Supplément pour le meneur de jeu

n°4

Casus master

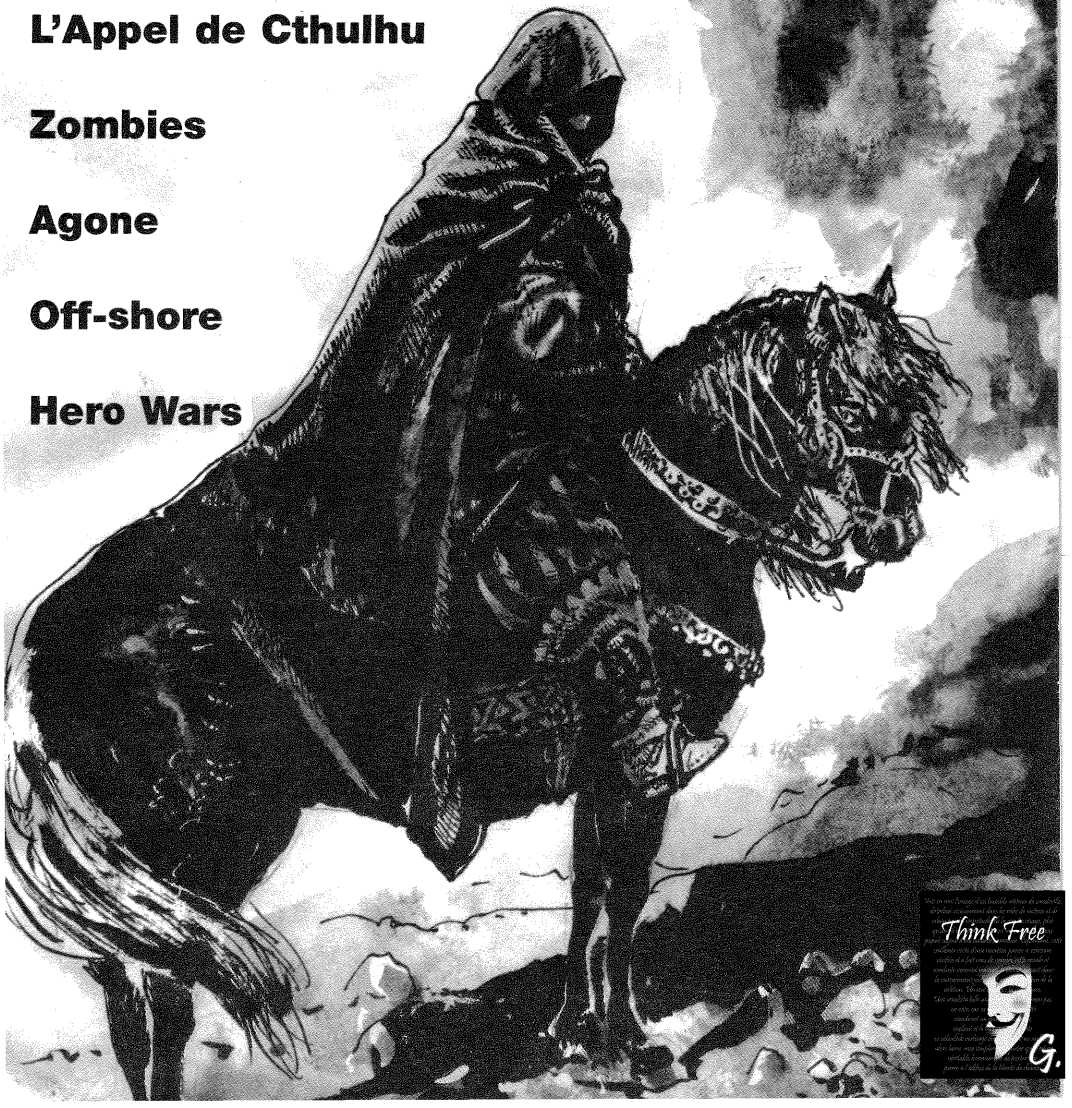
L'Appel de Cthulhu

Zombies

Agone

Off-shore

Hero Wars



Think Free

sommaire

SCÉNARIOS

L'Appel de Cthulhu 3
Les germes du Chaos

Zombies 17
L'as de pique qui laisse sur le carreau

Agone 30
Frères ennemis

AIDES DE JEU

Zombies 29
Zombies or not Zombies

Hero Wars 42
De l'aventurier au héros

Off-shore 46
Aventures en Mer Noire

LES germes du chaos

Dans ce scénario, conçu pour des joueurs et un meneur expérimentés, les personnages vont êtres confrontés à une Chose Ancestrale, une Fleur du Mal qui menace de proliférer en Amérique. Eux-mêmes contaminés, ils vont subir le pouvoir de la Fleur: s'ils croisent le regard d'un assassin en puissance, de quelqu'un amené un jour à commettre un crime, ils se retrouvent plongés dans le futur ET dans le corps de leur victime désignée. Paradoxes, schizophrénie et paranoïa seront à leur comble quand ils visiteront le futur promis par la Fleur et son jardinier.

Scénario de David Tardé – **Illustrations de** Benjamin Carré

Mode d'emploi

Les Germes du Chaos fait suite à notre boîte à outils sur les flash-forward. La première partie, La Semence présente l'histoire que vont petit à petit reconstituer les joueurs. La seconde partie, *Le Terreau*, est le scénario proprement dit. Vous trouverez dans ce scénario plusieurs aides de jeu. Tout d'abord, une série de « visions » qu'auront les personnages en plongeant le regard dans les yeux des PNJ. Ensuite, un tableau qui propose plusieurs situations de flash-forward jouables, et enfin, la récapitulation des différentes mises en abîme de l'histoire. Les caractéristiques des PNJ sont également rassemblées en annexe.

Première partie: La semence

La Fleur du Mal

C'est une Chose Très Ancienne, qui existait avant que le monde soit monde. Elle n'a pas de nom, mais ceux qui connaissent son existence l'appellent la Fleur du Mal. De la taille d'un arbuste, elle semble végétale, ichtyoïde, aussi, mais surtout, elle est autre. Elle ne pousse que dans un terreau de chair.

On distingue deux types de Fleurs Ancestrales, que l'on pourrait dire masculin et féminin. Ce dernier genre est le plus rare, et le plus abominable. Les spécimens femelles peuvent se fixer sur le corps d'êtres vivants pour s'en nourrir. La personne greffée acquiert ainsi un don de divination quasi-illimité, qu'elle peut apprendre à contrôler. Le « fécondé » ne peut pas lire son propre avenir. La Fleur peut alors prendre le contrôle de la personne sur qui elle s'est greffée. Ses branches tentaculaires et dentées lui servent à se battre, mais sa meilleure arme consiste à présenter à ses ennemis son « œil » interne: la Chose femelle contient au cœur de son arborescence putride un abîme sans fond qui semble vous épier, un œil-de-bœuf qui vous laisse entrevoir l'impossible.

Spécimens mâles et femelles contaminent les êtres humains via leurs spores. Les effets sont les suivants:

- La contamination est effective au bout de quelques heures. Les corps des contaminés commencent à se recouvrir d'herpès et d'eczéma.
- Visions. S'ils croisent un PNJ qui va, un jour, être responsable indirectement de la mort d'une personne, les contaminés ont une courte vision (non jouée) leur résumant la situation (cf. *Aide de jeu n° 2: visions – morts indirectes)*. Et nul sur cette terre ne peut-être totalement innocent...

■ Flash-forward. Si un contaminé croise le regard d'un futur assassin, il se retrouve projeté dans le corps de sa future victime, au moment du crime (cf. *Aide de Jeu n° 3 : Flash-forward*).

■ Les personnes contaminées par la même Fleur au même moment sont des « frères de champ ». Si l'une d'elles est happée par le regard d'un meurtrier en puissance, ses frères se retrouvent entraînés dans son flash-forward, soit dans le rôle de victimes, eux aussi (s'il y en a plusieurs), soit en tant que témoins privilégiés.

■ Deux « frères de champ » ne peuvent lire dans le regard (et le futur) l'un de l'autre.

■ On « sort » d'un flash-forward uniquement en tuant ou en neutralisant la personne qui vous agresse, ou si l'agresseur tue sa victime désignée. Le MJ peut décider que la perte de conscience de la victime désignée suffit à interrompre le flash.

■ Quand les PJ jouent un flash-forward, ils quittent leur propre corps. Ils conservent leurs compétences, mais pas leurs caractéristiques. Dans le présent, les corps des PNJ continuent à agir : leurs actes ne sont pas semblables à ceux qu'effectuent les PJ dans le flash, mais proches et équivalents. Mourir dans le flash alors qu'on incarne quelqu'un d'autre revient, pour le PJ, à mourir dans le présent.

■ Chaque flash-forward coûte 1/1D3 de SAN aux PJ.

■ Si les points de SAN des contaminés tombent à zéro, ils deviennent les esclaves de la Fleur, qui les contrôle.

Fécondation de l'Oracle

Le destin de la généreuse et sensible Sœur Mary bascula à la fin du XIX^e^ siècle. Missionnaire dans une région reculée de l'Amérique du Sud, Mary s'opposait aux croyances anciennes des tribus indigènes. Un puissant sorcier décida de confronter son dieu à celui de la sœur, pour déterminer lequel des deux était le plus fort. Il emprisonna alors Sœur Mary et lui greffa sur le dos une Fleur du Mal femelle... Il scarifia ensuite sur la poitrine de la sœur, en lieu et place de la Croix, un signe ancien et impie (voir dessin). Habitée par la Fleur qu'elle portait désormais en elle, Sœur Mary bascula d'abord dans la folie, puis commença petit à petit à maîtriser son terrible pouvoir. Elle réussit à rentrer en Amérique où, rejetée par l'Église, elle échoua dans les bas-fonds de New York. Mary devint alors l'Oracle d'une armée

de traîne-misère... Conscients de son pouvoir, ces derniers l'enchaînèrent dans une cage de verre pour éviter d'être contaminés par les spores. Pour ne pas croiser son regard, ils lui bandèrent les yeux d'un cerceau de fer. L'ancienne nonne, engraissée par sa nouvelle famille et la plante, est aujourd'hui une monstruosité d'une soixantaine d'années. Elle pèse environ deux cents kilos. Mais au fond d'elle, elle n'a rien perdu de sa bonté.

Les Adorateurs de l'Oracle

Les Adorateurs de l'Oracle n'ont pour quotidien que la violence et la misère. C'est une armée de gueux et de miséreux qui vit au fin fond des égouts de New York, au sein d'une véritable cour des miracles. Ils vouent un culte à l'Oracle, enchaînée dans sa cage de verre. Ils la chérissent et la nourrissent. Pour être accepté parmi les Adorateurs, il faut subir différents rites d'initiations, et finalement se faire scarifier sur le corps le signe de l'Oracle : le symbole sculpté par le sorcier dans la chair de Sœur Mary. Les Adorateurs organisent entre eux des combats de boxe extrêmement violents, où tous les coups sont permis ; le gagnant emporte le droit de se faire dire l'avenir par l'Oracle... Notez bien que les Adorateurs ne sont pas contaminés par les Fleurs.

Le destin de Peter Tyron

Peter Tyron est né en 1870 : il a aujourd'hui une cinquantaine d'année et un physique fort bien conservé. Suite à la mort criminelle de ses parents, il a hérité à sa majorité d'une très importante fortune et d'une grande propriété à Palburn Village (État de New York). Jeune et fortuné, humaniste, Peter Tyron décida de faire de son manoir un vaste orphelinat. Très vite, il commença à y appliquer des méthodes révolutionnaires : cinq pavillons furent construits autour de sa propriété pour que les enfants, réunis à trois ou quatre autour d'un ou deux éducateurs, intègrent un semblant de cellule familiale. L'expérience donna des résultats parfois concluants, parfois moins, mais Peter Tyron se consacrait à cette époque à son autre passion : le sacré, l'ésotérisme et les mythologies sous toutes leurs formes. Les orphelins n'étaient pas totalement étrangers à cet intérêt, car Tyron était hanté par une question : le destin de l'homme est-il tracé ? Sommes-nous tous prédestinés ? Quel est notre libre-arbitre en ce monde ? Petit à petit, Tyron se persuada que nul n'est meurtrier par hasard. Il commença à observer ses orphelins, à prendre des notes, à se renseigner sur ce qu'ils devenaient en grandissant... En trouvant un moyen d'identifier les assassins potentiels, en les isolant avant même qu'ils n'agissent, il espérait pouvoir prévenir le crime.

Son propre destin, Tyron n'allait pas tarder à le réaliser. Au fil de ses recherches, il se fit pour ami – et contradicteur – Ronald Bateman, le directeur de la prison de Soul Lake City, une commune voisine de Palburn Village. Il découvrit ainsi, grâce à Bateman, un prisonnier qui porte une étrange scarification (il s'agit de l'un des Adorateurs de l'Oracle). Tyron connaissait ce signe, qu'il avait vu dans un livre ; il commença à s'intéresser de près au prisonnier. En se faisant tatouer lui-même, il réussit à le faire parler et apprit ainsi l'existence de l'Oracle.

Tyron arriva ensuite à se faire accepter des Adorateurs de l'Oracle. Il dut monter sur le ring pour avoir le droit de rencontrer l'Oracle... Ce fut le plus grand jour de sa vie. Sa théorie devenait réalité ! Il existait, sur Terre, un moyen, une plante, permettant de deviner qui serait un jour un assassin : l'histoire de Sœur Mary, que l'Oracle lui conta en détail, lui laissait entrevoir la possibilité de sauver le monde du crime.

Dès lors, Tyron consacra chaque minute de sa vie à réaliser ce rêve. Il organisa consciencieusement l'avènement de son utopie, pétrie – à ses yeux – d'humanisme.

■ janvier 1920. Tyron recrute, pour très cher, le fameux Allan Williamson, l'aventurier bien connu des gazettes, et l'envoie chercher des spécimens de la Fleur en Amérique du Sud. Williamson n'obtient dans un premier temps que des spécimens mâles, qu'il fait parvenir à Palburn en juin 1920.

■ mars 1920. Tyron lance la construction d'une vaste serre au cœur même de New York, en haut d'un building dont il est propriétaire. Aujourd'hui, elle est toujours en chantier.

■ juin 1920. Tyron embauche plusieurs botanistes pour étudier ses spécimens mâles. Leur laboratoire se trouve dans le building de Tyron, sous la serre en construction.

■ juillet 1920. L'orphelinat et ses pensionnaires deviennent une pièce maîtresse du projet de Tyron : les orphelins commencent à être éduqués pour devenir un jour les « miliciens devins » dont rêve Tyron. Des hommes capables de lire dans les yeux de chacun qui sera, un jour, un assassin. Des juges capables d'empêcher tous

les crimes. Aujourd'hui, les enfants sont choyés et éduqués vertueusement... Seuls trois d'entre eux ont disparu dans les sous-sols du manoir de Tyron, morts au contact des spécimens mâles.

■ août 1920. Conscients des risques qu'impose la réalisation de son projet, déterminé à rester proche de l'Oracle, Tyron embauche plusieurs des Adorateurs. Certains sont ses gardes du corps, d'autres travaillent à l'orphelinat, d'autres encore au chantier de la serre. Ces Adorateurs sont entièrement dévoués à Tyron et n'ont plus aucun lien avec l'Oracle.

■ Début septembre 1920. Allan Williamson réussit à se procurer une graine femelle. Il se prépare à rentrer à New York.

L'aventure de Williamson

Allan Williamson va mettre six longs mois à exécuter sa mission, grâce aux indications fournies par Peter Tyron. Les deux hommes entretiennent durant cette période une correspondance que les PJ auront l'occasion de consulter. Williamson est inquiet, et redoute les sorciers qu'il rencontre. Il finit par se procurer une graine femelle, mais le prêtre de la Chose Très Ancienne le soumet aux spores. Son retour en Amérique n'est qu'un long cauchemar... Mais Williamson a la graine dans ses bagages : sa fortune est faite.

Angoissé, presque fou, Allan Williamson arrive aux USA, déterminé à exiger de Tyron des explications sur ce qu'il compte faire de la graine femelle... Et sur la façon dont lui peut guérir de la schizophrénie et de la paranoïa dont il est victime depuis son contact avec la Chose Très Ancienne. Curieux, et conscient du danger que représente la Fleur, Williamson décide d'organiser au mieux sa livraison à Palburn. Tout d'abord, il annonce sa date d'arrivée à Tyron : ce sera le 26 septembre 1920. En réalité, il compte arriver le jour précédent, le 25 septembre, pour surprendre ce qui se trame dans l'orphelinat. Le 25 au matin, il téléphone à de vieux amis versés dans les mystères étranges (les PJ) et leur demande de passer à Palburn le 26. Il leur explique qu'il doit y remettre un colis, et que leur présence ne sera vraisemblablement pas de trop.

Le village des Damnés

Le 25 septembre, quand Williamson arrive à Palburn, Tyron est absent. Allan est accueilli par les Adorateurs, qui emportent la caisse et lui offrent l'hospitalité. Ils vont jusqu'à lui faire visiter l'orphelinat modèle et à lui présenter la quinzaine d'enfants et d'adolescents qu'il accueille. Ce soir-là, les enfants, menés par Virginie, 14 ans, leur aînée, vont saisir leur chance. Ils ont compris depuis longtemps que certains des leurs sont morts, non pas de maladie, mais suite aux expériences de Tyron. Ils sont suffisamment intelligents pour comprendre que la caisse amenée par Williamson n'annonce rien de bon... C'est décidé, le soir même, ils s'enfuieront tous après le repas. Ils feront mine de se coucher et se retrouveront pour quitter Palburn. Mais Virginie ne veut pas partir sans mettre fin aux agissements de Tyron. Avant le dîner, elle se glisse dans le manoir, jusqu'à la caisse ramenée par Williamson... Elle l'ouvre, et y découvre la Fleur femelle. Celle-ci, parvenue à éclosion, s'empare de Virginie et se greffe sur elle. Alors, quand l'adolescente retourne à son pavillon, quand elle croise le regard de son éducateur... Virginie reprend conscience quelques minutes après son premier « flash » : l'éducateur est mort.

Les enfants, cette nuit du 25 septembre, sont tous contaminés par l'intermédiaire de Virginie. Avant de s'enfuir dans la campagne, ils tuent tous les habitants de Palburn Village, Allan Williamson compris. Ils volent l'argent des adultes, et Virginie dérobe aussi le journal de bord de l'aventurier pour savoir ce qu'il convient de faire désormais.

Réaction & objectif de Peter Tyron

Le 26 septembre à l'aube, Peter Tyron rentre de la serre en construction et découvre le massacre, la disparition des enfants et du spécimen femelle. Il est bouleversé, et une seule idée lui vient en tête : consulter l'Oracle afin de prendre une décision. Il abandonne Palburn et ses cadavres pour New York et ses égouts.

Le 26 septembre, en fin d'après-midi, dans sa cage de verre, l'Oracle accepte de retirer son cerceau de fer pour plonger son regard dans celui de Peter Tyron. L'esprit de l'Oracle est projeté dans le corps d'une future victime de Tyron. C'est Simon, l'un des orphelins de Palburn. Simon – et l'Oracle à travers lui – est malmené, presque torturé par Tyron et ses sbires. La scène se passe dans un wagon de marchandise abandonné, près d'une gare de triage. L'Oracle, à travers les yeux de Simon, entrevoit une haute cheminée marquée du sigle H &D.

L'Oracle révèle à Tyron pourquoi, dans le futur, il va torturer l'enfant : pour mettre la main sur les

autres orphelins et le journal de bord de Williamson. Simon tient sa langue. Attention : il faut bien saisir le paradoxe qui est en train de se jouer. À cet instant, le 26 septembre, Tyron apprend l'existence du journal de bord de Williamson et comprend qu'il est apparemment vital pour lui de le retrouver. Il va donc décider de le chercher... Ce qui va le conduire, bientôt, à emprisonner le petit Simon !

Dès le soir du 26 septembre, donc, Tyron a pour objectif de retrouver le journal de Williamson, les enfants et, à travers eux, le spécimen femelle qu'il destine à sa serre new-yorkaise. À cet instant, il a complètement basculé dans la folie : les morts de Palburn et la vie des enfants n'ont plus guère d'importance. Seule compte la réalisation de son projet.

Le parcours des enfants

Comme Peter Tyron, les orphelins échappés de Palburn vont, au début du scénario, agir en parallèle des PJ. Menés par Virginie, ils sont particulièrement déterminés. Pas question pour eux de se livrer, si c'est pour retourner à l'orphelinat, être soumis à des expériences et revivre ce qu'ils ont déjà subi. Les épreuves les ont dotés, même les plus petits, d'une étonnante maturité. Mais ils sont eux aussi contaminés par les spores de la Chose Très Ancienne. Virginie porte sous sa chair la Fleur du Mal. Et ils sont tous sous le choc des meurtres perpétrés à Palburn, qu'ils ont vécus comme on vit un cauchemar particulièrement réaliste.

En lisant le journal de bord de Williamson, les enfants en apprennent beaucoup sur la Fleur... et sur Tyron. Ils découvrent l'existence de la serre, et des botanistes : il n'y a que là-bas qu'ils peuvent espérer trouver un remède. Ils décident donc de s'y rendre. Mais, sous l'emprise de la Fleur, ils vont ponctuer leur parcours de crimes – a priori sans mobile – perpétrés en rase campagne ou près de voies de chemin de fer. Ces faits divers, relatés dans les journaux, peuvent permettre aux PJ de remonter la piste des enfants-tueurs et de les suivre à la trace de Palburn à New York.

Travestis en classe d'enfants aveugles (les orphelins comprennent vite le danger que représentent les regards), menés par Virginie qui tente de se faire passer pour une jeune institutrice, les enfants vont arriver jusqu'à un terrain vague, près d'une gare et d'une haute cheminée marquée du sigle H&D. C'est là que, bientôt, les PJ, les orphelins

et les Adorateurs de l'Oracle menés par Peter Tyron vont se rencontrer. Mais maintenant, place au scénario : que les investigateurs entrent en scène !

Seconde partie : le terreau

Massacre à Palburn village

New York 1920, 25 septembre. L'un des PJ reçoit un appel téléphonique de son vieil ami Allan Williamson. L'aventurier est confus et très angoissé. Il explique qu'il revient de Colombie, et qu'il doit livrer une caisse, le lendemain dans

un orphelinat de Palburn Village ; le personnage et ses amis peuvent-ils le rejoindre sur place ?
26 septembre 1920. Selon l'heure à laquelle les investigateurs arrivent à Palburn (il y a environ sept heures de voiture depuis New York), ils croiseront peut-être en route la luxueuse berline de Peter Tyron, qui vient de découvrir le massacre et roule à tombeau ouvert pour aller consulter l'Oracle.

Palburn Village. L'orphelinat est installé dans une grande propriété entourée de murs d'enceinte. La grille en fer forgé à l'entrée est cadenassée. Les PJ vont devoir l'escalader, car nul ne répond à leurs appels. Autour du grand manoir de Tyron, dans le parc boisé, se trouvent cinq petits pavillons de construction récente.
La première chose qui risque de surprendre les joueurs, c'est le silence de mort qui plane sur Palburn. Petit à petit, de pavillon en pavillon, ils vont découvrir l'horreur : une douzaine d'adultes assassinés. Les crimes ont été perpétrés de façon sauvage, alors que les adultes vaquaient à leurs occupations quotidiennes (préparer la cuisine, lire au lit, jouer aux cartes, prendre son bain). Éducateurs et Adorateurs sont morts assassinés avec les moyens du bord : couteau de cuisine, fer à repasser, électrocution, défenestration (les PJ perdent 1/1D4 + 1 pt de SAN à la découverte du massacre).
Si les PJ examinent les corps de près, ils peuvent s'apercevoir que certains portent une étrange scarification (le signe des Adorateurs de l'Oracle).
Le grand mystère qui plane sur Palburn, c'est bien sûr l'absence des enfants, alors que tout indique encore leur présence récente. Que sont-ils devenus ? Ont-ils été assassinés eux aussi ?
La découverte du corps d'Allan Williamson, égorgé dans son lit dans l'un des pavillons, va être une rude épreuve pour les PJ. Dans ses affaires, éparpillées au sol, les investigateurs ne trouvent que son billet de voyage Colombie-New York, accompagné d'une surtaxe pour une lourde malle en plomb.

Dans le manoir

Portes et volets du manoir ont été fermés par Tyron le matin même. C'est donc par effraction que les PJ vont devoir entrer dans l'ancienne demeure familiale. Trois lieux sont riches d'enseignements : la cave, le bureau de Tyron et un salon aveugle aux fenêtres murées.

■ La cave : C'est ici que la malle ramenée par Allan Williamson a été entreposée. Elle porte encore l'étiquette indiquant sa destination et le nom de son propriétaire. Elle a été fracturée. Autour d'elle, dans un fatras de botaniste amateur (aquarium, engrais, produits chimiques divers), les joueurs peuvent relever plusieurs indices : une pince, dont s'est servie Virginie pour fracturer la malle ; les cadenas, qui portent les marques de ses nombreuses tentatives ; des traces de sang au sol, et sur la malle, issues de l'installation de la Chose Très Ancienne dans les chairs de Virginie. Au fond de la malle, un amas de viande pourrie achève de se décomposer en dégageant une odeur infecte de charogne.

■ La salle secrète : En poussant un peu leurs investigations dans les sous-sols du manoir, les PJ peuvent également découvrir, derrière un amas de planches et d'outils grossièrement disposés devant l'entrée, une seconde salle. Au centre du caveau se dresse une table chargée de chaînes et d'entraves. C'est ici que des Fleurs mâles ont été greffées sur des orphelins. Ces derniers en sont morts, il y a quelques mois.

Le bureau de Peter Tyron

C'est à l'étage que se trouve le grand bureau de Tyron. Dans les paperasses, les PJ vont découvrir quatre indices essentiels : les formulaires d'admission des orphelins, la correspondance entre Tyron et Williamson, une note de l'un des botanistes de la serre adressée à Tyron, et enfin une lettre de Peter Tyron à Ronald Bateman, le directeur de la prison de Soul Lake City.

■ Les contrats d'adoption : ils permettent aux joueurs de comprendre qu'ils sont dans un orphelinat. Les enfants sont pour la plupart Américains. Les joueurs peuvent estimer à une quinzaine le nombre d'enfants présents ces derniers jours à Palburn. Trois certificats de décès se trouvent dans le dossier : les trois orphelins ont tous été emportés par des maladies d'enfance (varicelle, oreillons etc.).

■ Extraits de la correspondance Williamson - Tyron. Première lettre, janvier 1920 : « *Cher Peter, j'accepte volontiers la mission que tu veux me confier. J'ai bien reçu mes émoluments, et compte partir dès la semaine prochaine* ». Seconde lettre, mars 1920 : « *Un guide a accepté – à quel prix ! de me conduire dans les montagnes. Les indigènes ont l'air particulièrement frustes. En tout cas, j'ai retrouvé trace de l'histoire de la nonne, Sœur Mary, au presbytère... Tout va donc pour le mieux, même si de nombreuses personnes m'ont recom-*

mandé d'arrêter là mes recherches : ces montagnes ont bien mauvaise réputation. Votre dévoué, Allan Williamson ». Télégramme, juin 1920 : « *Tyron, je vous envoie vos horreurs dans une malle de plomb. Il ne s'agit que de spécimens mâles, sur leur lit de charogne. Tyron, cette chose ne pousse que sur la viande ! Les indigènes qui la cultivent sont tous dégénérés et infects… Je ne retournerai là-bas pour votre maudite plante femelle que si vous triplez mes honoraires. Williamson. NB : prenez garde à isoler ces choses, ne les approchez pas sans vous couvrir, ne les laissez pas à l'air libre* ». Dernière lettre, début septembre 1920 : « *Tyron, je rentre par le premier bateau avec ce que vous vouliez. Je prie Dieu chaque jour de me garder en vie, mais la fièvre ne me quitte plus. Tous mes guides sont morts ou fous (l'un d'entre eux a perpétré un crime sauvage, qui a bien failli me conduire en prison). Moi-même, je sens ma raison faiblir, mais il faut que mon esprit se remette de ce qu'il a vu là-bas… Je crois qu'il faut détruire ces choses. Nous verrons cela ensemble, à Palburn… Aujourd'hui, je n'ai plus qu'une envie : rejoindre la civilisation.* »

■ La note du Botaniste. Elle n'est pas datée, ni signée. « *Monsieur Tyron, l'autopsie s'est bien déroulée et nos études des spécimens avancent presque aussi vite que le chantier de la serre. Vos recrues, malgré leurs manières issues du peuple, n'ont pas peur, et obtempèrent sans trop rechigner. Venez dès que vous le pouvez : j'ai de nombreuses découvertes dont j'aimerais vous faire part.* »

■ La lettre à Bateman : elle est encore sur le bureau de Tyron, inachevée. À côté se trouve une enveloppe libellée au nom de M. Ronald Bateman, prison d'État de Soul Lake City. « *Cher Patrick, tu me vois ravi de prendre la plume en ce jour. Je vais bientôt pouvoir t'apporter la preuve que mes théories ne sont pas, comme tu te plais à le croire, si farfelues. J'espère pouvoir te prouver dès la mi-octobre qu'il existe une façon de changer radicalement le visage de notre société. Sache que, sans toi, cela n'aurait jamais été possible : si Dieu le veut, tu seras un jour encensé par l'Amérique…* »

Contaminés !

Il existe dans le manoir une dernière pièce, au rez-de-chaussée, que les PJ doivent impérativement visiter. Il s'agit d'un salon aux fenêtres murées, dans lequel se trouve un aquarium contenant un spécimen mâle sur son terreau de charogne (jet de SAN). L'aquarium est brisé, au sol, et la Chose a libéré ses spores dans la pièce : quoi qu'ils fassent, les PJ sont contaminés par ce pollen invisible (la découverte du spécimen mâle et la contamination coûte 0/1D2 pts de SAN aux PJ). D'ici quelques heures, ils vont ressentir les premiers symptômes, et être soumis petit à petit aux effets de la Fleur. Si tous ne rentrent pas dans la pièce, la contamination des autres joueurs se fait par transmission de spores (mais une fois sortis de Palburn, les PJ ne contamineront personne d'autre). Au meneur de jeu de se reporter aux tableaux lui proposant diverses visions et flash-forward – a mettre en scène, désormais : dès qu'ils croisent le regard de quelqu'un, les PJ sont plongés dans l'horreur de son intimité.

Soul Lake City

À ce stade de l'enquête, les investigateurs peuvent décider ou non de prévenir la police. Tyron ne va pas revenir au manoir dans les jours qui viennent : tout au plus va-t-il envoyer des Adorateurs faire le « ménage » et partir à la poursuite des enfants. La seule piste réellement concrète, c'est

Aide de jeu n° 1 : Visions

PNJ croisé	Vision (mort indirecte perpétrée dans le futur)
Infirmière	Par erreur, elle donne un médicament mortel à un de ses patients.
Mère de famille	Oublie d'éteindre le gaz : l'explosion tue deux de ses enfants et trois voisins.
Jeune homme	Il va bientôt quitter sa petite amie, qui se suicidera en se jetant sous un train.
Automobiliste	Refusera de prendre une jeune fille en stop : elle sera retrouvée morte.
Guide de montagne	Organisera une randonnée mortelle, où, à cause d'une négligence, treize adolescents mourront.
Grand-mère en fauteuil roulant	Traversera sans regarder, un camion l'évitera, et fauchera une douzaine de piétons.
L'entrepreneur	Fera des économies sur un chantier de construction : l'immeuble s'écroulera lors d'une tempête
La petite fille	Jouera bientôt à la dînette avec de la mort au rat. Son petit frère meurt du festin.
Le jeune homme élégant	Ignore qu'il est porteur d'une MST mortelle.
Le quarantenaire	fauteuil roulantDéshérite son fils, qui meurt clochard quelques mois après.
Chef d'entreprise	Va virer un employé, qui se suicide.

Ronald Bateman et la prison de Soul Lake City. Première surprise : Bateman n'est pas un détenu, mais le directeur de l'établissement !
Il accueille avec plaisir les personnages-joueurs. Si la police à été mise au courant du massacre de Palburn, il réagit différemment, mais ne cache rien de ses liens avec Tyron. Le meneur de jeu peut livrer toutes les informations contenues dans le chapitre *Le destin de Peter Tyron*, sans aller au-delà de la rencontre avec le prisonnier. Insistez bien sur le débat philosophique qui a cimenté l'amitié de Bateman et de Tyron : l'homme est-il mauvais par nature ?
Bateman ne s'oppose pas à ce que les PJ rencontrent le prisonnier : ce dernier est condamné à la peine capitale, suite à une série de vols avec violence ayant entraîné la mort. Il est moitié fou : l'Oracle lui avait annoncé ces crimes, il n'a fait, selon lui, qu'accomplir son destin. Peut-être ne serait-il jamais devenu un assassin s'il n'avait pas rencontré l'Oracle... Croiser son regard ne provoque rien sur chez PJ : le condamné ne va plus commettre de crimes.
Pour apprendre l'existence de l'Oracle, les joueurs vont devoir user du même stratagème que Tyron : se tatouer ou se scarifier le signe de l'Oracle. Le prisonnier leur indiquera comment entrer en contact avec les Adorateurs, et ira jusqu'à leur signaler quelle bouche d'égout emprunter à New York pour rejoindre la cour des miracles.

La cour des miracles

Le trajet Palburn-New York dure environ sept heures au volant d'une bonne voiture. La bouche d'égout indiquée par le prisonnier existe vraiment. Les PJ vont pouvoir s'engouffrer dans les entrailles de New York. Très vite, ils rencontrent deux Adorateurs, deux gardiens, chargés de surveiller l'entrée du royaume de l'Oracle. Encore une fois, le signe va servir de passe-droit. Si tout se passe bien, les Adorateurs proposent d'emmener les PJ en barque jusqu'à la cour des miracles.
Le long du trajet, à la lueur des torches, les PJ découvrent une fresque abominable. Elle présente d'abord l'humanité hantée par ses vices, ses haines, ses pulsions et ses démons ; puis l'homme, dépeint comme l'esclave d'une chose tentaculaire et végétale, dans un New York dévasté. C'est l'œuvre d'un mendiant dément et aveugle (le dessin s'en ressent), qui s'est crevé les yeux après avoir plongé le regard au cœur de la Fleur du Mal de l'Oracle. Les deux Adorateurs, s'ils sont là, n'expliquent cela aux PJ qu'à demi-mot (regarder la fresque coûte 0/1D2 pts de SAN).
Après une bonne heure de barque, les PJ arrivent dans une vaste salle, sans doute une ancienne carrière, où végètent une cinquantaine de clochards, d'éclopés et de malfrats. Tous sont des Adorateurs. Au centre de la pièce se dresse le ring, par lequel il faut passer pour pouvoir parler à l'Oracle.
Au meneur de jeu d'adapter la situation selon le comportement des PJ (voir aussi s'ils arborent le signe de l'Oracle – si ce n'est pas le cas, la situation est très différente). La règle voudrait qu'ils désignent un champion pour monter sur le ring et affronter l'un des Adorateurs. Le combat se fait sans armes et sans règles. L'Adorateur peut mordre, chercher à crever les yeux de son adversaire... Le public laisse libre cours à son goût du spectacle. Notez que les Adorateurs comptent dans leurs rangs beaucoup d'assassins potentiels : espérons que les PJ ne les défieront pas trop du regard ! Au final, les PJ devraient réussir à rencontrer l'Oracle. D'autant que cette dernière avait, bien sûr, prévenu les Adorateurs de leur arrivée.

L'Oracle

Dans une pièce voûtée à l'odeur âcre, au sein d'une prison de verre, se tient l'Oracle : une femme de plus de deux cents kilos, aux pieds et aux bras entravés par des chaînes. Sous ses habits de nonne, on devine dans son dos la forme immonde et mouvante de la Fleur du Mal. Un bandeau de fer sur son visage l'empêche de croiser le regard de ces interlocuteurs. L'Oracle parle d'une voix douce. Malgré ses souffrances, elle irradie la bonté.
L'Oracle raconte tout aux PJ : l'histoire de Sœur Mary, qu'elle était il y a bien longtemps, les pouvoirs de la Chose Très Ancienne, sa première rencontre avec Tyron... et surtout la dernière : celle où Tyron l'a regardée, où elle s'est retrouvée dans le futur et dans l'esprit du petit Simon (voir Réaction et objectif de Peter Tyron). Elle n'omet aucun détail : l'existence du journal de bord de Williamson, la scène de torture du petit Simon par Tyron dans le wagon, la présence de la cheminée H&D... Et elle ajoute une chose qu'elle n'a pas dite à Tyron : la réponse que lui refusait Simon, à savoir que le journal et les enfants sont cachés en haut de la tour H&D. Les PJ n'ont plus qu'à trouver l'endroit.

Aide de jeu n° 2 : Flash Forward

PNJ (1920)	crime (futur)	Incarnation pour les PJs	Résolutions possibles pour les PJ	Conséquence dans le présent
Organisateur d'une vente de charité.	1935, dans un bayou. Il traque une famille noire avec d'autres membres du Ku-Klux-Klan.	Le père, sa femme, ses enfants.	+ Doivent tuer l'organisateur de la vente de charité (mais il est masqué). – Ils meurent lynchés.	L'organisateur gît assassiné dans l'arrière-salle de vente. – Ses amis ont pris sa défense et sorti des armes contre les PJ.
Enfant américain de 10 ans.	juin 1944, débarquement, plage de Normandie. Il commande une opération suicide à ses hommes : attaquer de front un bunker	Militaires américains.	+ Doivent refuser l'ordre de charger, et peut-être tuer ou assommer leur supérieur. – Ils acceptent et se font tuer par les Allemands.	L'enfant est retrouvé mort ou assommé – Agression de la foule contre les PJ qui ont attaqué l'enfant.
Jeune homme timide, lecteur de littérature fantastique et de comics.	1960, ferme du Texas. Il dirige une secte et pousse les membres au suicide collectif par immolation	Membres de la secte, déjà recouverts d'essence.	+ Doivent arrêter le gourou et ses adorateurs. – N'y arrivent pas !	Les PJ ont provoqué un incendie – Une station d'essence a pris feu près d'eux. Ce dernier les tue ou blesse.
Chez un commerçant.	1929, New York. Son entreprise à fait faillite. Il convoque sa famille qu'il compte assassiner avant de se suicider	La famille du patron en question : c'est-à-dire sa femme et ses triplés ou quadruplés de six ans.	+ Doivent le convaincre de ne pas les tuer, ou le pousser à se suicider seul – N'y arrivent pas.	Le commerçant meurt ou s'évanouit : ils sont accusés de l'avoir agressé – La police intervient : les PJ seraient devenus fous.
Neveu de l'un des PJ.	1923. Braque une banque pour payer une opération coûteuse à sa femme condamnée par la médecine.	Otages (banquiers, clients, agents de garde).	+ Doivent le convaincre de renoncer au suicide ou le tuer ou le pousser au suicide – Panique du neveu qui tire sur les otages.	+ Les PJ apprendront plus tard le suicide ou la mort du neveu : sa femme en tombe malade. – Les PJ sont victimes d'un sniper fou.

NB : *la résolution de la situation passe par la mort (ou la perte de conscience, si vous êtes un MJ clément) de l'agresseur (le PNJ) ou de la victime désignée (le PJ qui a plongé son regard dans les yeux du PNJ). Les autres PJ peuvent donc tuer la victime désignée pour revenir au présent !*

Les orphelins

Pour identifier la zone où se cachent les orphelins, les PJ disposent de plusieurs pistes : c'est près d'une gare de triage, et près d'une cheminée H&D (une ancienne fonderie Hilton & Dawson aujourd'hui en ruine). Si cela ne suffit pas, vous pouvez glisser dans les faits divers du *Herald Tribune* la découverte d'un cadavre d'enfant dans un terrain vague, près d'une gare... Tyron et ses hommes sont déjà sur place, mais les PJ ont une longueur d'avance sur eux : ils savent où sont cachés les enfants et devraient, en toute logique, se diriger d'abord vers la tour avant d'aller au wagon (si ce n'est pas le cas, allez au chapitre suivant).

Dans la cheminée de l'usine Hilton & Dawson.

La plus grosse difficulté consiste à se frayer un chemin parmi les décombres de la fonderie en ruine, et à grimper en haut de la tour sans faire peur aux enfants. Le signe de l'Oracle, que les personnages portent peut-être, ne les aide pas à gagner leur confiance... Les enfants ne sont plus que douze : Simon a été fait prisonnier, et deux autres ont été tués par les hommes de Tyron. Ils fuient les regards des PJ et sont pour le moins traumatisés par ce qu'ils viennent de vivre. Comme les PJ, ils sont sous l'influence des spores... et couverts d'eczéma (la découverte des enfants et de Virginie, fécondée par la Fleur, coûte 0/1D4 +1 pts de SAN aux PJ) Mais Virginie leur explique la situation : Tyron a tué deux des leurs et enlevé Simon. Ils sont en bas, dans l'un des wagons. Les enfants veulent le délivrer avant de rejoindre la serre, dont ils connaissent l'existence et l'emplacement grâce au journal de Williamson.
Aux PJ d'échafauder un plan pour délivrer Simon. Ils vont aussi pouvoir consulter le journal de Williamson : leur ami a effectué une enquête sur Tyron avant d'accepter sa mission, et a noté l'adresse de l'immeuble où se trouve la serre. De son aventure colombienne, les PJ peuvent retenir un mensonge : Williamson n'a pas dit à Tyron que la Fleur que portait l'Oracle était un spécimen femelle. Et, comme toute femelle, elle contient les germes du chaos !

Il faut délivrer Simon

Deux des Adorateurs embauchés par Tyron montent la garde autour du wagon où Simon est enfermé. Contre toute attente, ils ne vont pas intervenir dans la scène prédite par l'Oracle aux investigateurs. Tyron, qui a connaissance de son futur, a tendu un piège aux enfants et attend leur intervention. Une dizaine de ses Adorateurs sont cachés autour du wagon. Tyron lui-même est absent : il attend que ses hommes capturent ou tuent les enfants, pour récupérer ensuite la Fleur et le journal de Williamson.
Les PJ vont donc intervenir, avec ou sans l'aide des enfants, et se faire surprendre (ou non, selon leur degré de préparation) par les Adorateurs à la solde de Tyron. Mais la situation va réellement basculer quand ils vont se retrouver face au petit Simon. Inévitablement, par réflexe, l'un des PJ va croiser son regard (au besoin, faites intervenir un adversaire qui bouscule le PJ), et tous les joueurs vont être projetés dans le futur.

Aide de jeu n 3 : Flash-forward lié aux germes du chaos

PNJ (1920) (futur)	Crime pour les pjs	Incarnation possibles pour les PJ	Résolutions	Conséquence dans le présent
Le petit Simon.	1929. Simon est devenu un milicien de Tyron, en charge d'exécuter des botanistes félons, au sein de la Serre.	Botanistes. Ils viennent de dissimuler un antidote aux Fleurs.	+ Tuer Simon – La victime désignée est tuée par Simon ou l'un des miliciens. NB : Les PJ ou les miliciens vont (d'un coup de feu ou en la traversant) briser la serre et libérer les spores.	Les PJ se réveillent en haut de la Tour H&D : près du wagon, la plupart des orphelins (dont Simon et Virginie) sont morts, ainsi que nombre des adorateurs embauchés par Tyron.
La Chose Très Ancienne de l'Oracle.	1999. New York. Les Fleurs ont envahi la Cité et réduit la population en esclavage.	Résistants, à la recherche de l'antidote caché par les botanistes en 1920.	+ Trouver l'antidote ou sa formule – Mourir.	L'Oracle et la Fleur sont mortes. Ceux qui sont morts durant le flash ont été tués par la Fleur.

La Serre, 1929

Les PJ se retrouvent dans la peau des botanistes embauchés en 1920 par Tyron. Ils sont tous habillés de combinaisons hermétiques et se tiennent dans la serre, aujourd'hui terminée : elle coiffe un haut building et contient d'innombrables Fleurs du Mal.

Projetés dans l'esprit des botanistes, les PJ vont comprendre plusieurs choses. Tout d'abord, une évidence : l'élevage des Fleurs du Mal n'a été possible en 1920 que parce qu'une Fleur mâle et une Fleur femelle ont été croisées. Or, en 1920, il n'existait en Amérique que deux Fleurs femelles : celle de l'Oracle, et celle de l'orpheline. Aux PJ d'en tirer les conséquences pour le futur... Ou plutôt pour le passé !

Ce n'est pas un hasard si les botanistes, dont les joueurs ont pris possession, ont de telles pensées : ils sont en train de se rebeller contre leur patron, Tyron, et viennent de mettre au point un « antidote » à la Fleur – un produit capable de l'anéantir et d'annihiler ses effets secondaires. Ils sont d'ailleurs en train de cacher le précieux produit sous une dalle du carrelage. À peine, ont-ils scellé la dalle qu'interviennent des miliciens, envoyés par Tyron.

À leur tête se trouve... Simon ! De dix ans plus âgé, il est devenu l'homme de main de Tyron. Les botanistes rebelles sont ses futures victimes : voilà pourquoi les PJ se retrouvent ici. Le combat qui s'ensuit, et qui ne peut s'achever que par la mort des botanistes ou de Simon, est d'autant plus périlleux qu'il se déroule aux abords des Fleurs du Mal : il ne fait pas bon tomber dans un champ de Choses Très Anciennes ! L'autre risque, c'est qu'un coup de feu manque sa cible, ou que quelqu'un soit projeté à travers l'une des verrières : les investigateurs voient alors un nuage de spores s'étendre sur New York (comme tout flash-forward, celui-ci coûte 0/1D3 pts de SAN aux PJ).

Retour au présent

Les PJ sont au bord du vide, en haut de la tour H&D. Ils sont couverts de sang et portent des blessures (s'ils ont été blessés en 1929). Deux enfants sont près d'eux, en larmes, complètement déboussolés. Que s'est-il passé pendant qu'ils étaient dans le futur ? Ici, autour du wagon, le combat a fait rage (il équivaut au combat mené par les PJ contre Simon et ses miliciens). Simon est mort (s'il est mort en 29), comme beaucoup d'enfants, dont Virginie – et avec elle, le spécimen femelle. S'ils le désirent, les PJ peuvent retourner près du wagon découvrir le charnier... (ce qui leur fait perdre 0/1D3 pts de SAN).

Et maintenant, que faire ? Aller à la serre trouver l'antidote ? Mais il n'existe pas encore ! Il ne sera fabriqué que dans dix ans. La seule solution, maintenant que Virginie est morte, semble d'en finir avec la Fleur elle-même, au moins avec l'unique spécimen femelle connu. Les joueurs le savent depuis qu'ils se sont retrouvés dans la peau des botanistes : il faut tuer l'Oracle.

Retour chez L'Oracle

Cette fois-ci, les Adorateurs ne barrent pas la route aux PJ : ils sont déjà venus une fois et ont remporté l'épreuve du ring, ils peuvent désormais accéder directement à l'Oracle. Aux PJ d'essayer de se retrouver seuls avec la nonne entravée. Sœur Mary sait pourquoi ils sont venus ; elle leur souhaite bonne chance et entreprend de réciter le Notre-Père.

Pour tuer la Chose, les PJ doivent d'abord briser la cage de verre, puis tuer la nonne (la vision de la Fleur leur fait perdre 1/1D6 pts de SAN). Mais la Fleur se rebelle. Elle étend ses ramifications bulbeuses et fouettent les personnages de ses racines dentées. Elle fait tout son possible pour

Caractéristiques des PNJ

	Tyron	Les enfants	Les botanistes
For:	09	05	08
Dex:	11	12	10
Tai:	16	06	09
App:	14	06	12
Pou:	15	13	10
Edu:	18	06	17
Cons:	14	08	10
Int:	16	16	14
SAN:	05	25	30
Pts de vie:	15	07	09
	Botanique: 45 %	Baratin: 30 %	Lire/Écrire l'espagnol: 60 %
	Bibliothèque: 75 %	Discrétion: 60 %	Parler espagnol: 60 %
	Discussion: 60 %	Grimper: 55 %	Mythe de Cthulhu: 45 %
	Droit: 40 %	Mythe de Cthulhu: 15 %	Psychologie: 45 %
	Éloquence: 65 %	Se cacher: 50 %	Discussion: 50 %
	Histoire: 60 %	TOC: 40 %	
	Mythe de Cthulhu: 60 %		
	Occultisme: 50 %		
	Psychologie: 45 %		

	Simon adulte	Les adorateurs	Farrah Tanner
For:	13	12	13
Dex:	15	11	16
Tai:	14	09	08
App:	05	10	16
Pou:	16	08	17
Edu:	07	06	12
Cons:	16	12	11
Int:	15	11	16
SAN:	10	35	45
Pts de vie:	15	10	11
	Baratin: 40 %	Lutte: 60 %	Camouflage: 50 %
	Discrétion: 60 %	Poignard: 55 %	Conduire automobile: 40 %
	Grimper: 65 %	Pickpocket: 40 %	Discrétion: 60 %
	Mythe de Cthulhu: 30 %	Mythe de Cthulhu: 10 %	Mécanique: 50 %
	Suivre une piste: 15 %		Se cacher: 40 %
	Coup de poing: 45 %		Premiers soins: 55 %
	Poignard: 60 %		Suivre une piste: 30 %
	Arme de poing: 45 %		Électricité: 30 %
	Lutte: 50 %		Éloquence: 25 %
	Mythe de Cthulhu: 40 %		Soigner maladie: 25 %

	Les résistants	Les miliciens de Tyron	L'Oracle
For:	15	12	18
Dex:	14	21	02
Tai:	12	14	24
App:	08	06	02
Pou:	12	09	10
Edu:	08	05	17
Cons:	10	12	10
Int:	16	10	14
SAN:	20	30	30
Pts de vie:	11	13	09
	Camouflage: 50 %	Mythe de Cthulhu: 15 %	Lire/Écrire l'espagnol: 60 %
	Conduire automobile: 40 %	Suivre une piste: 15 %	Parler espagnol: 60 %
	Discrétion: 60 %	Coup de poing: 70 %	Mythe de Cthulhu: 45 %
	Mécanique: 50 %	Poignard: 50 %	Psychologie: 45 %
	Mythe de Cthulhu: 40 %	Arme de poing: 45 %	Discussion: 50 %
	Se cacher: 40 %	Lutte: 50 %	
	Premiers soins: 55 %		
	Suivre une piste: 30 %		

	Les miliciens aveugles (ils ne sont que le véhicule des plantes qui les manipulent)	Les Fleurs de 1999	La Fleur de l'Oracle
For:	12	80	21
Dex:	09	14	13
Tai:	11	200	19
App:	04	-	-
Pou:	10	120	11
Edu:	01	-	-
Cons:	10	120	17
Int:	01	-	7
SAN:	00		-
Pts de vie:	11	160	20
	Fouet: 45 %	*Armes*	*Armes*
	Coup de poing: 40 %	Tentacule: Att 100 %	Tentacule: Att 45 %
	Écouter: 40 %	Dommages 8D6	Dommages 1D6
	Odorat: 50 %	Morsure: Att 80 %	Morsure: Att 45 %
		Dommages 1D100	Dommages 1D10

	Les Fleurs des miliciens aveugles
For:	17
Dex:	1
Tai:	8
Pou:	11
Cons:	10
Int:	7
Pts de vie:	9
	Armes
	Tentacule: Att 45 %
	Dommages 1D3
	Morsure: Att 45 %
	Dommages 1D6

présenter aux PJ son cœur, son œil impossible. Si l'un d'entre eux regarde, tous se retrouvent de nouveau projetés dans le futur.
Les investigateurs doivent absolument venir à bout de la Fleur : en brisant la cage de verre, ils l'ont fécondé (en effet, ils portent sur eux les spores du spécimen mâle). Une fois le combat fini, ils n'ont pas à affronter les Adorateurs : l'Oracle leur a dicté ses dernières volontés et leur a demandé de les laisser partir.

New York, 1999

S'ils ont été happés par « l'œil » de la Fleur, les investigateurs se retrouvent dans la peau de ses victimes ; ou plus précisément, dans les corps d'un groupe de résistants à New York, en 1999 (libre au Meneur de choisir une autre époque, plus proche de l'action de départ, par exemple). Une jeune femme, Farrah Tanner, est à la tête de leur groupe d'intervention : ils sont en train de courir dans les égouts et cherchent à atteindre la surface.
Farrah explique aux PJ le contexte actuel. En même temps, elle est prête à croire ce qu'ils lui racontent. On est prêt à croire à l'impossible à New York, en 1999. Voilà ce que les PJ vont découvrir, en rejoignant la surface et grâce aux explications de Farrah :

- Les Fleurs du Mal ont pris possession de New York et du reste du continent américain. La ville est aujourd'hui en ruine, couverte d'immenses Fleurs immondes qui s'étendent partout comme un cancer. Des milices d'aveugles fécondés et dirigés par les Fleurs traquent les survivants pour alimenter les charniers où s'épanouissent les Choses Très Anciennes. Les vents charrient sans cesse les spores infâmes des Fleurs, saturant l'air d'une crasse jaunâtre qui se dépose en masse sur les camps de prisonniers où les hommes sont élevés comme du bétail (quand les PJ constatent les ravages de la Fleur, ils perdent 1D 3/1D6 pts de SAN).
- Le dernier espoir de l'humanité repose sur une poignée de résistants traumatisés, qui se terrent dans les bas-fonds et se protègent des spores derrière leurs masques à oxygène. En discutant avec Farrah, les joueurs apprennent le fin mot de l'histoire : il y a bien longtemps, à la fin des années vingt, les botanistes qui ont permis l'éclosion de l'Horreur auraient créé un antidote, une substance capable de tuer les Fleurs. Mais ils seraient morts avant de révéler l'endroit où ils l'auraient caché.

Or, les joueurs savent où se trouve l'antidote ! Il leur suffit de s'introduire dans l'ancienne serre de Tyron, aujourd'hui en ruine. Pour cela, ils vont devoir affronter quelques miliciens aveugles, retrouver la cachette sous le carrelage et confier l'antidote à Farrah Tanner. Ils remportent alors le combat contre l'Immonde et peuvent retourner dans leurs corps.

Épilogue : La Serre, 1920

Quand les joueurs retrouvent leurs esprits, l'Oracle et la Fleur sont mortes. Ils ne leur restent plus qu'à se sauver eux-mêmes (ainsi que, peut-être, les rares orphelins survivants). Ils doivent pour cela se rendre à la serre et tenter de convaincre les botanistes de fabriquer l'antidote dès aujourd'hui (notez que les joueurs ont pu prendre cette décision avant d'aller combattre l'Oracle). C'est là qu'ils vont enfin rencontrer Peter Tyron. Vont-ils le tuer ? Tenter de le raisonner ? À eux de conclure, en leur âme et conscience, le débat qui oppose Peter Tyron et Ronald Bateman depuis des années, à savoir, que le crime n'est en rien un destin, mais bel et bien un choix.

L'AS DE PIQUE qui laisse sur le carreau

Ce scénario de *ZOMBIES* « pour des soirées mortelles » s'adresse à par 4 à 5 joueurs débutants. Il plonge les personnages dans une enquête occulte au cours de laquelle ils feront la rencontre de puissants occultistes, de mafieux et, bien-sûr, de zombies.

Scénario de Dragon - Illustrations de David Bauwens

L'histoire

Ferdinand Lassalle, un occultiste membre de la secte de la Lune Pourpre avait, parmi de nombreux vices, celui du jeu. Pour avoir tout le temps d'assouvir sa passion, il enleva un sans-abri et accomplit sur lui un sombre rituel appelé « Échange d'âme ». Ferdinand se réveilla alors dans le corps du malheureux à l'état de mort vivant.

Ferdinand organisa un petit accident avec son ancien corps et couvrit son nouveau visage d'un masque d'argent pour cacher ses tissus pourrissants. Jouissant désormais d'une quasi-immortalité, il se lança à corps perdu dans le jeu, gagnant beaucoup d'argent, jusqu'à ce que sa réputation commence à effrayer ses adversaires potentiels.

Il attira rapidement l'attention d'Arnaldo Casani, chef de la mafia parisienne, qui contrôle le milieu du jeu dans la capitale. L'Italien lui proposa une association : il lui fournirait des pigeons à plumer et, en échange, ramasserait une partie des gains. Les deux hommes tombèrent d'accord et commencèrent alors leurs petites manigances dans Paris, Arnaldo envoyant ses hommes à la recherche de joueurs et Ferdinand se chargeant de remporter les parties.

Un grain de sable vint malheureusement se coincer dans leur plan bien huilé.

Jack Edomsa, un grand avocat qui avait déjà évité plusieurs fois les joies de la prison à Arnaldo et à ses hommes, s'invita dans une de leurs soirées privées et parvint à battre le Masque d'Argent.

Celui-ci dissimula son humiliation mais jura de se venger, échafaudant pour ce faire un plan particulièrement tordu.

Jack utilise à chacune de ses parties un jeu de cartes dessiné par ses soins. Ferdinand en a réalisé des copies et fait de l'as de pique un instrument de mort, en octroyant à la carte des pouvoirs occultes. Sous son identité de Masque d'Argent -sans prévenir Arnaldo - il organise des parties clandestines. Quand ses adversaires n'ont plus rien à parier, il leur propose de jouer leur vie. Poussés par le pouvoir de l'as de pique, qui inhibe la peur de celui qui l'a en main, les malheureux acceptent alors les paris les plus fous... et se tuent.

Dans le même temps, Ferdinand, se faisant passer pour Jack auprès de sa secrétaire, lui demande d'agir auprès de la police pour étouffer les détails bizarres qui entourent ces décès.

Il espère ainsi trois choses :

- Que la police va finir par se rebiffer et mettre le responsable hors-circuit plutôt que de continuer à toucher des pots de vins sous-payés ;
- Qu'un proche d'une des victimes remontera la piste jusqu'à Jack pour se venger ;
- Enfin, qu'Arnaldo soupçonnera Jack d'utiliser les fonds de la mafia pour des pots de vins couvrant ses frasques personnelles et décide de mettre un terme à leur collaboration, à sa manière radicale.

Introduction

La police réveille l'un des PJ à 4 h 30 du matin. Son frère Samuel vient d'être victime d'un grave accident de voiture : il a percuté un autre véhicule en roulant en sens inverse sur le Périphérique parisien, à 3 h 00 du matin. Arrivé à l'hôpital, le personnage reçoit les effets personnels de son frère, qui vient de décéder.
La police classe l'affaire le lendemain. Cause officielle de l'accident avancée par les inspecteurs : l'abus d'alcool et de stupéfiants.
Le PJ devrait être surpris par cette conclusion : son frère ne buvait jamais plus que de raison et ne touchait pas à la drogue. Il était, certes, un gros joueur, mais n'aurait jamais risqué de pari stupide ou suicidaire.

Un médecin légiste scrupuleux

Deux jours après l'accident, le frère de Samuel est réveillé vers 6 h 30 du matin par un homme d'une quarantaine d'années, en imper beige, qui se présente comme le docteur Marcel Rosse, médecin légiste.
Marcel s'excuse pour l'heure matinale, ainsi que pour les pénibles nouvelles qu'il apporte : le corps de Samuel a disparu de la morgue, peu après l'autopsie. Un enquêteur passé à la recherche d'indices n'a strictement rien trouvé, si ce n'est une fenêtre ouverte, sans traces d'effraction ni empreintes autres que celles des agents du nettoyage.
Or, Marcel avait trouvé, dans la main crispée de Samuel, une carte à jouer assez étonnante avec au recto, un as de pique surmonté d'une tête de mort, et au verso, des enluminures figurant des corps entrelacés. Ce qui l'a décidé à venir, c'est que, voilà quelques jours, on lui a amené un cadavre avec la même carte glissée dans une poche, mort on ne sait comment. Et que, bien que les croque-morts le nient, ce corps aurait également disparu durant son bref séjour dans une chapelle ardente, juste avant l'inhumation.
Si les PJ lui en parlent, Marcel jure qu'il n'a relevé aucune trace de drogue ou d'alcool dans le sang de Samuel, ni rien consigné de tel dans son rapport !
Selon lui, il y aurait un lien, donc une personne, derrière ces deux morts violentes. Mais la police semble faire la sourde oreille. Si le PJ veut venger son frère, il ne peut compter que sur lui-même.
Marcel explique tout cela au PJ et lui souhaite bon courage, prudence, puis s'en va travailler. Il ne veut pas se mouiller davantage, par crainte de perdre son job, mais il souhaite que la vérité éclate.

Et ça continue en gore et en gore

Tout au long de ce scénario, Ferdinand organise des paris qui entraînent la mort d'innocents. Les joueurs apprennent ces « accidents » par les journaux ou la radio. Vous pouvez faire intervenir ces événements quand bon vous semble, pour stimuler vos joueurs ou leur donner des indices. Notez que la presse les attribue plutôt à un phénomène de société…
Voici quelques suggestions d'informations à donner à vos joueurs :
- Un jeune de 23 ans s'est tué en tentant de traverser l'Arche de la Défense en moto. On ignore comment il est parvenu à monter sur le building, de surcroît avec une moto ;
- Un homme est décédé en essayant d'escalader l'Arc de Triomphe lesté de plomb aux bras et aux jambes ;
- Un parachutiste est mort en sautant du sommet de la tour Eiffel : son parachute n'a pas eu le temps de s'ouvrir correctement ;
- Un homme d'une trentaine d'années a été tué par deux pitbulls, il aurait tenté de lutter torse nu contre les deux animaux ;
- Un homme s'est tué en tentant de traverser le Périphérique les yeux bandés.

Quelques heures après leur mort, les victimes se relèvent à l'état de zombies et partent tranquillement rejoindre leur nouveau maître, dans une petite maison de Neuilly.
Chaque fois, un as de pique est retrouvé sur les lieux de l'accident.
Il s'agit en réalité d'une seule et même carte ; en effet, avant chaque nouveau pari, Ferdinand rappelle sa carte à lui grâce au rituel « Disparition », afin de pour convaincre une nouvelle victime de l'impossible.
Si vos joueurs entrent en possession d'une de ces cartes (par exemple, en assistant en direct à l'un des accidents, ou simplement grâce à Marcel Rosse, qui leur en remet une), ils l'égarent mystérieusement au bout de quelques jours, quel que soit l'endroit où ils l'avaient mise (même sur eux). Pour connaître les propriétés exactes de l'as de pique, reportez-vous au paragraphe Une carte joueuse.

Le Blue Angel

C'est sûrement dans ce petit troquet du quartier des Halles que l'enquête des PJ commencera. Samuel le fréquentait assidûment, surtout son arrière-salle, où s'organisent des soirées de poker clandestines. Le gros George, patron de l'établissement, a appris la mort du p'tit Sam, comme il l'appelle, et fait de son mieux pour aider son frère.

Les informations qu'on peut obtenir en posant les bonnes questions au gros Georges et aux habitués sont les suivantes :

- Samuel venait jouer trois fois par semaine. Il était considéré comme un bon joueur et gagnait plus souvent qu'il ne perdait ;
- Le jour de l'accident, il a joué deux parties avant de partir vers 23 h 45 avec deux des joueurs qu'il venait de plumer. Ceux-ci ne semblaient pas lui en tenir rigueur ;
- Les deux hommes en question portaient des costumes sombres et des borsalinos, l'accoutrement typique des hommes de la mafia ;
- La mafia parisienne serait dirigée par un certain Arnaldo Casani ;
- Les deux mafieux s'appellent Philippe Vinart et Auguste Pinasse. Ce sont des habitués, et on peut les rencontrer en soirée, soit au comptoir, soit dans l'arrière-salle, où ils viennent jouer.

Le gros Georges ne peut donner aucune information concernant le mystérieux as de pique, il n'a jamais vu une telle carte auparavant.

Les deux mafieux

Les deux hommes sont membres de la mafia et ne s'en cachent pas. Ils ont déjà été arrêtés plusieurs fois, mais les charges qui pesaient contre eux ont été abandonnées chaque fois grâce à l'intervention d'un grand avocat (Jack Edomsa). Si vos joueurs optent pour la manière forte, les deux mafieux préfèrent mourir que de parler. Une meilleure option pour leur arracher des confidences consiste à leur offrir à boire ; au bout d'un nombre de verres de whisky suffisant, ils se mettent à table (comprenez qu'ils disent ce qu'ils savent, ils ne vont pas boire debout et s'asseoir à une table pour donner les informations !). Bien sûr, il ne picolent que si les PJ en font autant...

Leurs informations sont plutôt minces :

- Leur patron, Arnaldo Casani, leur a demandé de cibler des gros joueurs ayant beaucoup d'argent à perdre. Ils ont repéré Samuel et l'ont emmené à une partie privée à l'hôtel Plamond. Le jeune homme y a affronté quatre adversaires, dont le Masque d'Argent. Les deux hommes ne sont pas restés jusqu'à la fin de la partie, mais Samuel perdait lorsqu'ils sont partis.
- Interrogés sur la carte ou sur le Masque d'Argent, ils affirment ne rien savoir. Ils n'ont jamais vu la carte et connaissent simplement la réputation du Masque d'Argent, qui serait un très bon joueur de poker.

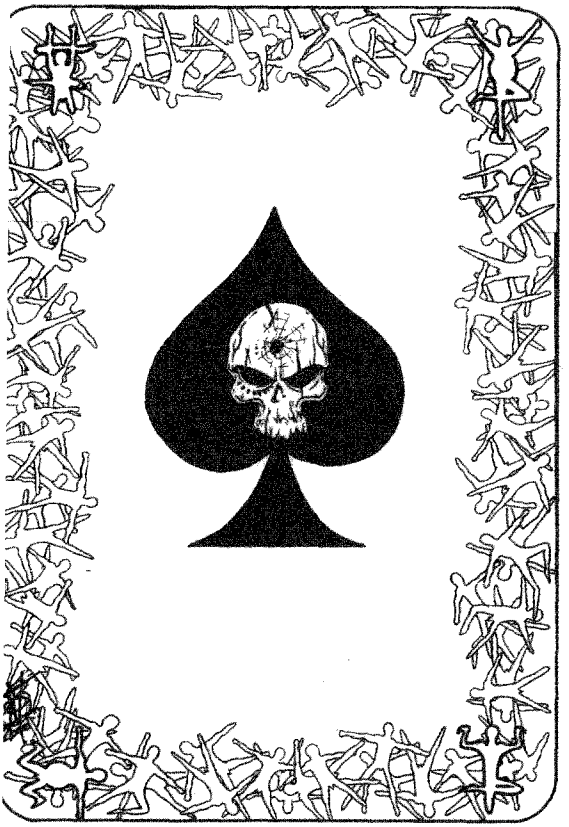
Après leur entrevue avec les PJ, ils vont immédiatement prévenir Arnaldo que des petits curieux mènent une enquête sur les gros joueurs de poker. Les PJ seront alors suivis pendant tout le scénario par des mafieux « en civil » (les borsalinos, c'est pas top pour la discrétion !).

Si les PJ tuent Philipe et Auguste, Arnaldo en est averti par l'un de ses nombreux informateurs.

Le monde du jeu

En interrogeant les gros parieurs de la capitale, les PJ peuvent obtenir les informations suivantes :

- Personne ne connaît l'identité réelle du mystérieux joueur qui se fait appeler Masque d'Argent ; d'ailleurs, rares sont ceux qui l'ont rencontré ;
- Le Masque d'Argent n'est que depuis deux mois dans la capitale ;
- Il n'a jamais perdu une partie ;



– Il organise des parties privées, mais jamais deux fois au même endroit.

Une enquête occulte

Si vos joueurs se rendent compte des propriétés magiques de la carte et mènent des recherches aux bons endroits, ils finissent par obtenir le nom d'un occultiste réputé dans la capitale : Nathaniel Nastan. L'adresse de son site Internet est nastan.com, et permet de communiquer avec lui par e-mail.

Si vos joueurs piétinent, c'est lui qui vient à eux en leur envoyant un message par le net ; l'un de ses zombies, surveillant les décès suspects dans la capitale, a repéré le groupe et prévenu son maître. Nathaniel refuse toute entrevue, mais peut dévoiler aux PJ les propriétés de l'as de pique si on lui en fournit une copie par le net.
Nathaniel n'intervient pas personnellement, mais peut envoyer un de ses zombies aider les PJ. Le mort-vivant qui se présente alors à eux s'appelle Fred ; il est en parfait état de conservation. Son maître le nourrit régulièrement avec du sang frais, et il ne se montre jamais agressif envers les PJ.
Nathaniel est membre de la Lune Pourpre. Dans cette affaire, il est motivé par la curiosité de connaître l'identité de ce nouvel occultiste qui n'a pas eu la courtoisie se présenter à lui. Il contacte régulièrement son zombie pour suivre les progrès de l'enquête des PJ.

Une enquête qui piétine

Rapidement, les joueurs se retrouvent à court de pistes. Malgré tous leurs efforts, il leur est impossible de retrouver la trace de Masque d'Argent. Même Nathaniel Nastan ignore la véritable identité de l'occultiste.
C'est là qu'intervient Arnaldo Casani (enfin, quelqu'un qui se fait passer pour lui) : deux hommes en costume sombre portant des borsalinos invitent gentiment les PJ à les suivre. Si ces derniers hésitent, les mafieux sortent des pistolets-mitrailleurs pour les convaincre.
Les PJ sont emmenés à Neuilly, dans une petite maison de maître. Ils se retrouvent devant un homme de haute stature en costume sombre, qui les attend assis dans un fauteuil en cuir rouge. La pièce est éclairée par de simples bougies, et le borsalino de l'homme masque son regard. On peut toutefois distinguer une petite moustache noire qui tressaille au rythme saccadé d'un tic nerveux.
L'homme se présente comme étant Arnaldo Casani, chef de la mafia parisienne. Les deux mafieux qui sont allés chercher les joueurs restent debout derrière lui. Il déclare savoir pourquoi ils mènent une enquête dans le milieu du jeu... Pour lui, ces morts étranges sont mauvaises pour les affaires car elles attirent l'attention de la police sur les joueurs. Si cela continue, l'argent qu'il gagne ne suffira pas à couvrir ses frais de corruption !
Il donne aux joueurs le nom d'un homme : Jack Edomsa. Ce serait lui qui serait au centre de toutes ces morts. Pour quel mobile, et de quelle façon exactement, il l'ignore, mais l'homme semble avoir touché à l'occultisme et « pété les plombs ». Si les PJ veulent venger la mort de Samuel, il est prêt à les aider car c'est une chose qu'il peut comprendre et cela lui retire un gros soucis (l'occultisme, il ne touche pas à ça, ni aucun de ses hommes).

Il indique qu'on peut rencontrer Jack dans un salon privé de Notre-Dame de Paris (qui, en 2010, est devenue un night-club à la mode). Il y organise des parties de poker privées.
Arnaldo fournit aux joueurs 10 000 euros, deux invitations à la partie qui doit avoir lieu le soir-même dans la cathédrale et, s'ils le veulent, un pistolet.
En réalité, les joueurs viennent de rencontrer Ferdinand qui, grâce à son pouvoir de Vol de visage, a pris l'apparence d'un italien tué de ses mains dans l'après-midi. Les pseudo-mafieux qui l'encadrent sont deux de ses zombies personnels. Si les PJ souhaitent les affronter, prenez les caractéristiques des zombies de Ferdinand et pas celles des mafieux (tous ces PNJ sont décrits à la fin de ce scénario).

Notre-Dame des paris

Toute la jet-set européenne se retrouve dans la cathédrale. La sélection est très rigoureuse à l'entrée, les critères des videurs échappant d'ailleurs à la compréhension du commun des mortels. Deux des personnages peuvent entrer dans la cathédrale grâce à leurs invitations ; ils ne sont pas fouillés. Les autres doivent rester dehors et attendre le bon vouloir des videurs dans la longue file d'attente. Les deux privilégiés découvrent alors le nouveau visage de Notre-Dame. La cathédrale a été entièrement redécorée : l'architecture gothique y côtoie les passerelles de verre et de métal menant aux différentes pistes de danses, et spots et stroboscopes font revivre des gargouilles vieilles de plus de 800 ans qui semblent s'animer aux sons des musiques électroniques.
Les PJ sont conduits dans les sous-sols par l'un des vigiles. Ils descendent par un large escalier de pierre et débouchent au second niveau des entrailles de la cathédrale. Dans une pièce enfumée, trois hommes les attendent, assis à une table de poker. Une jeune femme brune, moulée dans une robe de soirée ne cachant rien de ses formes généreuses, les invite à prendre place. Les trois autres joueurs se présentent : Alfred Dufour, un industriel fortuné ; Raphaël Mézart, qui semble avoir hérité d'une fortune familiale ; et Jack Edomsa, le célèbre avocat.
Ce qui devrait intriguer les PJ, c'est que personne, ici, ne correspond à la description de Masque d'Argent. Leurs doutes se dissiperont peut-être quand Jack ouvrira un paquet de cartes neuves et que la jeune femme leur distribuera des cartes dont les enluminures sont constituées de corps entremêlés.
Quels que soient les jets de Sang-Froid et de Baratin des PJ, Jack sort vainqueur de la partie, Raphaël et Alfred se retirent et laissent les PJ seuls avec Jack.
Jack laisse alors sortir la jeune femme et demande aux PJ ce qu'ils veulent exactement ; il a parfaitement remarqué le manque de passion des joueurs pour le poker.
À vous de tirez le meilleur de cette confrontation. Si vous avez bien fait passer le message depuis le début, le frère de Samuel devrait avoir le réflexe de venger son frère et tuer Jack, comme le désire Ferdinand. C'est possible, car ils se trouvent dans une crypte retirée et peuvent espérer fuir sans être inquiétés. Mais on les a vus entrer, et ils risquent de devenir des criminels recherchés. D'un autre côté, les joueurs devraient bien se douter que ce tête-à-tête ressemble peu à un « grand final » ; encouragez-les à ne pas prendre de décision trop hâtive…
Si vos joueurs essaient la manière forte avec Jack, ce dernier utilise contre eux le rituel « Morpheus » pour les endormir. Une fois ligotés, ils sont bien obligé de lui raconter toute l'histoire. S'ils essaient de lui mentir, Jack le sent grâce au rituel « Esprit Clair ».
Les informations que Jack peut donner aux joueurs, une fois qu'ils lui auront expliqué le but de leur enquête, sont les suivantes :

- Jack a rencontré le Masque d'Argent une semaine avant la mort de Samuel, et l'a battu au cartes. Il s'étonne d'être accusé par Arnaldo, qu'il a sauvé plusieurs fois des griffes de la justice ;
- Concernant l'as de pique, il explique qu'il provient d'un jeu qu'il a dessiné lui-même et qu'il fait fabriquer par un petit imprimeur de Pigalle. Ce dernier l'a d'ailleurs prévenu qu'il sera en retard sur la série qu'il est en train d'imprimer ;
- Quant aux propriétés magiques de la carte, Jack feint de ne pas être au courant. Bien évidemment, il ment. Il possède lui aussi des pouvoirs occultes, mais ne souhaite pas que cela se sache (évidemment, s'il a endormi les joueurs pour les ligoter, c'est assez compromis).

Jack efface la dette que les PJ n'auront pas manqué de contracter pendant la partie et propose de les engager pour retrouver le Masque d'Argent. L'idée que quelqu'un d'autre que lui puisse se servir de « SES » cartes lui est insupportable.

Un imprimeur déprimé

Si les joueurs se rendent à la petite imprimerie, il la trouvent fermée, vitrine brisée, avec toute l'apparence d'avoir été cambriolée. La plaque sur la porte indique « Imprimerie Jules Rénant ». Le numéro de téléphone s'obtient dans le premier bottin qui traîne, ou sur Internet.
Jules Rénant est chez lui, en pleine dépression. Il n'arrête pas de pleurer et compte poursuivre son assureur, qui refuse de le rembourser.
Les informations qu'il peut fournir aux joueurs, entre deux reniflements, sont les suivantes :

- Il imprime effectivement des cartes pour Jack Edomsa, qui est un très bon client ;
- Il venait de terminer l'impression de 100 nouveaux jeux et s'apprêtait à les envoyer à Jack quand deux hommes en costume sombre ont fait irruption dans la boutique et l'ont assommé à coups de matraque ;
- Quand il est revenu à lui, la boutique était sens dessus-dessous et le carton de jeux de cartes avait disparu.

Un Arnaldi, des Arnaldo

Les PJ tenteront sûrement de revoir Arnaldo pour savoir pourquoi il leur a menti. Deux possibilités s'offrent à eux : retourner à la maison de Neuilly, ou demander à Philipe et Auguste de les conduire à leur patron.
S'ils se rendent à Neuilly, ils trouvent la maison vide. Il ne leur reste plus qu'à retourner au Blue Angel pour demander à Philippe et Auguste de les conduire à leur patron. Arnaldo, sachant qu'ils enquêtent et ont rencontré Jack, peut également les contacter pour organiser une entrevue.
Le rendez-vous est fixé dans un grand manoir de Versailles où le chef de la mafia parisienne a élu domicile. Les PJ traversent plusieurs pièces remplies de meubles anciens et de bibelots, avant d'entrer dans une salle à la gloire des films de gangsters. Des affiches en 4x3m des plus grands titres du genre s'étalent du sol au plafond, et des armes qui semblent d'époque sont exposées dans des vitrines de valeur. Un immense aquarium trône au fond de la pièce ; des poissons tropicaux s'y acharnent sur les restes de chair d'un crâne humain. Un homme d'une trentaine d'années, qui dépasse péniblement le mètre soixante, les attend. Il porte une petite moustache noire et est secoué de spasmes nerveux. Mais ce n'est pas l'homme qu'ils ont déjà rencontré.

Arnaldo a été informé que les PJ menaient une enquête dans le milieu du jeu, et il souhaite en savoir plus. Une fois encore, les PJ vont devoir expliquer le but de leur enquête (dont Arnaldo connaît déjà moult détails).
En fait, cet Arnaldo-là se contrefiche des morts étranges de ces derniers jours ; les victimes ne faisaient pas partie du cercle étroit des personnes susceptibles de lui attirer des ennuis, ce n'étaient que de très bon joueurs issus de milieux divers, voire des étrangers de passage.
Si le nom de Jack est mentionné, le visage d'Arnaldo s'assombrit. Il a des raisons de soupçonner son fidèle avocat de tremper dans l'occultisme et d'utiliser l'argent de la mafia pour couvrir des crimes personnels qui ne rapportent pas un kopek ; bref, d'avoir fondu un fusible.
Il a fait convoquer Jack en même temps que les PJ et le fait venir en leur présence pour le sommer de s'expliquer. Les PJ vont peut-être devoir jouer les avocats de l'avocat... Jack se voit mal parti et supplie (dignement) Arnaldo de lui donner une chance de prouver sa bonne foi.
Les deux hommes se retirent sous escorte dans l'un des nombreux salons du manoir pendant une bonne demie-heure, abandonnant les PJ aux plaisirs du bar. À leur retour, ils ont élaboré une stratégie : piéger le mystérieux personnage qui s'est fait passer pour Arnaldo - sûrement la même personne qui essaie de piéger Jack ; il s'agit probablement d'un joueur qui a un compte à régler.
Leur plan est simple : Arnaldo se chargera d'organiser une grosse partie afin d'appâter l'inconnu, et l'un des PJ, grimé, y participera avec Jack pendant que les hommes d'Arnaldo attendront en renfort à l'extérieur.
Pour endormir la méfiance de l'inconnu, Arnaldo compte faire courir le bruit que des hommes ont tenté de tirer sur Jack, hier, et qu'ils ont été abattus...

Maintenant, il faut payer pour voir

La grande partie a lieu le lendemain. Trois joueurs ont répondu à l'invitation : le banquier Ernest Flamand, le juge Lambert, et un certain Gérard Trommet.
Le troisième larron est en réalité Ferdinand, qui utilise son rituel « Imago Veritas » pour changer d'apparence. Une demi-heure avant la partie, l'as de pique disparaît : inconscient du piège qui l'attend, Ferdinand compte bien faire une nouvelle victime.

Un jeu de cartes neuves ordinaires est ouvert, et la partie s'engage. Les PJ qui ne participent pas observent la scène derrière un grand miroir sans tain. Le jeu est très serré, le juge et le banquier perdent chacun plus de 10000 euros. Vers une heure du matin, il ne reste plus que le PJ, Jack, et Ferdinand sous les traits de Gérard Trommet. Les enchères montent rapidement et le PJ doit se coucher (pas par terre, non... ça veut dire arrêter de jouer, dans le langage du poker).
Gérard a un petit sourire et annonce : tapis !
Il a visiblement confiance en lui et ne doute pas de sa victoire. Jack suit en mettant lui aussi tous ses gains en jeu. C'est alors au tour de Gérard de montrer ce qu'il a en main.
Il annonce une quinte flush à cœur et s'avance pour ramasser les jetons. Mais Jack lance ses cartes une à une au centre de la table : dix de pique, valet de pique, dame de pique et roi de pique. Il n'a plus qu'une carte en main. Si c'est un as de pique, il remporte la partie grâce à une quinte flush royale ! La tension monte, et Jack lance sa dernière carte dans les airs...
Un as de pique que les PJ identifient immédiatement tombe sur la pile de jetons.
Gérard recule au fond de son siège. Les quatre runes de la carte se mettent alors à saigner. Gérard se lève d'un bond et stoppe son rituel d'illusion pour apparaître sous les traits du Masque d'Argent. Il tend la main droite et y fait apparaître une grande faux, puis saute sur Jack. Les joueurs voudront sûrement intervenir, mais une dizaine de zombies font irruption dans la pièce pour protéger leur maître.
Au bout de quelques tours, si les PJ ont le dessous, les mafiosi arrivent pour leur prêter main-forte contre les morts-vivants.
Pendant toute la durée du combat, les joueurs peuvent voir Jack et Ferdinand se livrer à un combat magique des plus somptueux. Ce sont tous deux des occultistes experts, et même si Jack parvient à éviter les coups de faux de son adversaire, il a besoin de tous ses pouvoirs pour le combattre.
Juste avant la mort des derniers zombies, Jack décoche une superbe droite à son adversaire, qui perd son masque, révélant un visage en décomposition avancée.
Ferdinand recule alors en lâchant sa faux et fait apparaître un portail en fer forgé. L'objet brille d'une aura rougeâtre, et le tourbillon noir qui apparaît entre ses deux battants ne présage rien de bon.
Ferdinand bondit dans le portail et disparaîtra.
Si l'un de vos joueurs tente de le suivre, empêchez-le en faisant sauter l'un des mafiosi dans le tourbillon ; son corps desséché, vomi l'instant d'après par le portail dans un flot de sang, devrait être suffisamment dissuasif. Le tourbillon disparaît en quelques secondes.
Jack quitte alors les lieux, les yeux injectés de sang, en claquant la violemment porte. Il monte dans un taxi et part se calmer (voir la double personnalité de Jack, en annexe).
Arnaldo fait son apparition et remercie les PJ pour leur aide, puis repart avec le reste de ses hommes.
Fred, s'il est encore en vie, prend congé à son tour et retourne informer son maître.
Les PJ restent seuls, dans une pièce jonchée de cadavres.
Le lendemain, Jack les contacte et leur donne rendez-vous à Notre-Dame en leur faisant porter des cartes de membres par un domestique. Cette rencontre est l'opportunité pour vous d'éclaircir les points du scénario qui seraient restés obscurs.
Jack avoue pratiquer lui aussi les arts occultes, mais reste assez vague et demande aux joueurs de garder le secret, sous peine de mort. Il peut également leur expliquer comment il a récupéré la carte magique lors de la partie de la veille. C'est très simple : il a étudié les symboles de la carte de Ferdinand que les joueurs lui ont montrée (ou qu'il s'est procurée grâce à un ami à la morgue), et a réussi à en créer une seconde version. Il a ajouté une petite touche personnelle en faisant saigner les symboles cabalistiques. L'effet de surprise a fonctionné, puisque le meurtrier s'est démasqué.

Conclusion

À l'issue de ce scénario, vos joueurs ont acquis deux contacts influents dans la capitale : Jack et Arnaldo. Ils ont désormais accès au très select night-club de Notre-Dame. Et ils se sont fait un ennemi de choix en la personne de Ferdinand Lasalle.
C'est pas beau, tout ça en un seul scénario ?

ANNEXES

Voici maintenant les annexes de ce scénario très... joueur !

Une carte joueuse

L'as de pique était à l'origine une simple carte à jouer dessinée par Jack. Après sa défaite contre l'avocat, Ferdinand (alias le Masque d'Argent) a créé une carte ressemblant comme deux gouttes d'eau à celle de Jack, en insérant quatre symboles occultes aux coins de celle-ci. Ces symboles ne peuvent être vus que grâce à un jet d'Occultisme (avec un malus de - 40 %). Pour les comprendre, le jet d'Occultisme se fait à - 50 %.
Ferdinand donne cette carte aux joueurs qui ont accepté de miser leur vie ; les malheureux n'ont alors plus peur de rien, pas même de la mort. Ils tentent les paris les plus invraisemblables et se tuent.
Ferdinand ne rappelle sa carte (voir rituel « Disparition ») qu'avant de commettre un nouveau crime.

Voici quels sont les symboles et leurs différents pouvoirs :

I Caché en haut à gauche de la carte, ce symbole représente le rituel de « Disparition » (ce dernier a été inventé par Ferdinand, inutile de le chercher dans votre livre de base de Zombies), dont voici les caractéristiques :
Disparition : rituel de niveau Expert
Coût du livre : aucun, on vient de vous dire que c'est Ferdinand qui l'a inventé.
L'objet ciblé par ce rituel peut revenir dans la main de l'occultiste qui l'a enchanté.
L'occultiste devra laisser un peu de son sang sur l'objet en lançant le rituel, et n'aura qu'à s'entailler la main chaque fois qu'il souhaitera faire revenir l'objet (il perdra une case de vie ou 1 point de vie dans l'opération).
Ingrédients : de la poudre de diamant pour une valeur de 1 000 euros, une salamandre, une griffe de chien, une goutte de sang de l'occultiste.
Durée de préparation : 24 heures
Durée des effets : 1 seconde

A Caché en haut à droite de la carte, ce symbole représente le rituel « Objet Vivant ». Comme le précédent, ce rituel à été inventé par Ferdinand.
Objet Vivant : rituel de niveau Expert
Coût du livre : xxx
L'objet ciblé par ce rituel acquiert la faculté de se régénérer grâce au sang. Un point de sang lui permet de récupérer un point de vie. Il devient ainsi indestructible ; même réduit en cendres, il se reconstitue s'il reçoit du sang frais.
Ingrédients : terre de cimetière millénaire, belladone, sang de lézard, sang de meurtrier, 10 g de poudre d'argent.
Durée de préparation : 48 heures
Durée des effets : non applicable

Z Caché en bas à gauche de la carte, ce symbole représente le rituel « Inébranlable ». Il a également été inventé par Ferdinand.

Inébranlable : rituel de niveau Maître
Coût du livre : xxx
La personne sur laquelle on effectue ce rituel ne connaît plus la peur pendant toute la durée d'effet. Elle n'a plus besoin de faire de jet de Sang-Froid, ces derniers sont automatiquement réussis.
Ingrédients : sang de lion, œil de cobra, langue de mort, nerfs de requin, rubis noir.
Durée de préparation : 12 heures
Durée des effets : 10 minutes

K Caché en bas à droite de la carte, ce symbole représente le rituel « Malédiction de l'Antéchrist », décrit dans le livre de base p. 178. Si les PJ tentent de détruire la carte, celle-ci se régénère à la moindre goutte de sang (il suffit que l'un d'eux se coupe par inadvertance en la manipulant pour que la carte l'absorbe aussitôt et disparaisse).

LES PNJ

Jack Edomsa

Jack est une figure emblématique de Paris, vous pourrez l'inclure dans vos futurs scénarios de Zombies.
Date de naissance : 4 avril 1974

Historique

Jack naît aux Etats-Unis, de Cassandra Edomsa et Marc Baltom, deux professeurs de faculté. Il connaît une enfance heureuse jusqu'à l'âge de 17 ans, où sa vie bascule. En rentrant de l'université, il découvre la demeure familiale cambriolée et ses parents assassinés à coups de masse. Traumatisé, il séjourne un an en hôpital psychiatrique. À sa sortie, il part vivre chez son oncle Steven, un

riche excentrique qui le recueille dans son immense manoir.
Pour exorciser sa douleur, Jack se lance corps et âme dans les études et, après quatre ans, obtient son diplôme de droit avec mention. Il devient alors avocat et commence à se faire un nom aux États-Unis en défendant les causes perdues.
Un sinistre soir de novembre, il entend des cris à la cave. Il descendit et découvre son oncle entouré de bougies et de symboles cabalistiques, devant une jeune femme attachée sur une table qui répand son sang dans un pentacle creusé sur le sol. Jack reste figé et assiste à tout le rituel sans prononcer un mot.
Une fois le rituel terminé, la jeune fille, exsangue, ouvre les yeux. Ses pupilles sont blanches, elle ne respire plus et pourtant, elle vit.
Steven emmène Jack à l'étage et lui raconte la vérité sur son passé : il est le fruit de l'union incestueuse de Steven et de sa sœur Cassandra, et possède sans le savoir d'immenses pouvoirs, comme tous les hommes de sa famille. Jack refuse de le croire et s'enfuit en voiture. Un orage éclate, et il perd le contrôle de son véhicule. Il percute un arbre et tombe inconscient. Quand il se réveille, la jeune fille mort-vivante lui éponge le front. Il est attaché sur la table de la cave.
Son oncle lui explique alors son problème : son corps commence à se faire vieux, et il compte sur Jack pour devenir la nouvelle enveloppe de son âme. C'est lui qui a orchestré la mort de ses parents, et si le jeune garçon ne veut pas devenir son disciple, il ne lui reste plus qu'à mourir.
Jack refuse la proposition, et Steven entame le rituel.
Alors que Jack sent son âme quitter son corps, un éclair frappe le manoir et descend dans les entrailles de la demeure, percutant les corps des deux hommes. Quand Jack rouvre les yeux, il entend la voix de son oncle dans son crâne : les deux âmes sont désormais unies dans le même corps.
Jack sent alors une pulsion de violence l'envahir. Il prend la masse de son oncle et part se défouler en ville. Il massacre quarante personnes avant de recouvrer son calme. En reprenant ses esprits, il réalise ce qu'il a fait et s'enfuit en Europe. Il apprend la langue et les lois du Vieux Continent, et recommence tout à zéro.

Aujourd'hui

Jack est l'un des meilleurs avocats européens et internationaux. Il défend ceux qu'il juge dignes d'être défendus, parfois sans demander d'honoraires. De temps à autre, la personnalité de son oncle prend le dessus et il défend des criminels odieux qu'il fait acquitter sans états d'âme. Il a hérité de nombreux travers de son oncle, notamment de son penchant pour le jeu. Jack parie sur tout, tout le temps, et le pire, c'est qu'il gagne toujours !
Il habite Paris, dans un grand appartement du XVI[e] arrondissement, mais il lui arrive d'accomplir des rituels occultes dans l'une de ses nombreuses maisons de banlieue.

Buts

Jack : Empêcher votre oncle de prendre le contrôle de votre corps, tout faire pour racheter les fautes que vous avez commises sous son emprise.
Steven : Vous amuser, partout et tout le temps, réussir à convaincre Jack que le coté obscur est bien plus puissant.

Personnalité

Jack : Vous êtes triste et solitaire, vous ne souriez jamais et votre voix est monocorde. Vous n'avez plus qu'un passe-temps qui puisse vous distraire : le poker. Vous parvenez la plupart du temps à contenir la personnalité de Steven, mais quand vous utilisez un rituel occulte, votre double prend parfois le dessus.
Steven : Vous êtes égocentrique, cruel et moqueur. Lorsque vous parvenez à prendre le contrôle du corps de Jack, vous lâchez la bride à vos fantasmes en massacrant des jeunes filles au cours de macabres rituels. Quand Jack reprend ses esprits, il doit détruire les zombies que vous avez créés, et cela vous amuse beaucoup.

Jack Edomsa

Chance : 54

Caractéristiques

Force : 18
Dextérité : 15
Agilité : 16
Réflexion : 21
Perception : 15
Constitution : 19
Volonté : 20
Charme : 17
Perversion : 18

Compétences principales

Loi 96 %
Baratin 98 %
Concentration 95 %

Occultisme 91 %
Rituel 93 %
Sang Froid 97 %
Séduction 85 %
Mac Gyver 76 %

Combat

Initiative : 12 + 1d10
Armes de poing 56 %
Armes contondantes 83 %
Bagarre 55 %
Esquive 77 %

Rituels

Ange gardien (amateur)
Conscience Onirique (amateur)
Feux Follets (amateur)
Flammes de l'enfer (amateur)
Morpheus (professionnel)
Esprit Clair (professionnel)
Anachronisme (maître)
Vitesse de l'éclair (expert)
Résident des enfers (expert)
Points d'endurance : 22
Encaisser 72 %
Tête : 5 cases/ligne résistance : 1d4 + 2
Centres Vitaux : 3 cases/ligne résistance : 1d4-1

Corps : 5 cases/ligne résistance : 1d4
Bras : 5 cases/ligne résistance : 1d4
Jambes : 5 cases/ligne résistance : 1d4

Ferdinand Lasalle, alias Masque d'Argent

Grand méchant du scénario, occultiste à ses heures perdues et accessoirement, zombie.

Chance : 54

Caractéristiques

Force : 15
Dextérité : 16
Agilité : 13
Réflexion : 19
Perception : 13
Constitution : 16
Volonté : 17
Charme : 8
Perversion : 16

Compétences principales

Mensonge 95 %
Sang Chaud 83 %
Concentration 91 %
Occultisme 92 %
Rituel 95 %
Intimidation 67 %
Commander 78 %

Combat

Initiative : 13 + 1d10
Armes de poing 64 %
Bagarre 42 %
Armes contondantes 23 %
Armes blanches 71 %
Esquive : 68 %

Rituels

Imago Mentum (amateur)
Yeux du Hibou (amateur)
Peau parcheminée (professionnel)
Imago Vilis (professionnel)
Vitesse du Lynx (professionnel)
Purgatoire (professionnel)
Esprit Clair (professionnel)
Imago Véritas (maître)
Objet occulte (maître)
Malédiction de l'Antéchrist (expert)
Passage entre les mondes (expert)
Échange d'âme (expert)

Pouvoirs de zombie

Démembrement
Vol de visage
Décrépitude
Vol de personnalité

Points d'endurance : /
Encaisser : 67 %
Tête : 4 cases/ligne résistance : 1d4-1
Centres Vitaux : 3 cases/ligne résistance : 0
Corps : 5 cases/ligne résistance : 1d4
Bras : 4 cases/ligne résistance : 1d4-1
Jambes : 4 cases/ligne résistance : 1d4-1

Équipement

Lorsqu'il est lui-même, Ferdinand porte en public un masque d'argent pour cacher son visage pourrissant. Il est vêtu d'une grande capeline noire et ne porte aucune arme. Si on l'attaque, il fait apparaître une immense faux grâce à son rituel « Disparition ». Elle cause des dégâts de 3d6 + 4.

Personnalité

Ferdinand était déjà cintré de son vivant ; depuis qu'il est mort, il est carrément dingue ! Il se prend pour la Mort en personne. Il a un sens de l'humour très particulier, et ne supporte pas l'échec. Lorsqu'il rencontre les PJ, il se montre toujours théâtral à l'extrême. Dans le rôle d'Arnaldo il exagère les tics de l'Italien, dans son propre rôle de la Mort, il met en garde les pauvres mortels contre sa colère toute-puissante.

Les Mafieux

Philipe, Auguste et les autres

Force : 15
Dextérité : 13
Agilité : 13
Réflexion : 11
Perception : 13
Constitution : 16
Volonté : 11
Charme : 10
Perversion : 12

Compétences

Bagarre 41 %
Armes Blanches 42 %
Mitraillette 51 %
Armes de Poing 55 %
Esquive 45 %
Initiative 13 + 1d10
Chance : 47
PV : 23
End : 17

Équipement

Colt.45, pistolet-mitrailleur MPK 9 mm, costume sombre, borsalino.

Personnalité

Arnaldo choisit ses hommes pour leur efficacité, pas pour leur finesse. Ses hommes sont tous issus de milieux défavorisés et n'ont pas eu de meilleur choix dans la vie que de devenir des criminels.
Ils sont néanmoins entièrement dévoué à leur chef, auquel ils doivent leur survie dans ce monde de brutes. De plus, s'ils le trahissaient, ils finiraient en petits cubes pour nourrir ses poissons tropicaux.

Arnaldo Casani
Chef de la mafia parisienne

Force : 12
Dextérité : 14
Agilité : 14
Réflexion : 16
Perception : 14
Constitution : 12
Volonté : 18
Charme : 11
Perversion : 17

Compétences
Bagarre 31 %
Armes Blanches 56 %
Mitraillette 22 %
Armes de Poing 75 %
Esquive 60 %
Initiative 14 + 1d10
Chance 48 (il porte la marque du destin « marque du trèfle » plusieurs fois)
PV 18
End 13

Équipement
Colt.44, costume trois-pièces sombre, borsalino

Personnalité
Arnaldo est un petit Italien d'un mètre soixante, arborant une fine moustache. Il a toujours sur la tête un borsalino, et porte des costumes trois-pièce trop grands pour lui. Très nerveux, il est affligé de nombreux tics : sa lèvre supérieure sursaute, agitant sa petite moustache sur la gauche, et il caresse constamment la crosse en nacre de son arme.

Les zombies de Ferdinand

Ce sont tous des zombies occultes.
Force : 14
Dextérité : 11
Agilité : 10
Réflexion : 12
Perception : 12
Constitution : 14
Volonté : 10
Charme : 7
Perversion : 15

Compétences
Bagarre 41 %
Armes Blanches 56 %
Armes contondantes 62 %

Pouvoirs
Crocs
Griffes
Brume mystique
Esquive 40 %
Initiative 10 + 1d10
Chance 55
PV 31
End /

Équipement
Les zombies de Ferdinand sont habillés de vieux vêtements déchirés, portent des symboles cabalistiques peints un peu partout (ce sont des zombies occultes). Au mieux l'un d'entre eux aura un hachoir, les autres attaqueront avec leurs griffes et leurs dents.

Personnalité
Ferdinand ne les a pas choisis pour leur intelligence. Ils sont plutôt patauds et agissent de façon désordonnée, renversant les meubles au passage si besoin est. Les deux zombies déguisés en mafieux que Ferdinand envoit aux joueurs sont un peu plus intelligents et un peu plus frais que les autres, mais ils ne font pas de phrases de plus de dix mots.

Fred le zombie

Ce zombie est, lui aussi, un zombie occulte. Il est envoyé par Nathaniel Nastan pour aider les joueurs.
Force : 16
Dextérité : 12
Agilité : 13
Réflexion : 14
Perception : 13
Constitution : 15
Volonté : 12
Charme : 11
Perversion : 10

Compétences
Bagarre 74 %
Armes Blanches 56 %
Armes contondantes 47 %
Armes de poing 55 %
Sang Chaud 87 %

Pouvoirs
Transe
Vol de visage
Démembrement
Esquive 53 %
Initiative 13 + 1d10
Chance 46
PV 33
End /

Équipement
Fred porte un blouson de cuir, un pantalon en jean et un Python 357 magnum.

Personnalité
Contrairement à Ferdinand, Nathaniel n'offre l'immortalité qu'à ceux qui la méritent. Fred a été choisi après trois ans de bons et loyaux services en tant que garde du corps. Il est entièrement dévoué à son maître, sans que celui-ci n'ait besoin de rituels pour le contrôler. Vous voyez Zorro et Bernardo ? Eh bien, c'est pareil !
Voilà c'est tout, amusez vous et que vos soirées soient mortelles...

Zombie or not Zombie ?

Voici quelques règles concernant la création de zombies lors de vos parties

Dragon

Les zombies viraux

Rien de plus simple que de créer un zombie viral : il suffit de mettre les PJ en contact avec le virus Ankhou, présent chez tous les zombies quel que soit leur type. Un simple contact avec du sang ou de la salive de zombie, ou même de l'air infecté par la présence d'un mort-vivant, peut entraîner la contamination. Un jet de 1D20 (avec les malus appropriés) décide alors si les PJ contractent ou non le virus.

Les zombies expérimentaux

Un scientifique recherchant un sérum ou une technique pour relever les morts devrait faire plusieurs jets : un jet de Mécanique pour créer l'équipement, un jet de Biologie pour relier le corps aux machines, un jet de Médecine pour placer les électrodes, un jet de Chirurgie pour préparer les organes, un jet de Botanique ou de Chimie pour utiliser les bons éléments, et enfin, un petit jet de Chance pour que ça marche !

Vous pouvez également gagner du temps et des jets en vous inspirant d'un quelconque épisode d'Urgences : un mec arrive en morceaux, on recoud ce qu'on peut, le cœur lâche, on envoie le défibrillateur et il revient. Et si ça marchait mieux que prévu ? Et s'il revenait de plus loin que prévu ?

Les zombies occultes

Théoriquement, on ne peut pas créer de zombie occulte sans les compétences Concentration, Occultisme et Rituel et les rituels Traversée du Styx, Échange d'âmes et Dernier vol du phœnix. Les occultistes sont donc les mieux placés pour relever les morts. Néanmoins, si les PJ entrent en possession d'un grimoire décrivant un de ses rituels et tentent de le lancer sans en avoir les capacités, vous pouvez autoriser un jet de Chance, assorti d'un malus. Si le jet est raté, il ne se passe rien, s'il est réussi, le rituel s'accomplit. Si c'est un échec critique, faite un jet à + 25% sur la table des catastrophes.

Le malus peut varier de -20 à -50 % selon les compétences des PJ (par exemple, les satanistes possédant la compétence rituel n'auront qu'un malus de 30 %).

Les zombies nucléaires

Avec les radiations, les dégâts se comptent en D12 : un pour un dé à coudre d'uranium, dix pour un baril de déchets toxiques (aucune armure ne compte). Ces dégâts handicapent la victime à vie : 4 points de dégâts donnent un malus définitif de — 5 % à toute action physique du PJ. Ces blessures ne peuvent être soignées par chirurgie et ne disparaissent qu'à la mort du PJ (s'il devient un zombie, évidemment, plus de problème... et plus de malus).

Quant à la zombification, les radiations doivent commencer par tuer le PJ, puis le joueur fait un jet de 1D20 sous la moitié de sa Constitution ; s'il réussit, c'est un zombie nucléaire ! S'il rate, il est vraiment mort...

Les zombies âme en peine

Le MJ peut permettre d'effectuer un jet à la mort d'un PJ, pour savoir si l'âme est suffisamment forte pour revenir de l'au-delà.

Ce jet s'effectue au D100 sous la Volonté, le MJ pouvant autoriser un bonus : + 10 à + 25 % si le PJ a encore une tâche à accomplir, et que lui seul peut y parvenir ; + 5 à + 10 % s'il veut terminer une tâche qu'un autre pourrait accomplir ; aucun bonus, si son seul motif est le refus de mourir.

FRÈRES. ennemis

Par défaut, cette aventure se destine à des Inspirés urguemands natifs de Rochronde. L'intrigue peut être facilement transposée dans un autre domaine des Royaumes Crépusculaires, afin de s'adapter à votre campagne. Aucun supplément n'est absolument indispensable, mais la lecture du *Bestiaire* et des *Cahiers gris* pourra vous aider à développer certains éléments secondaires (les drocs, la Horde...).

Scénario de Grégory Molle - **Illustrations de** Rolland Barthélémy

Au temps de la Flamboyance...

... vécut une méduse nommée Sylvicianne la Laide. Horriblement desservie par la nature, honteuse et humiliée, elle passa l'essentiel de sa vie éloignée de toute mondanité, dans une profonde solitude. Elle se plongea sa vie durant dans l'étude de la magie, pénétrant les secrets des Muses Nuence et Cysèle. Sa peine se dissipa le jour où elle conçut un Miroir enchanté qui avait la propriété extraordinaire d'absorber la laideur de quiconque s'y reflétait, pour ne laisser subsister sur ses traits que l'harmonie et la grâce des premiers âges du monde. Sylvicianne termina ainsi sa vie en profitant de tous les plaisirs dont ses nombreuses difformités l'avaient privée. À sa mort, le Miroir fut volé, perdu, retrouvé puis, longtemps après, de nouveau perdu, pour atterrir finalement dans les mains d'un groupe d'Inspirés de l'empire d'Armgarde, aux alentours de 990, à la veille de la Guerre des trois fils.

Le Miroir de Sylvicianne n'aurait pu être que cela, une trousse de maquillage améliorée, mais c'était en réalité une œuvre aux potentialités que sa créatrice elle-même n'avait pas complètement perçues. Ses effets n'étaient pas seulement physiques, mais aussi « symboliques ». La laideur effacée n'était pas uniquement celle des traits, mais également celle de l'âme. En d'autres termes, le Miroir absorbait la Ténèbre et la Perfidie de la personne qui s'y reflétait. Cette caractéristique fut identifiée par les Inspirés qui recueillirent le Miroir. Naturellement, elle acquit à leurs yeux une valeur stratégique énorme et fut employée à de nombreuses reprises pour purifier les âmes souillées de ceux qui allaient au front contre le Masque et l'Ombre. Malheureusement, cette exposition régulière à des charges de Ténèbre et de Perfidie finit par pervertir la nature du Miroir, qui se mit bientôt à fonctionner de manière étrange : il donnait naissance à des « copies « perfides des êtres qui s'exposaient à son reflet (appelons ces « copies « *doublures*). Celles-ci devenaient rapidement des êtres autonomes, cherchant à prendre la place de leurs « originaux « (appelons-les *matrices*), avec toutes les conséquences qu'on peut imaginer sachant que les doublures sont par nature vendues à l'Ennemi (même si leurs actions sont souvent désordonnées et impulsives).

Le groupe d'Inspirés se résolut alors à détruire le Miroir, avant qu'il ne tombe dans les mains de l'adversaire. Physiquement inaltérable, l'artefact ne devait s'avérer sensible qu'à une sorte de contre-enchantement. Avec l'aide d'un Génie errant et d'une Lueur (*Agone* pp. 203-204), les Inspirés entamèrent la conception d'un autre Miroir, le Miroir des Muses. Le principe consistait à faire s'y refléter le Miroir de Sylvicianne qui, ainsi exposé à sa propre influence, serait amené à voler en éclat sous l'effet de la tension magique induite. Malheureusement, juste après l'achèvement du Miroir des Muses, dans la période troublée qui suivit l'assassinat de Neuvêne en 1001, le Miroir de Sylvicianne fut dérobé par les sbires

du Maître du Semblant, tandis que le groupe d'Inspirés, assailli par des adversaires supérieurs en force, disparut purement et simplement.
À partir de ce moment, les deux Miroirs sortent de l'histoire connue. Puis, quelques mois avant le début de cette aventure, le Miroir de Sylvicianne est retrouvé dans la région du Gouffre des Ombres par la Horde de Pantagrua (une troupe de guerriers lyphaniens menés par une Inspirée, cf. Les *Cahiers gris* p. 108). Ignorant la nature de l'artefact, elle le revend rapidement avec le reste du produit de ses rapines. De fil en aiguille, le Miroir atterrit chez Gondran de la Belle Védère, un négociant de Rochronde que les PJ connaissent bien. Quant au Miroir des Muses, il se trouve actuellement (et depuis longtemps) dans le grenier d'une riche demeure de Neuvêne, oublié de tous...

Synopsis

La présence du Miroir de Sylvicianne dans le domaine des Inspirés est la source d'incidents troublants. Des doublures voient en effet le jour, créent des incidents qui mettent en cause leur matrice (des personnalités souvent importantes) et plongent la région dans une sorte de paranoïa latente.
Avec un peu d'astuce, les joueurs réaliseront que la cause de tous ces problèmes est un Miroir acheté innocemment par un marchand, Gondran de la Belle Védère, et qu'un agent important du Masque (un Moucheur) entend profiter de la situation pour faire basculer le domaine dans le camp de l'Ennemi, en disciplinant les doublures et en les transformant en taupes dévouées. Il faudra alors achever la quête qu'un précédent

Drocs migrateurs...

Dans *Le Bestiaire*, il est précisé que les drocs sont des créatures vivant dans l'Enclave Boucanière. Leur présence sur leurs terres pourrait donc intriguer les Inspirés, et c'est tant mieux. Mais en tant que tel, cet événement n'a rien à voir avec l'intrigue principale. Il s'agit simplement d'une meute qui a franchi les Monts Drakoniens à la recherche de nouveaux terrains de chasse. Evidemment, son existence constitue une menace pour les habitants. La population comprendrait mal que les Inspirés, responsables de la gestion du domaine, ne s'en préoccupent pas.

groupe d'Inspirés n'avait pu mener à terme, à savoir la destruction du Miroir de Sylvicianne. Cela mènera les personnages à Neuvêne, afin d'y récupérer le Miroir des Muses.

Promenons-nous dans les bois

Par un beau soir d'été, au cours du mois du centaure, les Inspirés se rendent à une réception mondaine organisée par Gondran de la Belle Védère, un marchand urguemand qui a su tirer profit d'un commerce fructueux avec l'Empire de Kesh et la Marche Modéhenne. Sa réussite lui a donné un caractère précieux assez désagréable, mais ses nombreux contacts à l'étranger en font un ami incontournable.

La villa de Gondran se trouve sur la langue de terre qui sépare de Lorgol la presqu'île de Rochronde. Pour aller de l'un à l'autre, il faut traverser la paisible forêt de l'Arbrul Solitaire (qu'est-ce qu'un arbrul? *Agone* p. 55). C'est à cet endroit que l'aventure vient à la rencontre des personnages: à environ deux cents mètres devant eux, un homme jaillit brusquement de la forêt, poursuivi par cinq petites créatures humanoïdes poussant des cris aigus (sur un jet de PER + Zoologie DIF 25, il est possible d'identifier des drocs, autrement dit, des animaux originaires de l'Enclave Boucanière qu'on a rarement vus rôder dans les forêts d'Urguemand). L'homme s'écroule et disparaît sous les assauts des bestioles.

Si les Inspirés s'investissent dans la bagarre, les drocs offrent une résistance réelle jusqu'à ce que le premier d'entre eux soit neutralisé. Ils se replient alors dans la forêt en jappant. Si les Inspirés tardent à intervenir, les cris cessent, les drocs s'en vont. Dans tous les cas, sur le lieu de l'agression, ne reste plus qu'une mystérieuse tache sombre sur le sol...

En s'approchant de l'endroit où l'homme assailli s'est effondré, les personnages ont la désagréable surprise de découvrir une flaque noire, poisseuse et nauséabonde. C'est un spectacle assez inquiétant (c'est une situation d'Effroi à 3 points de DIF 10). Que s'est-il passé? L'homme poursuivi par les drocs était la doublure de Lampion, le garçon d'écurie de Gondran. Il a eu la malchance de tomber sur l'avant-garde d'une meute affamée alors qu'il errait dans la forêt en préparant son prochain mauvais coup. C'était une doublure solitaire, qui n'avait pas encore été contactée par le Moucheur. Récemment, en se faisant passer pour le vrai Lampion, il a créé un petit scandale dont les Inspirés entendront sans doute parler au cours de la soirée...

Chez Gondran de la Belle Védère

Le domaine de Gondran n'est plus qu'à une dizaine de minutes de trot. C'est une imposante villa dotée de quelques dépendances, entourée de champs et de vignes. Lorsqu'ils arrivent, la soi-

Comment le Masque a-t-il été mis au courant de l'existence du Miroir?

Un farfadet Félon de Rochronde, Bifas le Noir, mentionné dans *Agone* p. 273, a (comme beaucoup d'autres) aperçu le Miroir de Sylvicianne chez Gondran. L'artefact lui a rappelé un schéma qu'il avait vu dans un ouvrage peu recommandable, *Les séquelles mystiques des temps maudits de la Flamboyance*. Il a vérifié qu'il s'agissait bien du même objet, que le livre présentait comme une œuvre inspirée par les Muses mais finalement « *perfectionnée* » par le Masque. Il a aussitôt fait circuler l'information en amont dans la hiérarchie de l'Ennemi, qui, réalisant l'enjeu, a finalement dépêché un Moucheur sur place.

Le farfadet sera-t-il démasqué par les Inspirés? *A priori*, rien ne permet de le soupçonner (il a contacté l'Ennemi en utilisant les fameux petits miroirs du Masque mentionnés dans *Agone* p. 272). Mais il est vrai que les éminences grises le surveillent...

rée est déjà bien entamée : discussions mondaines, sourires de connivence, messes basses, le tout arrosé d'alcools et de mets délicats. On trouve ici des érudits (médecins, professeurs, itinérants de Préceptorale...), des chevaliers, des officiers, des gens du commerce (marchands, artisans, comptables...), des juges et même quelques personnalités du Cryptogramme.

Si les Inspirés décrivent à Gondran l'incident dont ils ont été témoins, son visage s'assombrit : « *Par Saint Paidric, de la malfaisance si près de chez moi, voilà qui n'est guère rassurant... Je vais demander à mes gardes du corps de surveiller les alentours avec attention tout au long de cette nuit. Pour le reste, je ne sais pas...* », finit-il en attendant une réponse des personnages. Si ceux-ci prennent une initiative rassurante (par exemple faire un tour en forêt dans les jours prochains), il les en remercie avant de leur proposer de se joindre à la fête. Interrogé sur quelque chose qui lui aurait paru bizarre ces derniers temps, il ne pourra que mentionner « l'affaire Lampion » (cf. plus bas), en se dépêchant d'ajouter avec un rire gras que « *cela n'a sans doute aucun lien avec votre tache noire* ».

Affaires de mœurs

Au moment que vous jugerez opportun, un incident se produit. L'épouse du juge Capello, exerçant à Lorgol, se lève soudainement. Alors que personne ne lui a adressé la parole, et que manifestement elle n'est pas ivre, elle crie à l'homme qui lui fait face (le chevalier Brasimore) : « *Tu n'es qu'un porc immonde, comme tes ancêtres, comme ta descendance... Tu n'es qu'un bouffe-merde, et ta présence ici est une insulte* ». Puis, très calmement, elle se rassoit. Inutile de préciser que cette intervention jette un froid certain sur l'assemblée. Consterné, maître Capello se lève et prenant sa femme par le bras, quitte la villa en s'excusant auprès de Brasimore, plus rouge qu'une tomate.

Que ce soit à la suite de cette sortie stupéfiante ou parce qu'ils engagent la conversation avec des invités plus tôt dans la soirée (éventuellement, jets de CHA + Etiquette), les Inspirés peuvent entendre parler de deux événements récents qui paraissent tout aussi grotesques :

■ Dalembert, un mage fréquentant l'Étincelle, l'académie éclipsiste de Lorgol, a été aperçu quelques jours auparavant. Il déambulait ivre mort sur le port, près de la Capitainerie, en vociférant des insanités sur la mère ou l'épouse des passants. Dalembert est un habitué des soirées de Gondran, mais cette fois, il a décliné l'invitation à la dernière minute...

■ Tsim Tson est un lutin bien connu des gens de Rochronde. Mandraque de la Sablière, chevalier résidant au fortin de la Chasuble, l'emploie comme guide de chasse et, jusqu'à un passé récent, l'emmenait avec lui partout où il était invité, pour profiter de sa gouaille et de sa bonne humeur. Mais voilà deux semaines, il a été surpris dans des poses exhibitionnistes, à la Chasuble et ailleurs, devant toutes sortes de publics. Désormais perçu comme un fou potentiellement dangereux, il a fait l'objet de tentatives de capture, mais semble s'être réfugié finalement dans la forêt de l'Arbrul Solitaire. Mandraque, présent à la réception, ne peut guère qu'avouer sa plus totale incompréhension des raisons qui ont poussé son ami à se comporter de la sorte.

Enfin, les personnages auront très certainement l'occasion d'entendre l'histoire de Lampion. C'est un jeune homme travailleur et bien élevé, quoiqu'un peu simple (« *Pas une lumière, ce Lampion, hu ! hu ! hu !* »), qui était employé aux écuries.

Personne, au domaine de Gondran, n'ignorait qu'il en pinçait pour Karinotte, qui le lui rendait bien. Mais la semaine précédente, Lampion a violé Magdelène, la jeune sœur de Karinotte. Il n'a même pas cherché à fuir le domaine. Bien que le jeune homme ait tout nié en bloc, Gondran l'a renvoyé, non sans lui faire passer un mauvais quart d'heure. Des gens du domaine prétendent l'avoir aperçu la veille, à la lisière de la forêt, mais c'est sa doublure qu'ils ont vue. Le vrai Lampion s'est rendu à Lorgol pour y trouver un travail.

N.B. Depuis quelque temps, les champs autour de la villa subissent de petits actes de vandalisme nocturne : outils brisés ou démontés, plants déracinés, etc. Mis au courant de la présence des drocs, Gondran leur en attribuera immédiatement la paternité, après avoir un temps soupçonné Lampion. Mais c'est bien la doublure de ce dernier qui est responsable (cf. plus bas, *Tsim Tson*).

La forêt de l'Arbrul solitaire

Deux pistes peuvent conduire les Inspirés à se rendre dans la forêt de l'Arbrul Solitaire : débusquer les drocs ou bien tenter de retrouver Tsim Tson, le lutin exhibitionniste. Le plus simple est de considérer que la recherche de l'un entraînera aussi la découverte de l'autre, et inversement (soit parce que les drocs ont capturé le lutin et s'apprêtent à le dévorer au moment où les Inspirés découvrent leur refuge, soit parce que les Inspirés sont agressés par la meute alors qu'ils viennent de retrouver la trace du lutin).

La battue au droc

Une demi-journée de fouille attentive permet de mettre à jour plusieurs traces signalant la présence d'une meute d'environ vingt drocs : empreintes, excréments, cadavres de gibier déchiquetés... Un jet particulièrement réussi (marge de 5 ou plus à PER + Chasse) permet aux Inspirés de découvrir le refuge de la meute, très typique (des sortes de cabanes de branches et d'excréments séchés dressées au milieu des rochers). Là, deux possibilités en gros : soit les chasseurs sont discrets et ont le temps de mettre au point un plan d'attaque (encerclement, utilisation du feu, volées de flèches...), soit ils sont repérés, auquel cas les drocs se défendent avec une avant-garde de mâles tandis que le reste de la meute prend la fuite dans le chaos le plus total. Jets de discrétion : AGI + Discrétion contre PER + Vigilance des drocs.

Tsim Tson

Victime d'un malentendu, le lutin s'est réfugié dans la forêt pour ne pas subir l'opprobre de ses concitoyens et tenter de comprendre ce qui s'est passé (à terme, si sa situation ne s'arrange pas, il compte rejoindre son Chênais, à une vingtaine de lieues au nord). Ses déambulations sylvestres lui ont permis d'assister à quelques scènes qui ne manqueront pas d'intéresser les Inspirés. Si ces derniers le délivrent des drocs, il sera immédiatement en confiance avec eux. Sinon, il n'acceptera de se montrer qu'après avoir longuement espionné les personnages pour s'assurer qu'ils ne viennent pas avec des intentions hostiles. À moins, bien sûr, que les Inspirés, doués ou chanceux, ne le découvrent en premier (tester leur PER + Vigilance contre son AGI + Discrétion toutes les demi-journées).

Tsim Tson tentera de convaincre les PJ que ce n'est pas lui l'exhibitionniste. Il faisait du repérage de gibier dans la forêt chaque fois qu'on l'a soi-disant vu commettre des actes immoraux. Il semble sincère, mais ne peut fournir aucune preuve. Il pourra également raconter ce qu'il a vu ces derniers temps dans les parages. D'abord, il a aperçu Lampion (en fait, sa doublure) à plusieurs reprises après que celui-ci ait été chassé par Gondran. Il n'avait pas l'air inquiet ou désemparé, mais se promenait au contraire de manière tranquille dans la forêt, retournant près du domaine la nuit tombée pour se livrer à des actes de vandalisme dans les cultures... Il a cherché à lui parler, une fois, mais Lampion l'a vertement renvoyé, une lueur méchante dans le regard ; le lutin n'a pas insisté.

Un cavalier noir...

Ensuite, il y a quelques nuits, il est tombé sur une étrange réunion nocturne au cœur de la forêt, près de l'arbrul isolé qui lui a donné son nom. Un cavalier noir à l'aura impressionnante, revêtu d'un manteau et d'un masque, s'entretenait avec trois autres personnes autour d'un feu. Parmi elles, il a clairement reconnu le magicien de Lorgol, Dalembert, qu'il avait déjà aperçu chez Gondran lors d'une précédente réception, ainsi que Liliane, l'épouse du juge Capello. Il n'a pas pu identifier la dernière silhouette (libre à vous de déterminer de qui il s'agit). Il n'a pas entendu leurs conversations : il était trop loin et n'est pas resté longtemps, craignant qu'on ne remarque sa présence.

En fait, Tsim Tson a sans le savoir assisté à une réunion entre le Moucheur, émissaire du Masque, et les quelques doublures qu'il a pu contacter à ce jour. Leurs matrices ont été éliminées, et ce sont maintenant les doublures qui usurpent leur identité. L'Ennemi a donc avancé ses premiers pions, en leur donnant pour consigne de se comporter le plus normalement possible dans l'attente d'ordres futurs. Mais la nature des doublures les pousse à une forme d'indiscipline malicieuse dont l'insulte au chevalier Brasimore au cours de la réception est le plus parfait exemple…

Les Capello

Les Inspirés pourraient souhaiter s'entretenir avec Liliane Capello, l'épouse du juge. Les modalités de la rencontre dépendront des indices déjà amassés. Ont-ils eu vent de ses mystérieux contacts avec le cavalier ténébreux ? Ou bien viennent-ils simplement chercher une explication à l'incident de la réception ? Dans ce dernier cas, Liliane prétend souffrir d'amnésie et se déclare bouleversée par le récit qu'on lui a fait de cette soirée. Elle ne comprend pas ce qui s'est passé, pas davantage que son mari. Si elle est découverte, elle tentera de s'enfuir en utilisant le

Combien de doublures ?

Le Miroir de Sylvicianne ne produit pas une doublure pour chaque reflet. En réalité, il y a une chance sur cinq environ que la duplication s'effectue. Cela suffit quand même pour justifier l'existence de plusieurs dizaines de doublures à Rochronde. Mais leur temps de « développement » est long (plusieurs mois avant d'arriver à maturité). Toutes les doublures actives de ce scénario sont les plus anciennes et les premières à parvenir à ce stade.

pouvoir du « rideau ». Si elle est capturée, elle pourra faire des révélations aux Inspirés (cf. l'encadré *Les doublures*).

Lampion

Si les Inspirés s'inquiètent de son sort, ils peuvent retrouver sa trace à Lorgol, où il a été embauché comme serveur dans une auberge. Il est dans la misère et déprime en se languissant de Karinotte. Il proclame fiévreusement son innocence : au moment du viol de Magdelène, il faisait la sieste dans la grange...

Dalembert

Comme de nombreux éclipsistes, Dalembert n'était pas seulement magicien. Il avait mis ses talents surnaturels au service de la milice de Lorgol (avec des sorts comme Alarme magique, Lire les pensées, Trompe-l'œil ou Prison magique). Cela lui permettait tout à la fois d'avoir une couverture respectable et de rester en contact avec le « milieu » et les magouilles basse-lorgoliennes, ce qui sied tout à fait à un éclipsiste... Le comportement de sa doublure l'a plongé dans une situation délicate, et il s'est mis à redouter ce qui pourrait se produire si, à l'avenir, l'individu se faisant passer pour lui continuait à lui causer du tort. Les jours suivants, avec l'aide de son familier (un pigeon1), il a exploré la ville dans ses moindres recoins. Il a finalement découvert son « sosie », sur le port, près de la Capitainerie. Il s'est précipité à sa rencontre pour l'accoster mais la doublure a disparu comme par enchantement, après s'être enroulée dans sa cape noire (pouvoir du « rideau »). Subjugué, Dalembert a passé la journée du lendemain à mener des recherches dans les ouvrages de l'Étincelle. Il a pu réunir quelques informations sur un « envoûtement » produit par un vieil artefact nommé « Miroir d'Ébène » (un autre nom pour Miroir de Sylvicianne). Le jour suivant, il a retrouvé la trace de sa doublure et l'a discrètement suivie alors que celle-ci se dirigeait vers l'extérieur de la ville d'un pas décidé. En rase campagne, près d'une chute d'eau, Dalembert a été témoin de sa rencontre nocturne avec le Moucheur (c'était leur premier contact). Ce dernier l'a malheureusement repéré, poursuivi et abattu. Depuis, la doublure usurpe l'identité de Dalembert. Son pigeon s'est bien entendu enfui.

Les réactions du Masque à l'enquête des Inspirés

Le Moucheur ne va pas rester sans réaction pendant que les personnages progressent dans leur enquête (il sera sans doute averti par Liliane Capello et Dalembert). Pour leur mettre des bâtons dans les roues, il peut par exemple :

- ... engager des malandrins récoltés dans les bas quartiers de Lorgol. Les Inspirés seront ainsi victimes de bandits qui en ont plus après leur vie qu'après leur bourse.
- ... tendre des pièges en utilisant des bestioles comme les « jolis tueurs » (cf. Les PNJ). Ces créatures ont en effet une apparence suffisamment trompeuse pour imaginer toutes sortes de coups tordus.
- ... recourir au service d'autres doublures. Celle de Tsim Tson, notamment, est toujours en liberté. Et puis, il serait dommage de se priver du plaisir d'introduire la doublure d'un ou plusieurs Inspiré(s) dans la partie ! Amusez-vous à créer des quiproquos, voire à créer des troubles plus graves. Des personnes proches de l'entourage des Inspirés pourraient disparaître ; des ordres absurdes pourraient être donnés ; des délits pourraient être commis en leur nom... Ces doublures sont-elles livrées à elles-mêmes, ou bien sont-elles aux ordres du Moucheur (auquel cas le personnage non identifié par Tsim Tson lors de la réunion avec le Moucheur dans la forêt serait le double de l'un des personnages...) ?

Faux et usage de faux

Les Inspirés peuvent rencontrer Dalembert (ou plutôt sa doublure) soit à l'Étincelle (un jour sur deux), soit au quartier général de la Milice (l'autre jour), soit chez lui (le soir). Il habite dans la Centrallée, le quartier marchand, pas très loin de l'Étincelle, l'académie éclipsiste (décrite dans *Agone* p. 300). Interrogé sur l'incident dont il a été victime, il clame son innocence : « *Quelqu'un me voulant du mal se sera fait passer pour moi, peut-être un collègue jaloux, ou bien un malandrin capturé par la milice avec mon aide l'année dernière... J'attends de voir comment cela va évoluer, mais depuis l'autre jour, je n'ai plus été inquiété* ». Au moment du scandale (tard dans la nuit), Dalembert (la matrice) se trouvait à l'Étincelle, étudiant quelques parchemins anciens. Cela pourra être confirmé sur place par une mage, Olissara, qui s'y trouvait elle aussi. Notez bien, par contre, que le faux alibi avancé par Dalembert-doublure est le suivant : il se trouvait chez lui, et dormait. Cette faille pourrait être mise en évidence par des joueurs astucieux et leur fournir un indice supplémentaire.

Les Inspirés pourraient également obtenir des informations pertinentes en se rendant auprès de la milice. L'officier Vodieu confirmera que Dalembert, avec qui il collabore régulièrement, s'estime victime d'un sosie et qu'il s'emploie à le démasquer avec l'aide de son pigeon « éveillé ». Or, les personnages réaliseront sans difficulté que leur Dalembert n'est jamais accompagné du familier en question...

Enfin à l'Étincelle, en insistant poliment et en faisant valoir d'éventuels talents magiques, les Inspirés pourront accéder aux ouvrages consultés récemment par Dalembert. Olissara, questionnée à ce sujet, indiquera que le lendemain de « l'incident » le mage s'est plongé toute la journée dans des ouvrages encyclopédiques répertoriant des artefacts. En consultant ces livres (à condition de lire le cryptin), les Inspirés pourront découvrir l'histoire du Miroir d'Ebène jusqu'à sa récupération par un groupe d'érudits vers la fin du premier millénaire. Il est également précisé que le Miroir semble avoir cessé de fonctionner normalement à un moment donné. Des « effets pervers sans doute liés à son utilisation intensive dans la lutte contre de puissants sorciers maléfiques » sont mentionnés (sans plus de précision), de même que la création d'un « contre-enchantement » destiné à détruire cet artefact devenu « abject », qui se présente sous la forme d'un autre Miroir capable de détruire celui de Sylvicianne et « toutes ses aberrations en même temps ».

De l'autre côté du miroir

Comment les personnages réaliseront-ils que le Miroir d'Ébène se trouve chez Gondran ? Premièrement, des joueurs perspicaces pourront noter que tous les individus victimes d'une doublure sont des connaissances du marchand. Deuxièmement, en lisant les descriptions de l'artefact, les Inspirés ont le droit d'effectuer un jet d'INT + Vigilance :

12 : l'Inspiré a une sensation de « déjà vu ».

17 : l'Inspiré se souvient avoir vu le Miroir chez Gondran.

Effectivement, dans une alcôve du hall de son manoir se dresse le Miroir d'Ébène, haut de trois mètres et large d'un. Il passe à peu près inaperçu en vertu d'une décoration minimale (un cadre en métal sombre très peu ouvragé). C'est un commanditaire de Gondran qui l'a dégoté au fin fond d'un ruelle de Fraine, dans la Marche Modéhenne. Il avoue avoir été séduit par un « *je ne-sais-quoi de troublant* » dans cette œuvre dépouillée. Bien entendu, depuis qu'il l'a acquis, il y a plus de six mois, des dizaines d'individus ont pu s'y refléter, parmi lesquels nombre de personnalités importantes du domaine et d'ailleurs, avec leur entourage... Les Inspirés eux-mêmes ont le souvenir, lors d'une visite précédente, d'être passés devant lui !

Le Miroir est indestructible : ni les coups ni le feu ne semblent en mesure de l'endommager. Mais en examinant de très près la partie réfléchissante, il est possible de distinguer, en surimpression très pâle, une sorte « d'image derrière le reflet ». Il pourrait s'agir d'une ville, avec ses toits, ses tours... mais les croix et la quasi absence de fenêtres, remplacées par des vitraux, ne laisse planer aucun doute : c'est une vue de Neuvêne, la capitale liturge ! Et c'est là-bas que les Inspirés trouveront la solution à leurs problèmes. L'image aperçue en surimpression, en effet, n'est autre que celle qui se reflète sur le Miroir des Muses, à savoir la vue de Neuvêne depuis le grenier où il repose. Ce phénomène manifeste le lien existant entre les deux artefacts, un lien mis en place volontairement par les créateurs du Miroir des Muses avec l'aide d'une Lueur, ceci afin d'avoir une chance de retrouver la trace du Miroir d'Ébène s'il se perdait...

N.B. Le Moucheur avait décidé de laisser le Miroir chez Gondran par souci de discrétion (le voler risquait d'attirer l'attention sur lui et de fournir un indice à d'éventuels fouineurs). Mais à partir du moment où les personnages découvrent le pot aux roses, la situation change. Les agents du Masque deviennent plus vindicatifs et tentent, au mieux, de récupérer le Miroir d'Ébène, au pire de faire en sorte que le Miroir des Muses ne soit pas utilisé pour sa destruction.

Neuvêne

Pour des étrangers, et tout particulièrement des Urguemands, circuler dans la Province Liturgique s'avère fastidieux sur le plan administratif: les contrôles d'identité et les interrogatoires sont fréquents, les « interdictions » (plus ou moins justifiées) de faire halte en tel endroit ou de visiter tel autre sont monnaie courante. Estimez le niveau de maîtrise des Inspirés en langue sacrée afin d'évaluer leurs difficultés de communication, ajoutez-y une pointe de racisme parfois virulent: globalement, les personnages n'auront que peu de crédit auprès de leurs interlocuteurs liturges.

Neuvêne est une ville cathédrale (décrite dans *Agone* pp. 61-62). Son architecture est unique et la religion constitue un aspect fondamental du quotidien de ses habitants. Ils ont souvent des expressions comme « Par Saint-Neuvêne » à la bouche.

Pour les Inspirés, il s'agit de comprendre que ce qu'ils cherchent n'est pas le ou les bâtiments aperçus en surimpression dans le Miroir, mais l'endroit *d'où l'on pourrait avoir cette vue*... autrement dit (puisqu'on apercevait des toits) quelque chose qui ressemble à une chambre d'étage ou un grenier muni d'un vitrail clair. À partir de là, un personnage doté d'un sens de l'orientation correct ne mettra pas longtemps à isoler une riche et imposante demeure dans un quartier résidentiel huppé.

Le vicaire désabusé

Jansénis, le propriétaire, est un Vicaire âgé de soixante-dix ans qui officie dans certaines cérémonies hebdomadaires du quartier. Il est censé vivre seul dans son immense demeure; son combat de toute une vie contre la conjuration démoniaque ne lui a pas laissé le temps de fonder une famille. Il est souvent consulté pour son expérience par des pontes de l'Inquisition. Officiellement, il n'a pour seule compagnie qu'un majordome nommé Bégo (le Nestor de Tintin, mais bossu).

La réalité, toutefois, est bien différente. L'austère Jansénis a rencontré l'amour sur le tard en la personne de Sonia, une morgane soustraite aux geôles de l'Inquisition par ses soins. Séduit par ses charmes surnaturels, il a trahi ses idéaux et renié sa foi. Sa demeure est devenue le point de rendez-vous de quelques nobles décadents pratiquant la conjuration pour réaliser leurs ambitions personnelles... Bien entendu, personne ne soupçonne que ce foyer hérétique se trouve chez l'un de ceux qui symbolise le mieux l'ascétisme liturgique. Quant à Bégo, c'est un démon chargé de surveiller la maison. Sa « bosse » dissimule en fait ses ailes membraneuses. Accessoirement, il dissimule deux autres bras qu'il tient repliés sous son costume.

Vol chez un conspirateur

Que faire? Laissez vos joueurs imaginer un stratagème pour récupérer le Miroir, très probablement par des moyens illégaux (escalade de la façade la nuit, diversion quelconque, baratin administratif...). Ce qui est clair, c'est que Jansénis n'acceptera jamais de s'en séparer, bien qu'il en ait complètement oublié l'existence. Le fait que des inconnus s'y intéressent le rendra méfiant (il s'agit peut-être d'un artefact important, après tout). Si les Inspirés pénètrent chez lui alors qu'il est absent (à cause de ses obligations de Vicaire), il devront affronter Bégo. Puis ils devront découvrir le passage secret qui permet d'accéder au dernier étage, celui où se trouve le grenier dans lequel est entreposé le Miroir (PER + Fouille DIF 18; un échec signifie une perte de temps considérable et la nécessité de faire parler Bégo ou Jansénis). On trouve dans une pièce adjacente une grande variété d'encres destinées à la conjuration (identifiables sur un jet d'INT + Démonologie DIF 15). Des vitraux spéciaux et des sculptures géométriques ont été disposés de manière à créer des ombres solaires particulières, utilisées dans le cadre des invocations. Enfin, cet étage secret abrite les appartements de Sonia, la morgane. Elle tentera de s'enfuir par des couloirs secrets si elle est découverte (pour la poursuite, AGI + Fouille des Inspirés contre son score à elle).

Pour pimenter le tout, n'hésitez pas à mêler l'Inquisition à l'histoire: des personnages peu discrets auront rapidement affaire à elle, d'autant plus qu'ils ont sans doute été « fichés » par l'ad-

ministration dès leur entrée en ville et que leurs déplacements sont « surveillés ». Évidemment, s'ils sont capturés, ils pourront monnayer leurs informations sur Jansénis et sa double vie contre leur libération. Le scandale et sa conclusion relativement heureuse (des conspirateurs démasqués) rendra l'Inquisition magnanime à leur égard. Restera à convaincre les Liturges de leur céder le Miroir. Un baratin concernant son importance dans la « lutte contre d'autres terroristes » en Urguemand sera suffisant, d'autant plus que les Liturges accepteront sans grande difficulté de se séparer de cet artefact « douteux ».
Le Miroir des Muses est une œuvre conçue dans l'urgence, mais élégante, avec un cadre argenté. Il est plus grand que le Miroir de Sylvicianne, et tout aussi indestructible. Une image en surimpression y est également visible, correspondant à ce que reflète le Miroir d'Ébène.

Le cavalier noir

Le retour à Rochronde ne se déroule pas sans difficulté. Pendant le trajet, le Moucheur tente de soutirer le Miroir des Muses aux Inspirés. Il est secondé par un mage éclipsiste soudoyé, dont le familier n'est autre qu'un drakaigle. Celui-ci, avec l'aide d'un congénère, a pour mission d'emporter le Miroir au loin. Pendant ce temps, le Moucheur s'en prend personnellement aux personnages, appuyé par deux archers mercenaires.
L'affrontement sera rude... mais les Inspirés sont certainement sur leurs gardes, et le Moucheur ne se bat pas à mort : il tire sa révérence en utilisant le pouvoir du « rideau » dès qu'il est en situation délicate. Bien entendu, il reviendra, et sa vengeance sera, comment dire... terrible !

Épilogue

À Rochronde, la situation est plus confuse que jamais, car d'autres doublures sont nées pendant l'absence des personnages et les incidents se sont multipliés. De plus, si les Inspirés n'ont pas songé à mettre le Miroir de Sylvicianne en sécurité avant leur départ, il a été dérobé par le Masque et emporté... quelque part (peut-être les Inspirés pourront-ils retrouver sa trace grâce à l'image en surimpression, mais rien n'est moins sûr).
Il reste enfin aux Inspirés à comprendre que le Miroir des Muses doit refléter le Miroir d'Ébène, et donc lui renvoyer sa propre image. Il se dégage alors de ce dernier un sifflement aigu, à peine audible dans un premier temps, mais qui monte en intensité jusqu'à devenir insupportable. Puis, le Miroir se couvre de fissures, avant de voler finalement en éclats. À cet instant, toutes les doublures qu'il a produites disparaissent, où qu'elles se trouvent, en ne laissant qu'une tache noire sur le sol... Dans les jours et les semaines

Chronologie

Entre j-200 et j :	De nombreuses personnes passent devant le Miroir chez Gondran. Des doublures commencent à se développer, lentement.
Entre j-20 et j-18 :	Bifas repère le Miroir de Sylvicianne et prend contact avec le Masque, qui envoie un Moucheur pour les discipliner.
J-7 :	Le Moucheur parvient à Rochronde et commence à chercher les doublures.
J-6 :	La doublure de Tsim Tson s'exhibe ; la doublure de Dalembert fait également des siennes...
J-5 :	La doublure de Lampion viole Magdelène.
J-4 :	Tsim Tson aperçoit la doublure de Lampion dans la forêt.
J-3 :	Dans la nuit, Tsim Tson est témoin de la réunion de trois doublures avec le Moucheur dans la forêt. À Lorgol, Dalembert veut accoster sa doublure mais celle-ci disparaît.
j-2 :	Dans la journée, Dalembert fait des recherches à l'Étincelle. L'épouse de Capello est assassinée, sa doublure prend sa place. Dans la nuit, Dalembert suit sa doublure, aperçoit le Moucheur et se fait tuer. Sa doublure prend sa place.
j :	Mort de la doublure de Lampion. Réception chez Gondran ; la doublure de Liliane Capello « se lâche ».

qui suivent, il est possible (en recoupant les témoignages sur la région) de conclure à la disparition d'environ cinquante doublures. Le Miroir des Muses, quant à lui, est redevenu un simple objet d'art.

Les PNJ

Les drocs

AGI 7, FOR 6, PER 7, RES 5, MEL 6
TAI -1, MV 2, BD +1
PdV 40, SBG 13, SBC 20
Vigilance 8
Combat *(Arme, Init., Att., Dom.)*
Pieux, 15, 12, 0/P
Crocs, 10, 12, +1/PT
Esquive 11, Défense à distance 5

Dalembert

35 ans. Blond, yeux verts. Personnage très « magnétique », séducteur (un côté Robert Redford jeune...).
Attention, détail important : Dalembert (la doublure) n'a pas de Danseur. Pendant l'aventure, des personnages attentifs pourront le remarquer. Il a néanmoins les mêmes talents en matière d'Emprise et de savoirs occultes que sa matrice, mais ils ne lui serviront pas à grand chose et ne sont pas indiqués.
AGI 4, FOR 5, PER 5, RES 4, INT 6, VOL 6, CHA 10, CRE 5, MEL 4
PdV 38, SBG 12, SBC 19
Bagarre 2, Athlétisme 3, Esquive 2, Baratin 6, Éloquence 6, Étiquette 5

Liliane

50 ans. Une femme ronde et forte, très baratineuse, plutôt sympathique à la base.
AGI 5, FOR 3, PER 4, RES 5, INT 5, VOL 4, CHA 5, CRE 6, MEL 4
PdV 45, SBG 15, SBC 22
Baratin 10, Éloquence 5, Étiquette 8

Jolis-tueurs

Petites boules de poils mignonnes, aux grands yeux pleins d'amour. Attention, voraces...
Niveau de perfidie : 15, corruption : 3
RES 1, FOR 3, AGI 15, PER 8, MEL 11
TAI -3, MV 9, MD -4
PdV 9, SBG 3, SBC 4
Vigilance 5
Crochets à venin, Init. 18, Att. 23, Dom -2 (mais VIR 28, agit en un tour, 20 points de dommage en cas de réussite au jet de RES, sinon c'est la mort).

Le Moucheur

Utilisez les caractéristiques d'*Agone* pp. 273-274.

Les deux archers mercenaires

AGI 5, FOR 5, PER 6, RES 5
PdV 50, SBG 16, SBC 25
Arc, Init. 15, Att. 10, Déf. à distance 3, Dom. +7, Portée 80 m, carquois de 10 flèches
Armure cuir et métal, partielle, malus -2, prot. 5

Sonia, la morgane

Cf. Agone p. 282. Elle pratique la conjuration (Démonologie 12).

Bégo

C'est un démon du deuxième cercle, un Azurin invoqué avec soixante points d'appel. « Construisez-le » à votre convenance.

Jansénis

Trop vieux pour se battre, il a cependant des compétences en Occulte, Société et Savoirs. Il a 65 points de Ténèbre, avec les Peines / Bienfaits associés (*Agone* p. 252).

Les doublures

Voici comment « fonctionnent » les doublures...

■ Elles sont nées d'une magie qui puise à la fois dans la Perfidie et l'Ombre. Elles sont d'une nature perverse qui leur donne un tempérament allant de « malicieux » à « dangereux ». Avant leur rencontre avec le Moucheur, elles cherchent constamment à placer leur matrice dans l'embarras en usurpant son identité et en commettant des actes à scandale. De leur origine ambivalente, elles ont aussi hérité du pouvoir du « rideau » (*Agone* p. 272).

■ Elle naissent quelques mois après le passage de leur matrice devant le Miroir. Concrètement, « un beau jour », elles apparaissent comme par enchantement près de l'endroit où la matrice passe l'essentiel de son temps (sa demeure, en général).

■ À leur mort, elles disparaissent corps et âme, ne laissant sur le sol qu'une tache noire *indélébile*.

■ Elles ont en mémoire toute la vie de leur matrice jusqu'à leur naissance.

■ Elles se souviennent de leur éveil mais ne se l'expliquent pas. Elles ignorent tout du Miroir. Le Moucheur ne leur en a pas parlé, par discrétion.

■ Ce que peut révéler une doublure si elle est capturée (*valable seulement pour celles qui ont été contactées par le Moucheur*) : 1) elle attend ses ordres d'un « *puissant émissaire du Masque* » ; 2) elle doit usurper l'identité de sa matrice le plus discrètement possible ; 3) c'est le Moucheur qui la contacte ; elle ne connaît pas la localisation de son « *repaire* » ; elle ignore quelles sont ses intentions à long terme, mais se doute qu'elle doit participer à l'élaboration d'une conspiration destinée à transformer le domaine en un théâtre manipulé par le Masque ; 4) sa matrice a été éliminée.

■ Le Moucheur parvient à contacter les doublures grâce à un Bienfait spécial, Sentir *la Perfidie*, qui lui permet de repérer les êtres vendus à l'Ennemi dans un rayon d'un kilomètre.

■ Il est impossible de distinguer une doublure de sa matrice par des traits physiques (sauf au moment de leur mort). Les doublures n'ont pas de sang noir, elles se reflètent normalement dans les miroirs, elles ne dégagent pas d'odeur nauséabonde (contrairement au Moucheur), etc.

■ Une même personne ne peut donner naissance qu'à une doublure et une seule.

NOTE

1 Le sort de création d'un familier est décrit dans le supplément L'art de la magie, p. 96. Pour résumer : le magicien se lie à un animal et devient capable de voir, entendre et sentir par l'intermédiaire de ses sens, et à distance...

De l'aventurier au héros

Même si ce n'est écrit nulle part, *HeroWars* s'inscrit dans la droite filiation de *RuneQuest*; non seulement par l'univers de Glorantha, mais aussi et surtout par une vraie montée en puissance. *RuneQuest* a pour objet la quête des pouvoirs runiques et le passage initiatique du personnage débutant à l'état de héros. *HeroWars* prend le relais: on y interprète, dès le départ, un héros gloranthien. Il paraissait donc nécessaire de fournir quelques éléments pour traduire une feuille de personnage *RQ* en termes de règles *HW* et permettre à vos aventuriers expérimentés d'entrer dans la Guerre des Héros.

Xavier Spinat

Le niveau de jeu

Les optiques des deux jeux sont en partie opposées. Là où le système *RuneQuest* était compliqué et précis, le système *HeroWars* est simple et libre. Les personnages débutants de *RQ* étaient généralement des individus moyens (voire médiocres) qui sortaient peu à peu du rang et s'initiaient aux mystères de Glorantha. Leur but était de gagner une position importante dans la société et dans les cultes. Les personnages débutants d'*HW* sont déjà des aventuriers puissants et connus dans leur région.

Les seigneurs runiques (qui étaient l'aboutissement de *RuneQuest*) constituent le point de départ de *HeroWars*. C'est en tout cas ce que certains signes (17 dans toutes les compétences d'occupation correspond à 85 %) semblent indiquer. Tout dépend bien sûr du niveau de puissance avec lequel le Narrateur choisit de jouer. D'autres ajustements peuvent s'imposer selon la situation.

Avant de traduire un personnage de *RQ* en termes *HW*, demandez-vous d'abord si ce changement est pertinent: le système *HW* n'est pas vraiment adapté à des aventures « bas niveau ». Il ne prend sa réelle dimension qu'avec l'utilisation des degrés de maîtrise et des capacités de niveau héroïque.

Les conseils donnés ici s'adressent donc plutôt aux joueurs incarnant un aventurier en « fin de carrière » à *RuneQuest*, ayant atteint (ou étant sur le point d'atteindre) le niveau de seigneur runique.

Décrire votre personnage

La méthode la plus évidente consiste à oublier la technique et à raconter votre personnage selon la méthode narrative des règles d'*HeroWars*. Cela vous forcera sans doute à négliger certains détails mineurs des caractéristiques de votre aventurier. Mais le Narrateur peut décider de vous allouer plus de cent de mots pour tenir compte de votre vécu. Plus tard, vous pourrez investir les points d'Héroïsme que vous gagnerez pour inscrire dans la description de votre personnage tous les détails que vous aurez dû mettre de côté.

Cette méthode est à la fois simple et compliquée, à l'image du système d'*HeroWars*. Simple, car vous n'aurez aucune difficulté à rédiger la description d'un personnage avec lequel vous avez joué pendant des années. Compliquée, car elle vous force à oublier les chiffres de votre feuille de personnage pour n'en extraire que la substantifique mœlle: qu'est-ce qui résume le mieux votre personnage? Quels mots-clés lui sont associés?

Quelles sont ses trois capacités principales ? Pas facile de faire le tri entre l'important et l'accessoire, mais il est crucial de dégager les « grandes lignes » du profil de votre Héros pour le décrire dans *HW*.

Travailler sans les mots-clés

Plus votre aventurier est « atypique » (un elfe renégat, un érudit newtling, un marchand nain...), plus il sera difficile de vous baser sur les exemples fournis dans les règles pour obtenir une description convenable de ses capacités en termes de système. Dans ce cas, le mieux est sans doute d'essayer d'inventer de nouveaux mots-clés.

Si vous décidez de réinterpréter le système *RQ* dans *HW*, ne cherchez pas à trouver un équivalent à chaque chose. Tout ne sera pas traduit terme à terme, et vous devrez souvent faire preuve d'esprit de synthèse pour obtenir une conversion réussie.

Voici quelques pistes pour vous guider

Les caractéristiques

A priori, les caractéristiques *RuneQuest* ont peu de chances de donner des capacités héroïques à vos aventuriers (qui ont rarement des scores au-dessus de 20).

Toutes les caractéristiques (autre que POU) inférieures à 5 peuvent donner lieu à un défaut (au niveau 18-caractéristique, par exemple).

Toutes les caractéristiques (autre que POU) supérieures à 15 peuvent donner lieu à une capacité (physique ou mentale) avec un niveau équivalent.

Le Pouvoir est la seule caractéristique sans véritable équivalent dans *HW* : un POU élevé signifie surtout que le personnage devra mettre des scores importants en magie. Si le Narrateur accepte, il peut autoriser les personnages ayant un score important en POU à le traduire en capacité surnaturelle liée à la force mentale : par exemple, résistance à la magie, aura psychique, volonté de fer...

Les compétences

Seules les compétences atteignant au moins 65 % (bonus inclus) sont conservées.

Pour obtenir le score en terme *HW*, il suffit de diviser par 5 (et d'arrondir) le pourcentage de RQ (bonus inclus).

L'idée n'est pas de transcrire les compétences une à une. Essayez plutôt de les regrouper sous une seule et même étiquette, en arrondissant et en faisant des moyennes si nécessaire. Ainsi, par exemple, les compétences d'attaque et de parade ne forment plus qu'une seule capacité : un personnage avec, dans RQ, 96 % en attaque à la hache et 78 % en parade aura, dans HW, un score de 17 ou 18 en Combat (hache).

De même, Se cacher et Déplacement silencieux peuvent se combiner en une unique capacité appelée, par exemple, Filature, Discret ou Ne pas se faire repérer.

Il est important de se détacher de la formulation des compétences *RQ* : dans *HeroWars*, chaque Héros peut avoir sa propre manière d'exprimer ce qu'il sait faire. Le Narrateur doit donc inciter ses joueurs à choisir les termes qui définissent au mieux les capacités de leur personnage : un Héros de *HW* ne devrait pas avoir de capacité Écouter, mais plutôt Ouïe fine, Monter la garde, Espionner une conversation, Identifier un son... Le caractère plus ou moins général des termes choisis n'est pas un obstacle : l'essentiel est que le joueur et le Narrateur visualisent bien ce qu'ils représentent.

La magie

La magie est sans doute la partie la plus chamboulée. Mais si la transition n'est pas simple, c'est surtout parce que le système *HW* est plutôt innovant de ce point de vue : sans description précise des sorts, mais fonctionnant plutôt par une libre interprétation des effets de la magie sur le monde.

De ce fait, les personnages de *RQ* ont à la fois beaucoup plus de magie (étant moins astreints à des listes d'effets magiques) et beaucoup moins de sorts.

La magie de l'esprit

Un des paradoxes de la transition *RQ/HW* est qu'on assiste à une inversion des rapports entre magie de l'esprit et magie divine. Dans *RQ*, la magie de l'esprit est « quotidienne » : simple d'accès et facilement réutilisable. Dans *HW*, seuls les chamans y ont un accès régulier.

Les Héros animistes

Le plus simple est de remplacer tous les sorts de magie de l'esprit par des fétiches. Pour les sorts puissants (3 ou 4 points), le Narrateur peut décider que le fétiche est utilisable une fois par jour (à la manière d'un chaman).

Pour les sorts exceptionnels (5 points ou plus), l'esprit peut être intégré, dans le corps du personnage ou dans un objet, au choix du Narrateur. Pour la puissance moyenne des fétiches, prenez comme base le POU du personnage (avec un minimum de 12 tout de même).

Les Héros polythéistes

Dans HW, les polythéistes n'ont plus accès à la magie de l'esprit comme dans *RQ*: ils utilisent de manière improvisée des affinités liées à leur dieu pour créer des effets mineurs.

Le problème est que tous les aventuriers polythéistes de *RQ* ont de nombreux sorts de magie de l'esprit, très variés, qu'ils utilisent au jour le jour pour se soigner, se préparer au combat...

Si un sort de magie de l'esprit entre dans les affinités du dieu du personnage, il n'est pas perdu: il suffit de le retranscrire sous forme de prodige. Si un sort n'est pas du tout lié au domaine d'influence du dieu (par exemple Soins pour un adorateur d'Orlanth), il faut justifier la façon dont le personnage l'a obtenu: auprès d'une divinité alliée? En domptant des esprits? Selon la nature de l'explication, le Narrateur peut alors lui accorder un objet magique, un fétiche, un esprit intégré ou un prodige (mais pas une affinité!) d'un autre dieu.

La magie divine

Les sorts

La magie divine de *RQ* était, à quelques exceptions près, non réutilisable, ce qui n'est pas le cas dans *HW*. Le plus simple est d'accepter la nouvelle version du culte du dieu et de transférer les sorts en prodiges sous une affinité bien choisie. Le score des affinités pourrait être le POU de l'aventurier (ou 15, au minimum).

Sachant qu'un culte rassemble au plus trois affinités, il est vraisemblable que certains sorts « généralistes » (Soins, Bouclier, Lien mental,...) ne trouveront plus leur place dans de nombreux cultes. Le Narrateur doit alors décider si le Héros a eu exceptionnellement accès à des prodiges d'une divinité alliée ou bien s'il possède un objet magique adapté. Le Narrateur doit également déterminer si cette magie « hors-culte » est réutilisable ou bien accordée pour un nombre limité d'utilisations.

Les « grades »

Dans *HW*, il n'est plus question de seigneurs runiques. Et la progression vers les rangs d'acolyte et de prêtre a disparu. Les nouveaux grades sont adorateur, initié, et adepte.

Si votre personnage était initié dans *RQ*, il le reste dans *HW*.

Si votre personnage était un acolyte, un prêtre ou un seigneur runique, il est alors un adepte et a accès aux affinités et aux prodiges de son dieu.

Même si *HW* ne distingue pas de hiérarchie entre les adeptes, il est nécessaire de conserver des distinctions entre les autorités du culte: rien n'empêche donc de conserver les grades de RQ, même si, en termes de système, ils ne correspondent plus à grand-chose. Dans *HW*, la charge de prêtre est plus politique que magique: elle représente votre lien avec le culte et votre autorité sur la communauté, bien plus que votre pouvoir magique.

La sorcellerie

Un personnage sorcier (ou plutôt « magiste ») doit d'abord choisir un mot-clé de magie adapté†: la sorcellerie est beaucoup plus précisément décrite dans *HW* que dans *RQ*, ce qui pose de vraies difficultés. A priori, la vraie « magie magiste » est désormais réservée aux magistères que l'on peut grossièrement diviser en deux catégories: les mages (liés à une église malkioni) et les sorciers (liés à une école zzaburite). Le Narrateur devra donc, en se basant sur les exemples des règles, inventer une secte ou une école qui corresponde aux orientations du personnage.

Ensuite, les sorts peuvent être traduits un à un. Le problème est de les rassembler en « Grimoires » cohérents. Là encore, le Narrateur devra faire preuve d'imagination.

Pour calculer les scores en Grimoire, basez-vous sur le POU et les pourcentages (divisés par 5) de la compétence Intensité et de chaque sort.

Transférez les autres compétences de sorcellerie (« Portée », « Durée », « Multi-Sorts ») pour obtenir les autres compétences des magistères (Tracer un cercle de pouvoir, Vision symbolique, Doctrine de l'Église ou de l'école).

Les objets magiques

Le système *HW* est beaucoup plus large (et flou) que celui de *RQ*. Il ne reconnaît plus de catégorie bien déterminée d'objets magiques. Le Narrateur doit donc encourager ses joueurs à traduire de manière différente les objets qu'ils possèdent.

Tâchez surtout d'aller à l'essentiel : avec les matrices de points de magie, par exemple. Plus question d'en avoir une demi-douzaine dans lesquelles puiser de quoi lancer vos sorts. Remplacez-les plutôt par un objet collectif unique (par exemple : Gemmes d'énergie).

Les matrices de sorts peuvent rester tel quel ou devenir des fétiches. Là aussi, le Narrateur devra déterminer si elles sont réutilisables ou non. Pensez toujours qu'on s'éloigne d'une perspective « donjonienne », où les personnages accumulent de véritables râteliers d'objets magiques : les Héros auront peu d'objets, mais ceux-ci seront puissants. Ainsi, puisqu'on peut augmenter la puissance d'un objet avec l'expérience, il n'y a plus besoin de remplacer, au hasard des aventures, une épée +2 par une hache +3. Par contre un Héros aura tout intérêt à découvrir (et à développer) les pouvoirs de Mornsanguir, la terrible lance qu'il a arrachée au Seigneur des Crocs de l'Ombre.

Là encore, réfléchissez bien avant « d'acheter » un objet magique avec vos points d'Héroïsme. Désormais, il n'y a rien que puisse faire un objet qui ne puisse être imité, en termes de système, par un partisan, un prodige, une capacité... Donc, si vous choisissez d'inscrire un objet en tant que capacité sur votre feuille, celui-ci deviendra une « part » de l'archétype de votre Héros, comme Stormbringer pour Elric ou les lunettes noires pour les Men-in-Black.

L'illumination

L'illumination a fait couler beaucoup d'encre et a souvent été utilisée abusivement dans *RQ*, à la fois par les joueurs et par les maîtres. Maintenant, la perspective est à la fois de faciliter l'illumination de ceux qui la recherchent (comme les mystiques lunaires) et de limiter les illuminations « involontaires ».

L'illumination est explicitée dans *HW* au chapitre du Mysticisme. Elle devient, comme la plupart des pouvoirs mystiques, un outil puissant et dangereux, réservé a priori à des PNJ puissants. Si votre personnage était illuminé, le Narrateur doit décider s'il conserve ou non cet aspect de votre aventurier. L'illumination n'est plus seulement un changement de perspective, apportant à votre personnage des pouvoirs variés et une impunité vis-à-vis des esprits de représailles : c'est une révélation proche de la folie qui peut ronger et détruire de l'intérieur même le Héros le mieux préparé.

Mieux vaut accorder au personnage un pouvoir mystique mineur (de réfutation, par exemple... mais a priori plutôt une parade qu'une attaque) que l'illumination.

Les maîtrises

N'oubliez pas que, pour commencer à *HeroWars*, il est souhaitable qu'un personnage possède au moins une capacité (voire trois, si on suit les règles de création indiquées) avec un niveau de maîtrise. Ces capacités sont le signe qu'il est un individu hors du commun, un Héros dont les péripéties pourront changer la face de Glorantha. Si un personnage de *RuneQuest*, traduit en termes *HW*, n'a aucune capacité au niveau héroïque, le Narrateur devrait lui accorder un score à 5M et deux à 1M.

AVENTURES en Mer noire

Voici plusieurs synopsis d'aventures pouvant prendre place dans le cadre enchanteur de la Nouvelle-Sébastopol. Certains concernent des jeux dont l'action ne se déroule pas en 2050 mais qui se rapprochent, par leur ambiance, de cet univers off-shore. Il est donc possible que le MJ ait un petit travail d'adaptation à faire pour intégrer la plate-forme à sa campagne.

Benjamin Gruet

Terroristes ! (Cyberpunk)

Allonzio Roctardietz est un mafieux rejeté par le milieu de l'île. Il a récemment menacé la communauté insulaire d'éradiquer le bursa en le contaminant par un puissant virus. La menace est suffisamment sérieuse pour que les autorités et la mafia collaborent dans cette opération.
Les PJ sont recrutés pour convoyer la rançon exigée (une grosse somme d'argent). Lors de l'opération, on essaye de les éliminer avant même qu'ils soient entrés en contact avec le maître-chanteur.
En réalité, le mafieux à l'origine de ce chantage fait partie des rançonnés ! Il prépare adroitement sa retraite en organisant cette arnaque très lucrative. Pour le démasquer et le confondre, les personnages vont d'abord devoir retrouver Allonzio et l'innocenter. C'est avec son aide qu'il leur sera possible de confondre le véritable coupable.

Le poison de vie (Dark Earth)

Les adeptes de Gaïa de cette plate-forme décèdent tous les uns après les autres, d'un mal inconnu visiblement lié au Shankr. Les survivants semblent tourmentés mais gardent le silence.
Un personnage important sur le plan affectif, ou un contact indispensable pour le groupe des PJ, disparaît dans ces conditions. Ou, pire encore, l'un d'eux est victime du mal et doit y remédier avant qu'il ne soit trop tard.
En réalité, le monastère implanté dans les fondations de la plate-forme est infiltré par la Septième Maison, et l'arbre qu'il abrite est aujourd'hui corrompu par l'algue omniprésente, une Shankréature végétale très particulière. La solution se trouve chez l'un des distillateurs dont la production constitue, à son insu, un parfait antidote au fléau. Mais ce n'est là qu'une première étape, les Harckons n'étant pas décidés à laisser les personnages ruiner leurs plans... Les PJ pourront cependant trouver du soutien auprès des adeptes de Gaïa, dont le monastère est irrémédiablement condamné.

Le runtub (Shadowrun/univers cyberpunk)

Sport national, fédérateur et indispensable à la stabilité sociale de cette cité flottante, le runtub est jeu sanglant qui prend la forme d'un affrontement à mort entre différents concurrents dans les coursives et les tuyauteries désaffectées du complexe. Cette activité touche tout le monde sur la Nouvelle-Sébastopol. Elle a son folklore, ses

héros, ses légendes, ses paris, ses supporters... Hélas, c'est aussi une façade qui dissimule un trafic d'organe des plus sordides, les cadavres des perdants étant systématiquement recyclés par la mafia locale.
Les PJ sont embauchés pour mettre la main sur un iris dans lequel ont été gravées, par un procédé révolutionnaire, des informations indispensables à leur employeur. Leur enquête les amène à découvrir le trafic par lequel sont passés les yeux qu'ils cherchent (ils appartenaient à un joueur décédé récemment). Le réseau des trafiquants d'organes, très protégé, est particulièrement discret, ce qui oblige les personnages à s'enrôler comme « runtubers » pour atteindre leur but.

La bête des tuyaux (univers cyberpunk)

Des pirates qui achalandent régulièrement le quartier du marché ont secrètement apporté un stock d'armes d'une grande puissance : des robots de combat autonomes, surarmés et adaptés à toutes sortes de situations, commandés par une famille mafieuse qui compte les utiliser contre ses rivales. L'un des engins a malheureusement échappé aux pirates. Il erre actuellement dans les coursives désaffectées de la station.
Les PJ sont recrutés par les pirates pour retrouver et ramener l'engin en l'état dans les plus brefs délais. Ils doivent compter avec l'empressement de leurs employeurs, qui craignent les représailles de leurs commanditaires, les troupes de ces derniers, qui les surveillent car la livraison a pris du retard, et les envoyés des propriétaires des robots, qui n'apprécient pas du tout de s'être fait subtiliser leur précieux matériel...
Quand ils retrouvent l'engin, ils découvrent qu'il est construit sur une base cérébrale humaine, d'où son autonomie totale, et que les troubles consécutifs à son enlèvement par les pirates ont partiellement réveillé sa conscience...

La menace du dessous (Cthulhu)

Les algues sont bien connues des Profonds qui hantent la mer Noire, à l'instar de l'île artificielle, qui constitue à leurs yeux une humiliante provocation humaine. Les autochtones des profondeurs ont fini par se décider à passer à l'action. Après avoir infiltré la Nouvelle-Sébastopol pendant plusieurs années, ils en connaissent aujourd'hui les moindres recoins et ne vont pas tarder à mettre en place une opération destinée à la détruire définitivement. En effet, voilà quelque temps qu'ils organisent des expéditions dans les coursives et les tuyaux les plus reculés de la plate-forme pour y placer d'importantes quantités de bursa en décomposition. Très prochainement, ces compartiments isolés aux quatre coins de la structure seront suffisamment saturés d'hydrogène pour se transformer en titanesques bombes incendiaires.
Personne, pas même la milice de la RNS, n'est au courant de la menace, sauf Mike Mac Donsom, un looser du quartier des dockers. Mais qui pourrait bien accorder un quelconque crédit à cet alcoolique mythomane... Qui, sinon les personnages ?

Vacances à la maison close (univers cyberpunk)

Les personnages sont envoyés sur la Nouvelle-Sébastopol pour convoyer le remboursement d'une dette contractée par leur employeur auprès de la mafia locale. Le voyage se déroule sans encombre jusqu'à ce que les PJ se rendent compte que le remboursement n'est nullement contenu dans la caissette qu'ils transportent, mais qu'il s'agit de leurs propres personnes !
Le créancier de leur employeur est, en effet, une figure notoire du trafic mondial de chair humaine. Basé sur l'île artificielle, il possède bon nombre d'établissements du Village des Vertus et ne tarde pas à trouver un emploi à ses nouvelles « recrues » : prostitués, danseurs de charme, croupiers légèrement vêtus, voire objets sexuels destinés à de riches pervers aux pratiques sexuelles aussi sordides que raffinées...
Il ne va pas être facile de s'échapper de cet enfer ! La surveillance est organisée par des professionnels consciencieux et bien payés. Mais les personnages ne sont pas seuls dans cette situation ; et il est tout à fait possible que la communauté des esclaves sexuels du Village n'attende que de courageux et charismatiques meneurs pour se révolter...