inchangée : elle ne sert plus pour l'expérience, c'est tout.

Deux conseils pour finir

Faites lire la création de personnage à vos aventuriers. S'ils y trouvent quelque chose qui correspond à ce qu'ils ont eu l'occasion de vivre, il serait sans doute intéressant d'autoriser le transfert de certains avantages, comme l'apprentissage des Arts Martiaux dans les Dynasties Fantômes, par exemple.

Au fait, puisque vous avez des aventuriers chevronnés sous la main, ne faites pas du passage de la Barrière des Enfants-Cyclone une simple affaire de technique. Faites-la jouer... Ça tombe bien, il y a justement dans ce numéro un article qui décrit le phénomène !



COMMENT mourir avec style

Pour s'entretenir dans de bonnes conditions, un gladiateur a besoin de deux choses : un matériel performant et des règles adaptées. Soucieux de ne pas laisser vos personnages passer de vie à trépas n'importe comment, Casus vous offre le « kit gladiateur » pour le système BaSIC.

Guillaume Fournier

L'armement

Voici le détail de l'équipement de chaque gladiateur en fonction de sa catégorie :

Amazon : glaive, bouclier, javelot, armure légère

Andabate : glaive, bouclier, armure moyenne

Bestiaire : fouet, épieu, dague

Dimacherus : deux glaives, armure moyenne

Eques : glaive, bouclier, armure légère

Essédaire : glaive, javelot, armure légère

Hoplomaque : glaive, bouclier, armure lourde

Laquéaire : lacet, glaive, armure légère

Mirmillon : glaive, bouclier, armure moyenne

Rétiaire : trident, filet, armure légère

Sagittaire : arc, cinq flèches, dague, armure légère

Sammite : glaive, bouclier, armure moyenne

Secutor : glaive, bouclier, armure moyenne

Thrace : glaive, bouclier, armure moyenne

Arme	Compétence	Dommmages	Prix
Glaive	Armes de mêlée	1D6 +1	1 PO
Trident	Armes de mêlée	2D6	8 Pa
Filet	Armes de jet	-	1 Pa
Lacet	Armes de jet	-	5 PC

Armure	Protection	Prix
Légère	3	6 Pa
Moyenne	5	3 PO
Lourde	8	10 PO

Règles spéciales

Combat à deux armes

Un gladiateur doté d'une arme dans chaque main a la possibilité d'accomplir une attaque ou une

parade avec chacune, à condition de ne pas effectuer d'esquive. Soit : deux attaques, deux parades, ou une attaque et une parade.

Sa première attaque intervient à la deuxième passe, comme d'habitude, et la seconde à la troisième passe.

Immobilisation au moyen d'un filet ou d'un lacet

Si le gladiateur réussit son jet de lancer, il entrave son adversaire et le réduit à l'impuissance : le malheureux subit un malus de 75 % à l'attaque, à la parade et à l'esquive (les compétences concernées ne peuvent être réduites à moins de 5 %). Pour se dégager, il doit réussir un jet en opposition (FOR + DEX contre FOR + TAI de celui qui l'immobilise).

Combat en aveugle

Le casque des andabates, qui les plonge dans le noir total, leur inflige un malus de 75 % à l'attaque, à la parade et à l'esquive (les compétences concernées ne peuvent être réduites à moins de 5 %).

Esquiver un jet ou un tir

Il est possible d'esquiver un lancer (javelot, filet) à condition d'être averti de l'attaque et de se tenir prêt ; la compétence d'esquive est cependant réduite de moitié pour ce jet. Il est impossible d'esquiver un tir (flèche).

Parer un jet ou un tir

Il est possible de parer un jet ou un tir, AVEC UN BOUCLIER SEULEMENT, à condition d'être averti de l'attaque et de se tenir prêt. La compétence d'armes est cependant réduite de moitié pour ce jet.

BIEN DÉBUTER à Everquest

Bien choisir sa classe de personnage, son serveur, voire ses horaires de jeu, est aussi important pour ne pas passer à côté du jeu que de connaître les quelques trucs permettant d'éviter les impasses toujours contrariantes.

Didier Guiserix et Serge Olivier

Un style, des classes

Voici ce que vous pouvez choisir si vous aimez...

– **Castagner sans relâche** : Warrior (belles armures) ou Monk (dévouement et dénuement).

– **Aider** : Cleric (de loin de préférence), Shaman ou Paladin (belles armures aussi).

– **Explorer** : Druide (le camouflage permet de se déplacer sans être vu), Shaman, Barde, Ranger (Hide permet de ne pas être vu, à condition de rester immobile).

– **Jouer en solo** : Necromancer, Druide, Shaman, Mage.

– **Jouer en groupe** : Rogue, Barde, Cleric, Enchanter.

– **Jouer un spécialiste** : Warrior, Cleric, Wizard.

– **Jouer un polyvalent** : Ranger, Barde, Druide, Shaman.

– **Vous sentir puissant** : Warrior, Shadowknight, Wizard, Necromancer.

– **Jouer en soutien** : Paladin, Barde, Cleric, Enchanter

Quelques talents et sorts qui servent bien

– **Tracking (pistage)** : on connaît vite les créatures qu'on recherche et celles qu'on doit éviter. Et c'est un sacré plus de savoir les localiser dans l'immensité des paysages d'EQ (ranger, druide, barde).

– **Forage et Summon food & drink** : quel dommage de tomber d'inanition en pleine action et de devoir retourner en ville (parfois loin) pour se ravitailler. À moins de savoir trouver un appoint

sur place, en fouinant ou par magie (de nombreuses classes et races dont wood elves...).

– **Tailoring** : un talent assez roleplay et utile dans les niveaux 1 à 10 : la capacité de transformer les peaux de certains animaux tués en armures de cuir. Même s'il faut acheter les patrons et qu'on en rate, on réalise une économie (surtout si l'on manque déjà d'argent pour acheter des sorts) sur une protection qui permet elle-même d'affronter des monstres plus intéressants. Par la suite, c'est un cadeau utile et peu coûteux à offrir aux « newbies ». Tout le monde peut faire du tailoring.

– **SOW** : Tout le monde va à la même vitesse, alors comment fuir un monstre que vous avez sous-estimé, ou traverser une région sans trainer ? Avec Spirit of the Wolf, qui double la vitesse du personnage. Le sort le plus demandé du jeu (shaman, druide, ranger) !

– **Bind (lien)** : Lorsqu'il meurt, votre personnage renaît à l'endroit où il est lié, au début devant sa ville de naissance, ou plus tard devant la ville où on lui a lancé un sort de « Bind » – mais « tout nu ». Il doit alors retourner à l'endroit de sa mort pour récupérer équipement et argent ! Sachant que traverser le monde prend plusieurs heures de jeu, mieux vaut être « bindé » à proximité de la zone qu'on explore. D'autant que jusqu'au niveau 5, le corps disparaît au bout de 30 minutes avec tout ce qui est dessus ! Un sort très demandé également, que toutes les classes de lanceurs de sorts possèdent.

– **Resurrection** : Lorsqu'il meurt (au-delà du niveau 5), le personnage perd un peu de points

d'expérience (environ 5 %). Il peut même ainsi redescendre de niveau. Resurrection permet de faire revenir le « mort » directement dans son corps (donc, sans perdre de temps à revenir depuis son lieu de « bind »), et en réduisant la perte d'expérience. Seuls les clerics et à haut niveau les paladins sont capables de réaliser un tel exploit.

– **Loc** : localisation (en coordonnées X, Y, d'un point dans la zone). C'est une commande, tapez : /loc.

Tips (astuces)

Hotkeys

Les hotkeys sont des duplicatas de boutons qui permettent d'appeler rapidement une commande en tapant une touche de 1 à 6.

À mettre absolument dans une de vos boîtes de hotkeys (en bas à gauche), en restant en clic droit sur le bouton désiré et en l'amenant dans une case vide des hotkeys :

Sense heading : tout personnage doit développer ce talent, utile en permanence.

/loc : Permet de mémoriser (en boîte de dialogue) la localisation du corps juste avant un décès brutal.

/follow : ne correspond pas à la commande Follow (accepter d'entrer dans un groupe), mais, déjà en groupe, sert à suivre automatiquement le PJ du groupe ciblé (activé en « target »). Se désactive dès qu'on réappuie sur une touche de déplacement. Ne pas utiliser en zone dangereuse (donjon, falaises).

/wave : pour répondre sans délai à un salut. Ceux qui tapent vite peuvent s'en passer.

/bow : pour saluer.

/em ou /e : emote. Envoie une phrase commençant par votre nom suivi de ce que vous tapez, par exemple, Zork tape : « em soupire avec lassitude » donne « Zork soupire avec lassitude ». Utile en role play : « Zork masse les épaules de Noema ».

/knock : donne « Zork knocks on the head of [PJ ciblé]. Idem avec /kick (donne un coup de pied dans les jambes).

Pour entrer une de ces hotkeys personnalisées : clic-droit sur une commande de la série « social » peu utilisée (par exemple « anon » ou « GM list »). Taper dans la petite boîte en haut de la fenêtre qui apparaît votre intitulé de commande (par exemple « Loca »), et sur la première ligne au dessous, la commande voulue, ici : /loc.

Sorts d'urgence : vous pouvez aussi (par clic-droit maintenu), faire glisser en hotkey un sort mémorisé dans un des huit slots de magie. Mais attention, c'est le slot qui est reproduit en hotkey, par le sort. Si vous changez de sort dans ce slot, le changement est reporté dans la hotkey.

N'hésitez pas à utiliser les six groupes de hotkeys, même avec des répétitions : hotkey de jeu solo et hotkey de groupe (avec /assist), hotkey de moment tranquille (avec Forage, Fishing, Sense heading et un sort inutile mais qu'il faut pratiquer (voir « Tout grimper ») et hotkey de voyage dangereux (/loc, /y, qui permet de lancer un appel au secours à tous ceux qui sont autour de vous).

Tout grimper à chaque niveau.

Talents et sorts ne progressent que lorsqu'on les utilise ! Leur niveau maximum est lié au niveau du personnage. À chaque progression de niveau, il faut donc les pratiquer, même de façon inutile, pour ne pas se retrouver ridicule à haut niveau. Deux exemples :

– Je trouve au 20e niveau une belle épée magique à deux mains, mais n'ai pratiqué depuis le début que l'épée et le bâton à une main (pour porter un bouclier). Résultat, je n'ai pas plus de chances qu'un débutant de toucher mes adversaires avec ma belle arme !

– J'acquies au niveau 30 un sort super-balèse, mais dans un domaine de magie que je n'ai pas pratiqué (les « petits » sorts de ce domaine ne m'avaient pas semblé utiles). Le résultat encore pire : tout le monde va s'attendre à ce que je lance ce sort qui me correspond, et je vais le rater (« fizzle ») dix-neuf fois sur vingt !

Caractéristiques : pas d'impasse sur...

Strength (force) : détermine le maximum de dommages occasionnés et aussi le niveau d'encombrement. Indispensable pour tout combattant (minimum 80).

Stamina (constitution) : rajoute des points de vie.

Agility : rajoute de l'AC.

Dexterity : augmente les chances de réussir une attaque mais pas beaucoup. La moins utile de toutes les caractéristiques.

Wisdom (sagesse) : détermine la quantité de mana pour les clerics, druids et shamans.

Intelligence : détermine la quantité de mana pour les wizards, magiciens, enchanterers et necromancers. Détermine aussi la facilité avec laquelle

le vous progressez dans vos compétences.

Charisma : modifie les prix que vous obtenez auprès des marchands. Utile aussi pour les enchanters et les bardes.

Le plus important : la valeur moyenne d'une caractéristique est de 75. En-dessous, vous souffrez de pénalités importantes.

Pour tester le jeu ?

Jouez sur un autre compte.

Il est possible, pour tester le jeu, d'installer le jeu d'un abonné sur votre machine. Vous jouerez alors sur son compte. Cette possibilité n'est à utiliser que brièvement et avec de grandes précautions : si par mégarde vous vous connectez en même temps sur le même compte, ce compte se bloque, et le débloquent demande d'envoyer un mail à l'éditeur qui vous demande ce qui s'est passé (bien sûr).

Nouveaux et vieux serveurs, horaires de jeu (US, Français, serveur vide ou saturé)

Karana est le serveur traditionnellement choisi par les Français. Comme il s'agit de l'un des premiers mis en place, il est un peu encombré aux heures de pointe (22h - 8h et les W-E), et il recèle beaucoup de persos de haut niveau. Un serveur récent adopté par les frenchies est Morrell-Thule. Mieux vaut commencer sur ce dernier. Ceci dit, ne vous faites pas d'illusions, la présence des frenchies n'est pas suffisante pour qu'on joue en français. Un usage au moins moyen de l'anglais est nécessaire.

Echelle des niveaux et temps de jeu

Afin que vous ayez une idée de ce qui vous attend, monter un perso du niveau 1 au niveau 50, quand on ne connaît pas le jeu, prend environ 70 à 80 JOURS de jeu. Vous avez bien lu, 80 jours. Certains mettent 100 jours, d'autres 50 voire moins, cela dépend aussi beaucoup de votre style de jeu.

Essayez plusieurs personnages et jouez-les au moins jusqu'au niveau 10 (les premiers niveaux sont de loin plus faciles et rapides) pour vous rendre compte de leur fonctionnement. Puis continuez avec le ou les persos qui vous conviennent le mieux.

Race, roleplay, et claustrophobie

Les races ont peu d'importance pour le roleplay (hormis par rapport aux blagues qu'elles peuvent susciter). Un bon compagnon est un compagnon sympa et efficace, qu'il soit elfe ou ogre (sauf sur les serveurs de PvP bien sûr...). Le seul inconvénient d'une race précise est qu'elle est attaquée à vue par les gardes des villes d'une race ennemie.

Par contre, un élément décisif dans le choix d'une race est l'infravision (une heure de jeu suffit à voir ce que je veux dire). La nuit, les humains ne voient rien ! À la limite, avec un œil de Scarab dans la poche ou une lanterne peuvent-ils distinguer le décor à deux mètres... En-dehors de l'aspect peu pratique, les heures de nuits sont pénibles aux claustrophobes !

Les autres races ont différentes visions nocturnes : infra ou ultravision. La nuit n'est jamais totale, et avec l'infravision, les être vivants se détachent en rougeâtre, même de loin... Cette option est fortement conseillée aux débutants !

Lexique :

AC (Armor Class) : Classe d'Armure, niveau de protection.

AFK : away from keyboard (parti aux toilettes, répondre au téléphone...)

Bubble : les curseurs de points de vie, de mana et de souffle sont divisés en « bubbles » (ampoules).

Bufs : sorts (protections, force, etc) d'aide au personnage.

Camo : pour Camouflage (sorte d'invisibilité sélective des druides).

Camping : rester à un endroit (pour guetter l'arriver d'un monstre, ou pour looter un monstre tué par quelqu'un d'autre par exemple).

Clarity : sort permettant de récupérer bien plus vite sa mana (on voit souvent la proposition « SOW for Clarity »)

Con : consider. Vérifier le niveau, relatif au personnage, d'un adversaire. Vert monstre facile, bleu quelques niveaux en-dessous du sien, blanc de même niveau, jaune légèrement supérieur, rouge nettement supérieur.

Debufs : sorts affaiblissant les adversaires (les ralentissant, etc).

Disease : pour Cure Disease, demandé par les PJ touchés par des morts vivants, des rabid animals.

ETA : délai avant un événement (une coupure de serveur pour maintenance, par exemple).

Faction : attitude des PNJ et monstres vis à vis des PJ (de hostile à amical et chaleureux)

FOM ou FM : full of mana ou full mana.

Help in CR (corpse run ou corpse retrieval) : le PJ a besoin d'aide pour retrouver son corps rapidement.

HP (Hit Points) : points de vie.

Illegal : action impossible (si c'est un Pet qui déclare cela) ou ne correspondant pas à l'étiquette du jeu (si c'est un PJ qui parle).

Inc : incoming. Quand un perso pull, il apprend ainsi à son groupe qu'il revient avec un monstre.

Inv : pour invisibility.

Lag, Lagged : délai et erreur d'affichage, dû à la lenteur de transmission, de la position réelle des monstres et personnages, ou à la réception des ordres que vous envoyez (sorts, combat). La qualité de transmission est indiquée par un curseur : ne jamais entamer un combat en cas de « lag » (curseur orange ou rouge).

Log, Delog : Apparition du personnage sur le monde, disparition du personnage à la déconnexion.

LoL : lots of laugh. Indique un rire franc. La version française est MdR (pour mort de rire).

LOM : low on mana (plus que 1 bubble de mana).

Loot : fouiller (un monstre, un PNJ, son propre corps pour récupérer son matos). Good loot = bonne trouvaille (objet rare ou utile pour une quête).

Medding ou Med (Med 40, Med 80). « Je médite, je récupère ma mana et j'en suis à 40 % (ou 80 %) de mon maximum ».

Mez : pour mesmerize. Capacité de l'enchanter et dans une mondre mesure du barde de « mesmeriser » les monstres pour qu'ils se tiennent tranquilles au lieu d'attaquer les persos. On parle alors de crowd control. Très important à haut niveau.

MOB : les monstres.

Nuke : vient de nuclear, nucléaire... Action d'atomiser les monstres avec des gros sorts d'attaque. On parle aussi de nuker, personnage ayant cette capacité (wizard...).

OOM : Out of mana. Mauvaise nouvelle, plus d'énergie magique !

Pet : animal domestique, dans EQ. Familier invoqué par certains lanceurs de sorts (magician, necromancer, enchanter et shaman à haut niveau).

Poison : pour Cure Poison, demandé par les PJ mordus par des araignées et serpents.

Pull (ou Fetch, terme désuet des années 99) : action d'aller chercher des monstres dans une zone vaste ou dangereuse pour les ramener vers le groupe. L'action de puller nécessite doigté et souvent capacités magiques. Les monks sont les meilleurs pullers.

PvP : player versus player. Trois serveurs sont dédiés à ce style de jeu qui permet aux joueurs de s'affronter entre eux, ce qui est impossible sur les serveurs normaux, sauf en cas de duel librement consenti (commande /d).

RES (ressuscitate) : résurrection.

SOW : Spirit of the wolf (voir « Quelques talents et sorts »)

Spawn : apparition des créatures et PNJ, lieu où ils apparaissent.

Spawn time : délai entre chaque apparition d'un monstre donné.

Summon (food, drink...) : tous les objets summonés (invoqués par magie) disparaissent lorsqu'on délogue. Il vaut mieux les donner à un perso qui reste en jeu...

Tashan : variété de debuff, sort qui diminue la résistance magique de sa cible (enchanter, shaman, magician). Capital à haut niveau.

WTB, WTS : Willing to buy, willing to sell (achète, vend).



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

4, rue Saint Nicolas, 75012 Paris – France

Tél. : 01 43 43 96 05

www.casusbelli.com

e-mail : courrier@casusbelli.com

Le numéro 3 est constitué de deux fascicules : Casus Belli et Casus Master ne pouvant pas être vendus séparément. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.