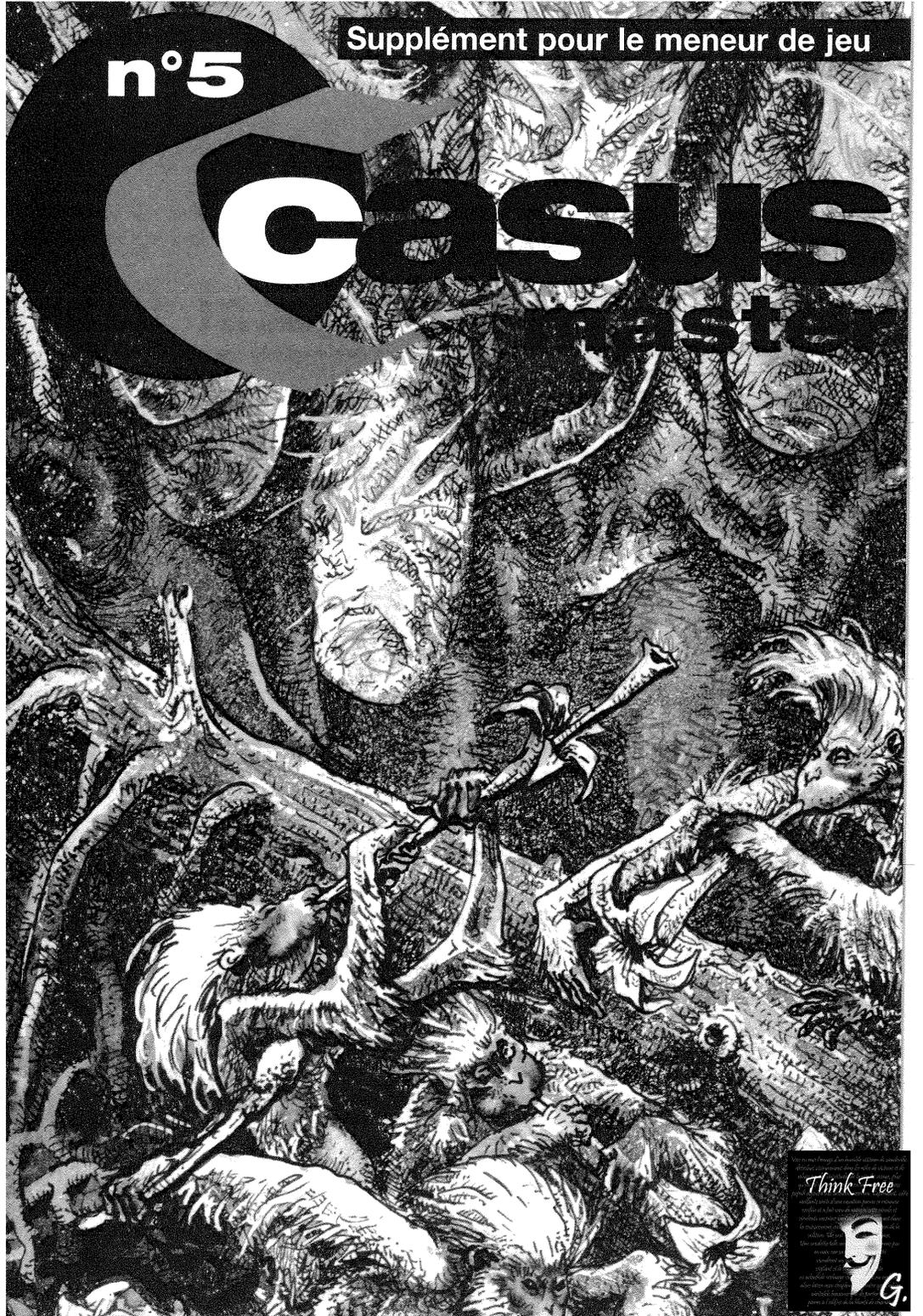


Supplément pour le meneur de jeu

n°5

Casus master



Think Free



G.



sommaire

SCÉNARIOS

Guildes : El Dorado 3
Flower Power

Donjons & Dragons 21
Je ne vous ai jamais promis un
jardin de roses

Vampire 32
Le sang des gitans

AIDES DE JEU

Premiers Âges 14
Dans le port de Réa Krill...

Forêt primale 16
Adapter la Forêt à votre jeu

Compagnie noire 19
En compagnie des mercenaires

CALENDRIERS

Parutions 43

Manifestations 48

FLOWER power

Si la présentation de l'aventure qui suit peut paraître un tant soit peu déroutante, c'est qu'elle s'attache à respecter le format de description mis en place dans le livre de règles de *Guildes: El Dorado*. Ainsi, la description de l'écrin dans lequel se déroule l'action succède à l'intrigue proprement dite.

Scénario de Benjamin Gruet – Illustrations de Rolland Barthélémy

L'homme tombé des nuages

Les Aventuriers traversent depuis maintenant plusieurs jours un écrin désertique où l'Été règne en maître incontesté. Les lieux sont vides de tout pion des Puissances. L'ennui s'est d'ores et déjà imposé comme le principal compagnon de cet épisode de leur périple au-delà de la Barrière, lorsqu'ils assistent à une scène pour le moins surprenante. Un homme, hurlant à s'époumoner, surgit des nuages à travers le ciel accroché à un curieux engin de bois et de toiles avant de venir s'écraser à quelques centaines de mètres d'eux.

Arrivés sur les lieux du crash, nos héros ne trouvent que les restes disloqués d'une paire d'ailes rigides et maladroitement conçues, au milieu desquelles gît l'homme volant, à l'article de la mort. Il est vêtu d'un simple pagne et sa peau semble couverte d'un onguent végétal de couleur brune. Réunissant ses dernières forces, il parvient à balbutier quelques mots :

« Il... Il ne faut... les Arboïdes... s'emparer du Loom et nous détruire ! Pitié... Je... »

La détresse qui se lit dans son regard alors qu'un flot de sang noie son dernier souffle est sans équivoque.

La trajectoire de l'infortuné permet d'estimer qu'il a traversé une longue distance et que son point de décollage se situe vers l'ouest. De l'endroit où se trouvent les guildiens, ils aperçoivent une chaîne montagneuse qui constitue à n'en pas douter la frontière avec l'écrin voisin. Gageons que la curiosité, ou la simple évocation de Loom, seront suffisantes pour les pousser à s'y rendre...

L'écrin du Matchamores

Nom : Le Matchamores

Saison : Été et Automne se partagent équitablement l'année.

Paysage : Montagnes, collines et la forêt interdite.

Population : Les Lössers, les Werins, les Racnoïdes et les Arboïdes.

Centres : la Forêt Interdite, Banaparai

Richesses : essentiellement souterraines, Windal et Loom rouge.

Couleur : L'écrin est disputé par les Puissances rouge et jaune. Les Transients de la Forêt Interdite veillent à ce que cette situation ne dégénère pas en tricherie.



Paysages

L'écrin du Matchamores est sous l'influence de deux saisons, l'Automne et l'Été, chacune occupant une part égale de l'année. Il se divise en trois régions distinctes :

À l'est, une petite chaîne de montagnes forme la frontière avec l'écrin d'où arrivent les Aventuriers. Les pics n'en sont pas très escarpés et les pans verdoyants qu'elle présente permettent à une faune typique de ce genre de régions de prospérer. C'est le territoire des pions de la Puissance jaune, les Werins, un peuple dont la culture et les mœurs les rapprochent tant de ceux de Lores que de ceux d'Arkhés.

Le reste de l'écrin constitue un paysage vallonné des plus accueillant dont les collines se font de plus en plus discrètes à mesure que l'on s'achemine vers le nord. C'est ici que vivent les pions de la Puissance rouge, de simples Draks connus sous le nom de Lœsers.

Enfin, le tiers sud-ouest de l'écrin est recouvert d'une entité végétale surprenante que les autochtones nomment la Forêt Interdite.

La Forêt Interdite

Nappe végétale constituée de lianes entremêlées à l'extrême, la forêt interdite est une entité végé-

tale originaire d'un monde très éloigné de Cosme. Elle s'étend sur une superficie de plusieurs dizaines de kilomètres carrés. Si elle se présente comme une jungle tout à fait ordinaire au premier abord, force est de constater qu'il n'en rien...

En son centre, une gigantesque fleur multicolore domine, perchée au sommet d'un large tronc de plusieurs dizaines de mètres de haut. Les arbres de la forêt sont en réalité d'énormes lianes emmêlées les unes aux autres et reliées à la base de ce tronc. À quelques mètres sous terre, un bulbe gigantesque d'où partent de nombreuses racines alimente l'ensemble. La forêt est donc, en réalité, une seule et même plante démesurée. Les lianes qui la composent sont toutes couvertes de grosses poches de tissu végétal visqueux pendant mollement, ainsi que de fleurs de différentes tailles dont les coloris ravissent autant qu'ils émerveillent. Ces fleurs produisent une musique inconnue sur Cosme qui impose au lieu, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, une atmosphère joyeuse et insouciance. Cependant, aucun animal ne se terre dans cette forêt, et la réalité qui se cache derrière ce lieu enchanteur n'a rien à voir (mais alors rien du tout !) avec l'ambiance qui y règne.

C'est ici que vivent les Transients résidant dans l'écrin. Certains d'entre eux, les Racnoïdes entre-

tiennent le végétal et en préservent l'équilibre, tandis que d'autres, les Arboïdes, ont à charge de le protéger et de réguler les actions des pions de l'écrin.

Le galgata

Si la flore de l'écrin est tout à fait commune, à l'exception de la Forêt Interdite, ses sous-sols sont habités par une créature loomique relativement rare sur le Continent. Le galgata, comme l'appellent les autochtones, à la forme d'un ver blanc et visqueux de deux à trois mètres de large pour vingt à trente de long. Il creuse les sous-sols de Cosme riches en Loom dont il se nourrit par le biais d'une bouche ovale pourvue de dents impressionnantes.

La quantité de Loom qu'ingurgite une telle créature est assez impressionnante, et peut atteindre les deux cents points par jour. Cependant, son système digestif lui permet d'en intégrer que la stricte quantité nécessaire à sa survie. Ses excréments, une poudre blanche phosphorescente qui mouchette les galeries qu'il creuse, sont donc chargés de substance loomique. Dans l'écrin, c'est sous cette seule et unique forme que le Loom contenu dans le sol peut être récolté par l'intermédiaire d'un Guilder Constellé. Les Læsers le mêlent, quant à eux, aux extraits végétaux servant d'encre pour leurs tatouages.

Les galgatas qui pullulent sous les collines de l'écrin ne sont pas dangereux tant que l'on ne s'aventure pas dans les tunnels qu'ils creusent. Mais ces animaux ont un sens du territoire exacerbé qui les pousse à attaquer tout intrus rencontré dans leurs galeries.

Pions

Les Læsers

De petite taille, les Læsers sont totalement imberbes. Leur physionomie infantile ne les prédispose pas à l'effort physique, mais un esprit affûté doublé d'une nature courageuse leur permet de compenser ce handicap. Leur allure peut surprendre au premier contact dans la mesure où leur corps est intégralement recouvert de tatouages alambiqués.

D'un naturel doux et pacifiste, ils prônent le respect d'autrui et font en sorte de se trouver une place discrète dans le milieu qu'ils habitent. Cela se traduit notamment par un curieux dogme religieux qui les amène à rendre à leur environnement tout ce qu'ils en tirent pour mener sans souci la vie paisible à laquelle ils aspirent. Ainsi

par exemple, dans chaque village, le Daïda (sorte de chef ayant à charge la spiritualité de sa communauté) veille à ce que les agriculteurs nourrissent faune et flore environnante pendant les périodes difficiles.

Ils habitent de petits villages d'une vingtaine de huttes faites de pierre et de chaume qui rayonnent d'un charme certain, perdus dans les collines. Installés dans l'écrin depuis des temps immémoriaux, ils y menaient encore récemment une vie paisible d'agriculture et de pêche. Bien que leur civilisation ne soit en rien militaire, ils tentent aujourd'hui de résister tant bien que mal aux assauts des Arboïdes.

Les Werins

L'autre peuple de l'écrin n'a pas grand chose à voir avec les paisibles paysans que sont les Læsers. En effet, les Werins sont physiquement assez proches des Lores que connaissent les guildes. Ils ont généralement la voix grave et le teint sanguin, tout comme le caractère.

Assez sophistiqués dans leurs mœurs, ils sont gouvernés par un système féodal mettant en avant la noblesse du sang, la valeur au combat et la prestance guerrière. Ils ne sont cependant pas demeurés, et découvrent à l'heure actuelle les voies de la technologie par l'entremise du précieux métal qu'ils commencent à extraire en masse des entrailles de leurs montagnes.

Voilà maintenant trente ans qu'un hiver effroyable les a chassés de leurs terres natales. Ils ont longtemps erré avant de s'arrêter dans les montagnes de l'Écrin, où ils ont décidé de régner sans partage. Ils exploitent aujourd'hui le Windal, un métal que recèlent les entrailles de leur nouveau territoire, l'utilisant dans la conception de machines en tout genre avec plus ou moins de succès.

Les Racnoïdes

Les Racnoïdes ressemblent à de petits singes couverts de mousse et de lichen dont la longue chevelure rose brille dans la nuit. Ces Transients vivent en nombre restreint dans la forêt et ne la quittent jamais. Ils jouent de la musique jour et nuit à l'aide d'étranges instruments végétaux. Ils n'ont besoin ni de dormir ni de manger et vivent en réalité grâce au bulbe, à l'instar des lianes et fleurs de la forêt.

Armés de leurs instruments faits de lianes et de fleurs, ces Transients maintiennent leurs cousins Arboïdes en état de sommeil dans les cocons

visqueux qui parsèment les sous-bois. Ils sont dotés d'un sens aigu du Jeu qui leur permet de savoir si les autochtones de l'écrin en transgressent ou non les règles. Le cas échéant, ils s'arrêtent de jouer et libèrent ainsi les Arboïdes qui mettent alors tout en œuvre pour rétablir la situation à leur manière.

Les Arboïdes

Les Arboïdes sont des régulateurs extrêmement dangereux. Ils ont l'apparence d'humanoïdes musculieux dont les membres ne sont autres que des lianes et la tête un bulbe végétal percé d'un trou béant duquel émergent de grosses épines acérées.

Maintenus en hibernation dans leurs cocons végétaux par les Racnoïdes, ils passent heureusement la plupart du temps dans un état proche du coma. Mais à partir du moment où ils se réveillent, ils se comportent comme de véritables furies assoiffées de sang et se jettent aveuglément sur les être vivants qui passent à leur portée. Seule la mort, ou la reprise de la musique que jouent leurs cousins, peut alors les mettre hors d'état de nuire.

Richesses

Les mines de Windal

Le Windal est un métal extrêmement léger dont la souplesse et la teinte rappellent le plomb. Il n'a rien à voir avec les métaux sacrés qu'utilisent les Maîtres Étranges et le gisement de l'écrin est unique sur le Continent ; mais il est assez limité et il n'est pas possible d'en tirer de gros profits, bien qu'il permette aux techniciens Werins de mettre au point quelques machines et soit indéniablement à l'origine de leur récente évolution vers un niveau de maîtrise technologique supérieur.

Les souterrains loomiques

C'est dans le véritable labyrinthe souterrain qui s'étend sous les collines du Matchamores que se trouvent les richesses loomiques de l'écrin. Celles-ci sont dues à la présence de galgatas en grand nombre dans la région. Le Loom, qu'on y trouve sous la forme de leurs excréments poudreux, est principalement rouge mais aussi jaune, dans de moindres proportions. Pour le récolter, il suffit de placer un réceptacle loomique dans la poudre pendant quelques minutes.

Charge loomique : 3

Ces souterrains mènent aussi au bulbe qui insuffle la vie à la forêt interdite. Celui-ci se

trouve dans une grotte souterraine assez vaste sur laquelle débouchent nombre des galeries que creusent les galgatas.

Jeu

La Puissance jaune a décidé de prendre le contrôle de l'écrin par l'intermédiaire de ses pions, les Werins. Leur infériorité numérique face aux forces de la Puissance rouge, actuellement en place dans les collines, a cependant jusqu'ici constitué un obstacle insurmontable dans l'exécution de ce projet. Il semble qu'elle ait malgré tout trouvé un moyen de le contourner.

En effet, les Werins ont, depuis leur arrivée, développé une haine viscérale de leurs voisins. Les considérant comme des êtres inférieurs, ils n'hésitent pas à les utiliser dans le cadre de leurs expérimentations. Et c'est en se servant de ces infortunés comme cobayes pour tester leurs machines volantes qu'ils ont trouvé le moyen de se débarrasser définitivement d'eux. Expédiant quelques-uns de leurs ennemis au-delà des frontières de l'écrin, les Werins les forcent à transgresser l'une des lois du Jeu... et déclenchent ainsi de violentes réactions de la part des Arboïdes à l'encontre des Lœsers.

Premiers contacts

La traversée des montagnes

Les personnages mettent un certain temps à pénétrer les montagnes de l'ouest de l'écrin. Se faisant, ils n'y croisent pas âme qui vive. Les Werins remarquent leur présence à l'aube du deuxième jour de progression. S'attendant à de prochaines repréailles de la part des Draks des collines, ils se méfient de ces inconnus et évitent à tout prix le contact, préférant fuir et disparaître dans les méandres rocheux. Ils continuent de suivre les personnages par la suite, mais discrètement.

La traversée des montagnes se passe cependant sans trop de problème, même si les personnages ont la désagréable impression d'être épiés, comme si les roches les observaient...

Un enthousiasme mitigé

Au quatrième jour de marche, les reliefs se font de plus en plus doux jusqu'à devenir de simples collines verdoyantes. Le paysage est enchanteur par cette fin de journée automnale.

En attendant ce décor, les Aventuriers finissent

par tomber sur un village lœser dont les habitants les accueillent avec une certaine froideur. Leur arrivée agite un temps la petite communauté avant que le Daïda ne vienne à eux pour s'enquérir de leurs intentions et les inviter à partager sa pitance s'ils ne manifestent pas d'agressivité. Le dialecte qu'utilisent les Lœsers est très proche des langues continentales que les académiciens associent aux peuples draks. Les Aventuriers devraient donc pouvoir se faire comprendre sans trop de difficulté. Ils peuvent constater que les visages, qui leur sourient pourtant, sont voilés par une peur latente, une anxiété tenace et préocculpante. Cette tribu se méfie beaucoup et semble craindre un danger extérieur au village. De même, certaines maisons semblent avoir été récemment condamnées, et les blessés sont nombreux au vu de la population de la communauté.

Les Lœsers ne se laissent pas pour autant aller à la panique : les personnages se voient offrir un abri dans une grange et sont bientôt conviés à dîner dans l'humble demeure du Daïda. Celui-ci est très intrigué par l'arrivée de ces inconnus curieusement vêtus, et ne peut s'empêcher de les rapprocher des élus qu'annoncent certaines prophéties de sa connaissance. Il est aussi inquiet pour sa communauté, et tient avant tout à s'assurer qu'ils n'ont rien à voir avec les troubles que traverse actuellement l'écrin.

Il tente donc de communiquer avec les guildiens pendant le repas. Celui-ci est servi à même le sol et composé de végétaux finement cuisinés, selon la coutume. Il leur expose la situation critique dans laquelle se trouve son peuple. Sans établir clairement la raison pour laquelle les Arboïdes harcèlent les siens, il comprend qu'un lien direct existe entre le comportement des Transients et celui de leurs voisins. Ces derniers procèdent à des raffles parmi les Lœsers avant que les habitants de la forêt n'en sortent. Par cet intermédiaire, les personnages ont l'occasion de découvrir la culture paisible et pacifiste des Lœsers. Ils apprennent ainsi que d'autres villages existent et sont eux aussi menacés.



Les Arboïdes sont une vingtaine et viennent pour massacrer l'ensemble du village. Ils l'encerclent de toutes parts et poursuivent les habitants jusqu'à ce que tous soient morts ou agonisants. Les Aventuriers n'ont aucune chance de sauver les villageois. Le MC doit en profiter pour installer un climat tendu et oppressant autour de la table, sans pour autant mettre en danger les Aventuriers. Il ne s'agit encore que d'une scène d'exposition et il serait dommage d'en rester là. De plus, les Transients viennent pour les villageois et ne s'attaquent pas aux guildiens, tant que ceux-ci n'interfèrent pas directement dans leurs affaires.

L'assaut est aussi rapide que meurtrier, les Transients repartent aussitôt après l'action. Les Aventuriers se retrouvent au beau milieu d'un champ de ruines d'où s'échappent ici et là quelques râles d'agonie.

La route des héros

Alors que les premiers rayons de l'aube éclaircissent ce macabre décor, les Aventuriers découvrent le Daïda mortellement blessé. Il parvient cependant à reprendre ses esprits une dernière fois pour les supplier de faire ce qu'ils peuvent pour le peuple des collines. Au seuil de la mort, il voit en eux les héros qu'annoncent d'anciennes prophéties lœsères et leur en faire part avant de

La nuit du massacre

Les Transients attaquent le soir même alors que tous dorment profondément. Des Aventuriers assez Observateurs montant la garde peuvent repérer les Arboïdes avant qu'ils ne fondent sur les lieux, et donner l'alarme en se préparant à combattre, ou à fuir.

rendre son dernier souffle.

Plusieurs possibilités s'offrent alors aux Aventuriers, suit donc une description des décisions qu'ils sont le plus susceptibles de prendre. Toutes comprennent leur lot de problèmes et de solutions, et nos héros devront probablement en exploiter plusieurs afin de rétablir la situation de l'écrin.

Vengeance !

Il est possible que les joueurs n'entendent pas laisser les Transients impunis ou, plus modestement, qu'ils décident de se rendre dans la Forêt Interdite pour juger de l'ampleur de la situation. En explorant les lieux, les Aventuriers peuvent finir par comprendre que ces arbres aux formes extravagantes ne sont en fait que des lianes reliées à la base de la fleur centrale. D'une manière plus générale, cet endroit mystique où habitent les deux races transients peut constituer un théâtre idéal pour quelques scènes mémorables. L'atmosphère pesante qui y règne et la musique qu'y jouent ses habitants sont suffisamment absurdes pour dérouter le plus aguerri des explorateurs.

Au bout de quelques heures d'exploration, les Racnoïdes sur lesquels les personnages finissent par tomber les ignorent, totalement absorbés par la curieuse musique dont ils inondent les sous-bois. Si les Aventuriers les dérangent de quelque manière que ce soit, les Transients s'arrêtent de jouer, libérant aussitôt leurs dangereux confrères perchés quelques mètres plus haut. Si surprenante soit-elle, cette rencontre ne peut pas apprendre grand-chose à nos héros. Les petits singes à la chevelure rose attendent que les intrus aient été chassés pour reprendre leur jeu. Évidemment, le même phénomène d'autodéfense se produit si une quelconque agression est perpétrée à l'encontre des lianes ou des cocons des Arboïdes que comprend la forêt. Les Aventuriers devraient rapidement comprendre qu'une attaque directe contre les Transients ne peut les mener nulle part. En revanche, l'exploration des lieux ne suscite aucune agressivité de la part de ses habitants. Il leur est donc possible de comprendre la nature exacte de ce gigantesque végétal et d'en déduire son point faible : le bulbe souterrain.

Sur les traces de l'homme volant

Les Aventuriers vont certainement s'intéresser au second peuple de l'écrin. Les Wérins vivent dans une ville troglodyte nommée Banaparaï.

Cette gigantesque grotte est accessible par le biais de tunnels débouchant au cœur du massif montagneux, parmi ses plus hauts sommets. Autant dire que l'exploration risque d'être longue avant que les Aventuriers ne la découvrent. Mais une ou deux semaines de persévérance peuvent leur permettre de venir à bout de ce problème. Lorsque les Wérins voient ces intrus approcher de l'entrée de leur havre, ils envoient une petite troupe armée à leur rencontre.

La dizaine de guerriers exploitent leur grande connaissance du terrain pour cerner les personnages. Ceux-ci ont une chance de se montrer suffisamment Observateur pour repérer le stratagème avant que l'embuscade ne soit en place, la tâche est alors considérée comme Très Difficile. Que l'effet de surprise joue ou non en faveur des autochtones, l'un d'entre eux tente d'établir le dialogue avant de faire parler les armes. S'ils n'ont pas forcément l'intention de les attaquer, ils attendent des guildiens qu'ils déposent leurs armes avant de pénétrer dans la cité. Tout refus est considéré comme un signe manifeste d'hostilité et incite les Wérins à engager le combat. Ces derniers essaient cependant de capturer les visiteurs plutôt que de les exterminer. Mais s'ils n'ont pas le choix, ils n'hésitent pas à frapper pour tuer. Il est possible que l'affrontement tourne en leur défaveur, leur tactique de repli consiste alors à se disperser pour rejoindre la cité de manière à préparer une contre-attaque. Ils reviennent alors dix fois plus nombreux et traquent les Aventuriers sans relâche jusqu'à ce qu'ils aient quitté les montagnes.

Si les Aventuriers obtempèrent malgré l'agressivité de leurs interlocuteurs et déposent les armes, ils sont conduits dans les entrailles de la montagne. Les guerriers gardent un œil attentif sur eux alors qu'ils déambulent dans les inextricables réseaux de tunnels qui forment la cité. Nos héros découvrent un univers souterrain très animé alors qu'ils traversent les forges ou passent auprès des puits d'extraction du Windal. Il leur est ici donné l'occasion de découvrir une peuplade lore en pleine évolution, résolument tournée vers l'industrialisation. Ils finissent par être présentés à un individu de forte corpulence, Arlain Gehel, l'actuel dirigeant de cette communauté. Celui-ci est en train de coordonner le vidage d'une énorme cuve de métal en fusion et braille des ordres confus avec une certaine agressivité. Visiblement énervé et pressé par le temps, il questionne rapidement les personnages, atten-

dant d'eux des réponses claires et précises. Il veut connaître les raisons de leur présence dans la région, mais cherche avant tout à savoir si ces curieux visiteurs se placent aux côtés des Lœsers dans la situation actuelle. Il la vit pour sa part comme une véritable guerre, conscient de l'infériorité numérique de ses troupes et du danger que peut représenter une aide extérieure apportée à l'ennemi. Des Aventuriers témoignant d'une pitié quelconque à l'égard de ceux-ci sont immédiatement emprisonnés. Par contre, si les personnages tentent de s'en faire un allié, ou indiquent clairement que cette guerre les indiffère, il leur conseille vivement de quitter l'écrin sans se retourner et décline sans ménagement toute offre de collaboration. Ses rêves de domination de l'écrin sont sur le point de se réaliser et il est hors de question qu'il laisse quelques parasites les compromettre ou les menacer. Aussi, si alléchantes que puissent être les offres que proposent les guildiens au chef Werins, il les fait reconduire rapidement à la frontière de l'écrin par une garde suffisamment nombreuse et armée pour les dissuader de tout marchandage.

Si les Aventuriers se placent du côté des Lœsers pendant leur entretien avec Arlain, ils sont aussitôt emmenés de force par les soldats qui les entourent. Ils se retrouvent bientôt perchés dans des cages individuelles qui surplombent l'une des vastes fonderies où s'active la main-d'œuvre Werins. Ces geôles exiguës sont particulièrement inconfortables et la chaleur y est insoutenable. Commence pour eux une longue attente qui prend fin qu'à leur initiative. En effet, comme le prouve la maigreur extrême des quelques Lœsers enfermés dans les autres cages, les Werins ne nourrissent pas leurs prisonniers. Ils les destinent à servir de cobayes dans le cadre des tests qu'ils effectuent sur leurs machines volantes et n'envisagent absolument de dépenser de denrées ou de faire d'effort pour ces pauvres condamnés. Heureusement, les serrures qui maintiennent les grilles fermées sont rudimentaires et peuvent être crochétées, à l'aide d'une boucle de ceinture par exemple (Difficulté Difficile). De plus, les prisonniers ne sont pas particulièrement surveillés et il est donc possible de s'éclipser sans attirer l'attention. Mais il s'agit alors de rejoindre la sortie de la cité troglodyte sans se faire remarquer, tâche plus ardue, surtout si le cœur de nos héros les pousse à emmener les autres prisonniers dans leur fuite. Banaparaï peut constituer un cadre intéressant pour une poursuite à bout de

souffle entre les Werins et leurs détenus. Renverser une cuve de métal en fusion sur les poursuivants ou enfourcher un prototype défectueux d'engin volant dans les méandres souterrains de la cité pour les semer sont autant de scènes mémorables dont il serait dommage de se priver. Le MC est donc encouragé à rendre cette fuite désespérée aussi épique que possible et à mettre en œuvre toutes les bonnes vieilles ficelles de ce type de situations pour rendre la tâche plus ardue à ses joueurs. Après tout, on ne s'évade pas d'une citadelle militaire sans prendre quelques risques !

Protéger les Lœsers

La piste des souterrains loomiques de la région ou le noble désir de porter secours aux autres tribus lœsères peut amener les Aventuriers à rejoindre les autres communautés drakes. Quelle que soit leur motivation, l'accueil qui leur est réservé est froid et méfiant.

Les premiers contacts sont difficiles, les Lœsers, en passe de disparaître, fuyant systématiquement lorsque nos héros viennent à eux. Leur anxiété tourne à la paranoïa, et ces inconnus venus d'un lointain pays doivent faire preuve de patience pour leur faire admettre qu'ils ne leur veulent pas de mal. Heureusement, les autochtones sont résolument inoffensifs et ne tentent rien pour détruire la menace, préférant s'éclipser. Le contact ne peut s'établir avant que les personnages aient prouvé que leurs intentions n'ont rien de nuisible à leur égard. Cela peut prendre la forme du sauvetage d'un membre d'une tribu menacé par une créature sauvage, ou emporté par les eaux agitées d'une rivière... Si les joueurs doivent faire leurs preuves, c'est au MC de leur en donner l'occasion en fonction de la tournure que prennent les événements.

Une fois le contact créé, les Aventuriers se voient immergés dans une société en perte, placée devant une fin certaine contre laquelle ses éléments ne peuvent rien. Les blessés et les orphelins se comptent par centaines, les ruines ont remplacé les villages prospères et les pleurs rythment les journées, entrecoupées des crises d'hystéries des plus faibles d'esprits...

Si les Aventuriers ne font rien pour aider les Lœsers, ces derniers disparaissent définitivement dans d'assez brefs délais. Plusieurs d'entre eux ont été projetés à l'extérieur de l'écrin, et c'est là plus qu'il n'en faut pour pousser les Arboïdes à les exterminer dans les plus brefs délais. À par-

tir de la première attaque à laquelle assistent les Aventuriers, le MC peut considérer qu'un village est rasé chaque nuit. Il en reste une petite quarantaine à ce moment-là sur l'ensemble des plaines de l'écrin, ce qui laisse à nos héros un mois pour rétablir la situation. Passé ce délai, les pions paisibles et pacifistes du Matchamores ne sont plus qu'un souvenir. Ces massacres nocturnes réguliers génèrent un flot incessant de survivants, tous traumatisés et blessés, qui rejoint autant que possible les villages encore debout. L'accueil de ces pauvres êtres pose de gros problèmes tant au niveau de la place que du partage des denrées alimentaires ou des soins.

Il apparaît clairement, aux yeux des Aventuriers aguerris que sont les guildiens, que les Læsers sont strictement incapables de gérer une telle situation. De plus, ces autochtones ne mettent à aucun moment en place une quelconque stratégie de défense. Les personnages peuvent donc proposer une telle aide aux Læsers. Si tel est le cas, leurs conseils et leurs initiatives sont accueillies sans retenue par les Daïdas des différents villages qu'ils visitent. Leurs possibilités sont cependant limitées par l'incapacité des autochtones à se battre ou par leur très faible connaissance de la médecine. De plus, leur culture extrêmement respectueuse de l'écosystème qui les entoure représente une barrière psychologique qu'il n'est pas évident de faire tomber, même face à la crise qu'ils connaissent. Ils s'opposent, par exemple, à l'utilisation des plantes médicinales que les personnages ont éventuellement l'idée d'exploiter, et se refusent à organiser des chasses massives dans le but de nourrir convenablement les rescapés qui s'entassent dans les granges. Autant dire que les Aventuriers ont fort à faire et qu'il est plus que probable que leur aide soit insignifiante. Mais c'est certainement le meilleur moyen pour eux de gagner la confiance des Daïdas et de les pousser à les laisser explorer les souterrains sacrés.

En effet, une lueur d'espoir renaît dans le regard des Læsers si nos héros évoquent le Loom, les souterrains ou mieux, la prophétie, en discutant avec l'un d'entre eux... Aucun membre des différentes tribus que les Aventuriers rencontrent ne peut s'empêcher de rapprocher les vieilles légendes qui ont bercé sa jeunesse de ces improbables hommes venus d'au-delà l'horizon, alors même que l'apocalypse les menace. Comme peuvent le leur expliquer les Daïdas, les légendes que se sont transmis leurs semblables avant eux évoquent,

de manière confuse, un groupe d'étranges individus que les dieux des collines leur envieront le jour où la Mort tentera d'en finir avec eux. La légende veut que ces êtres soient assez forts et protégés des dieux pour pouvoir s'aventurer dans les souterrains sacrés et en revenir vivants. Ils sont, pour leur part, assez sceptiques quant à la véracité de cette histoire, conscients que les légendes ne sont jamais tout à fait exactes. Mais ils avouent que la venue des Aventuriers les trouble et ne se font pas trop prier pour leur accorder l'autorisation de les mener à l'entrée secrète des galeries sacrées. Reste à savoir si les personnages sont prêts à tenter leur chance face aux galgatas qui les peuplent.

Le dernier espoir : la Prophétie

Guidés par un Daïda jusqu'à proximité de la Forêt Interdite, les Aventuriers découvrent l'entrée d'un sombre boyau s'enfonçant dans les profondeurs d'une colline. Cette ouverture n'est autre que l'entrée du réseau de galeries que creusent les galgatas à la recherche du Loom que contient le sol de l'écrin. Ce lieu exerce une fascination craintive sur les Læsers qui l'évitent habituellement autant que possible.

Les Aventuriers ne peuvent bien entendu y évoluer sans une source de lumière et constatent, dès les premiers mètres de progression, que les galeries risquent de s'écrouler à tout moment. Ce véritable labyrinthe s'étendant sous l'ensemble de l'écrin et différents niveaux, il est impossible de s'y repérer sans un sens de l'orientation hors pair (jet contre une Difficulté Extrême). Les galeries sont toutes semblables les unes aux autres et s'entrecroisent suffisamment pour offrir une infinité de chemins possibles. À mesure qu'ils progressent, nos héros croisent régulièrement les amas d'excréments poudreux chargés de Loom que laissent derrière eux les galgatas et peuvent les récolter.

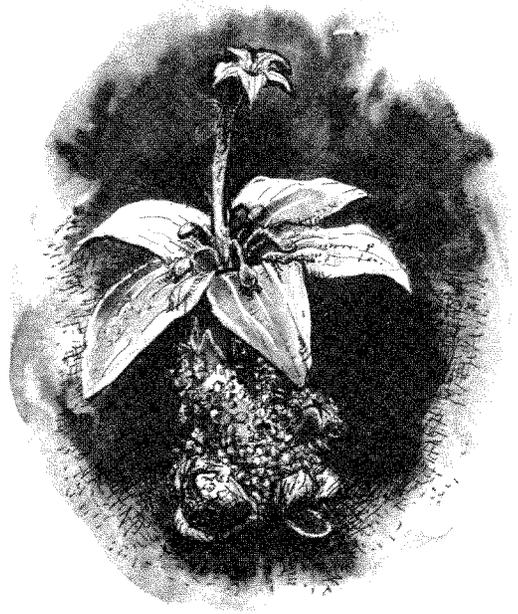
Une telle violation du territoire des galgatas ne peut manquer de susciter leur intervention. Débouchant par surprise en travers des tunnels qu'arpentent les Aventuriers, ces monstres leur coupent systématiquement la route pour leur faire face et les avaler aussi rapidement que possible. Une fois le choc de la surprise passé, il est possible de leur tenir tête, avec une bonne arme et beaucoup de courage. La largeur des galeries ne permet cependant pas à plus de deux combattants d'affronter en même temps l'agresseur. Les quelques rencontres de ce type que nos héros

vont faire risquent donc d'être particulièrement tendues. L'affrontement direct n'est pas la seule solution pour se débarrasser de l'un de ces monstres lorsqu'il attaque. Une fuite éperdue dans le réseau peut permettre de le semer, mais là encore, la difficulté est au rendez-vous. Il s'agit de ne pas laisser échapper sa torche dans l'action ! Si les Aventuriers ont compris l'architecture de la Forêt Interdite, il est probable qu'ils cherchent à retrouver les racines du végétal pour les détruire. Dans le cas contraire, le MC est libre de les perdre dans les souterrains ou de les amener à tomber « par hasard » sur la caverne où trône le bulbe géant. Sphère végétale d'une trentaine de mètres de diamètre verdâtre et striée de lézardes brunes, de longues racines pâles et filandreuses émergent de sa base et s'enfoncent profondément dans le sol. C'est le seul et unique point faible de la forêt et des Transients qu'elle abrite. Ici, la gigantesque plante est totalement démunie, dépourvue de la protection des Arboïdes. Aussi, si les Aventuriers s'attachent à détruire le bulbe, le complexe organisme végétal n'a d'autre choix que de fuir l'écrin. Pour se faire, il est possible d'endommager le bulbe lui-même mais il est bien plus simple de s'attaquer à ses racines, moins résistantes.

La chose paraît aisée de prime abord, presque trop. Mais rappelez-vous que nos héros ne savent pas à quoi ils ont affaire en entrant dans cette grotte. Rien ne leur permet de deviner qu'aucun piège ne les attend. Qui plus est, le lien entre cette énorme boule à la consistance douteuse et la forêt n'est pas si évident à comprendre dans l'obscurité d'un souterrain infesté de créature loomiques...

Quoi qu'il en soit, à partir du moment où la plante perd au moins la moitié de ses points de vie ou de ses racines, elle se prépare à quitter les lieux. La terre tremble et gronde tandis que la voûte des souterrains se fissure dangereusement. Le bulbe va finir par s'extirper du sol entraînant l'éboulement du réseau de grottes. Il faut fuir, et vite. C'est l'occasion de donner quelques sueurs froides à vos joueurs. Faites rouler les dés, tomber les torches dans des crevasses et s'écrouler les passages que les Aventuriers ont emprunté pour venir jusqu'ici. Vous avez là les moyens de porter le suspense à son comble et d'éprouver leur vaillance.

Une fois sortis, nos héros aperçoivent à l'horizon les lianes de la forêt s'agiter de manière frénétique dans une confusion apocalyptique. La musique s'est arrêtée et la fleur centrale se referme pro-

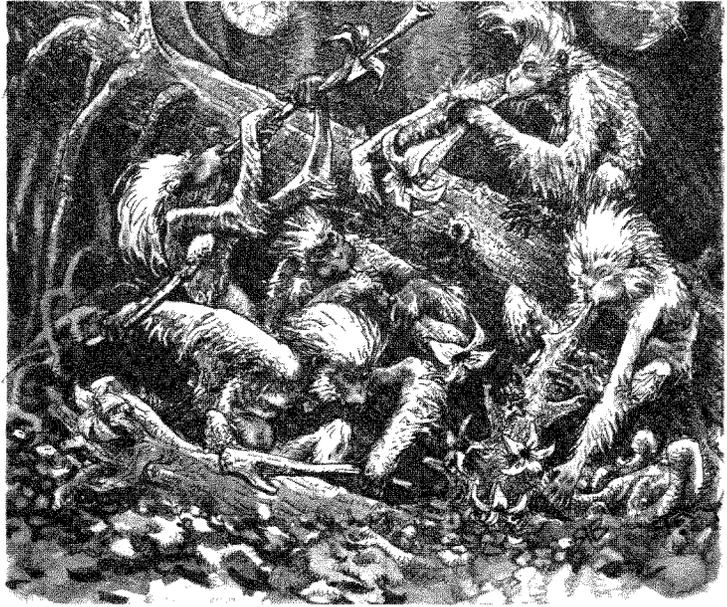


gressivement. Enfin, quelques minutes plus tard, la gigantesque nappe végétale s'élève au-dessus de l'écrin, prend de l'altitude et se dirige lentement vers les cieux... Ce spectacle est à couper le souffle.

Nous sommes des légendes !

Les Aventuriers sont accueillis comme de véritables héros par les Lésers survivants. Le respect qui brille dans le regard des derniers Daïdas est sans équivoque. L'euphorie se prolonge pendant les jours suivants et donne lieu à une fête endiablée en l'honneur des hommes de la prophétie... Les guildiens ont ici gagné des alliés fidèles et dévoués. La situation de l'écrin est redevenue stable grâce à eux. Mais ses richesses sont inexploitable tant que les souterrains sacrés ne sont pas restaurés. Cette nouvelle donne peut déboucher sur de solides accords commerciaux et le Matchamores semble à présent constituer un cadre idéal à l'installation d'un comptoir important, voir d'une place forte guildienne.

Cependant, les Werins finiront par se venger, la chose est certaine. Ce peuple est déterminé à prendre l'écrin et si cette bataille se solde par un cuisant échec, il n'est pas question pour eux de déposer les armes. Le MC peut donc prolonger cette histoire par ce biais et fournir ainsi un peu de fil à retordre à ses Aventuriers, si ceux-ci



décident de s'installer quelque temps avant de reprendre la route.

Enfin, les Puissances voient une fois de plus le Jeu leur échapper. Viendra donc nécessairement le jour où elles décideront d'en reprendre pleinement le contrôle dans cette région de la Terra Incognita.

Caractéristiques techniques

Les Lœsers

Caractéristiques physiques : Agile, Peu Fort, Très Observateur, Assez Résistant.

Caractéristiques mentales : Charmeur, Peu Rusé, Assez Savant, Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 2

Art Étrange : 4

Loom

Rouge : 15

Jaune : 26

Compétences

Art : Novice

Art Sorcier : Novice

Artisanat : Initié

Biologie : Expert

Botanique : Expert

Chasse : Novice

Discrétion : Initié

Histoire et légendes : Novice

Loom : Novice

Météo : Initié

Premiers soins : Initié

Survie : Expert

Armes : Lance

Armure : aucune

Tours : Je marche sur le vent, J'embellis, Je te prends un peu de vie, Par l'œil de faveur.

Sorts : Je rejoins la Terre-Mère.

Les Werins

Caractéristiques physiques : Agile, Super Fort, Peu Observateur, Super Résistant.

Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Assez Rusé, Savant, Assez Talentueux.

Attributs

Art Guerrier : 5

Art Étrange : 3

Loom

Rouge : 12

Compétences

Architecture : Novice

Armes contondantes : Initié

Armes de jet : Initié

Armes d'hast : Expert

Armes tranchantes : Expert.

Art Métallique : Initié

Athlétisme : Novice

Bagarre : Expert.

Chasse : Initié

Commandement : Initié
Discrétion : Novice
Escalade : Initié
Ingénierie : Novice
Intendance : Novice
Intimidation : Initié
Loom : Novice
Mécanique : Initié
Orientation : Novice
Survie : Initié
Vigilance : Initié
Armes : Hache d'arme, Glaive, Hallebarde, Hachette de lancé, Marteau de forgeron.
Armure : Cotte de maille.
Tours : Par le métal hurlant, Par la main du bourreau.
Sorts : Par l'emblème du corps, Par le jugement de Wysd.

Les Racnoïdes

Rôle : Servant
Caractéristiques physiques : Peu Agile, Peu Fort, Pas Observateur, Résistant.
Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Pas Rusé, Assez Savant, Monstrueusement Talentueux (9).
Attributs
Art Guerrier : 1
Art Étrange : 5
Loom : Aucun
Compétences
Art (instrument végétal) : Expert
Artisanat : Expert
Autochtones : Novice
Jeu : Expert
Armes : aucune
Armure : aucune
Tours, sorts et sortilèges : aucun

Les Arboïdes

Rôle : Régulateur
Caractéristiques physiques : Agile, Monstrueusement Fort (8), Très Observateur, Monstrueusement Résistant (7).
Caractéristiques mentales : Pas Charmeur, Rusé, Pas Savant, Pas Talentueux.
Attributs
Art Guerrier : 6
Art Étrange : 1
Loom : aucun
Compétences
Acrobaties : Initié

Athlétisme : Expert
Autochtones : Novice
Bagarre : Expert
Contorsions : Initié
Discrétion : Novice
Équilibre : Initié
Escalade : Initié
Intimidation : Expert
Natation : Novice
Orientation : Novice
Stratégie : Initié
Vigilance : Expert
Armes : Membre-lianes (INIT : +2 ; ATT : +3 ; DEF : -1 ; Blessure : Grave)
Armure : aucune
Tours, sorts et sortilèges : aucun

Les galgatas

Indice de Danger : Dangereux
Caractéristiques physiques : Peu Agile, Monstrueusement Fort (8), Assez Observateur, Super Résistant.
Instinct : 5
Attribut
Art Guerrier : 5
Compétences
Athlétisme : Initié
Bagarre : Initié
Chasse : Expert
Discrétion : -
Équilibre : -
Intimidation : Novice
Natation : -
Orientation : Expert
Vigilance : Expert
Armes : Grande morsure
Armure : aucune

Le bulbe

Le bulbe qui alimente la Forêt Interdite recèle 100 points de vie en tout. On considère que sa résistance aux dommages s'élève à 6. Cependant, les racines qui partent de sa base n'ont qu'une résistance de 3. Le bulbe décolle à partir du moment où son nombre de points de vie tombe à 50 ou moins.
Bien entendu, il est possible de causer des dommages au bulbe par d'autres biais que des armes. Par exemple, les Aventuriers peuvent s'économiser bien des peines en y mettant le feu ou en le détruisant à l'aide d'une substance corrosive (poison ou acide). Dans de tels cas, la résistance du bulbe est égale à 0.

Dans le port de RÉA KRILL...

Georges Favraud

Algornin Voilargent se tenait paisiblement au balcon de sa majestueuse demeure des quartiers privés de la ville haute. Rares sont les citoyens de Réa Krill à avoir accès à cette partie de la cité, et encore plus rares ceux qui y résident. Mais Algornin est l'un des personnages les plus riches et puissants de la cité. En allumant sa vieille pipe il regarde vers le port où ses milices et ses employés s'affairent encore pour son compte à cette heure tardive. Tout cet empire, qui va des chantiers navals aux conserveries, en passant par le commerce au long cours, c'est à son père qu'il le doit.

Ce soir Algornin – l'un des principaux mécènes de l'Eglise estaniste des Cités libres – est heureux. Il a recueilli un enfant des rues, blessé aux genoux après une chute. Cette charité lui fait plaisir, il se sent un homme bon. Que cela soit l'ennui ou le plaisir de se faire valoir comme honnête homme qui a motivé son acte – lui qui mène une vie de débauche – il ne s'en soucie guère. Ces bonnes actions lui apportent un plaisir intense, le propulsant à la plus haute estime de lui-même. Quelle bonté, quelle bonté..., se répète-t-il le sourire au lèvres, admirant son empire.

Kornalk

Kornalk est un Tarkan de stature impressionnante et personne n'espère subir un jour l'un de ses interrogatoires. Il est vrai que depuis deux ans qu'il commande la milice du port, il a effectué quelques nettoyages musclés et mis à mal plusieurs trafics. Même si, officiellement, il reçoit ses ordres du Duc Vergal Toréclair et du Commandant de l'amirauté Avdren Mangenœud, tous savent dans le port qu'Algornin Voilargent n'hésite jamais à faire appel à ses services, voire à influencer ses décisions. Mais, finalement, les seuls à s'en plaindre sont les trafiquants en tous genres et autres malfaiteurs qui y pullulent, à commencer par les Dagues de Velours qui ont déjà tenté de l'assassiner à deux reprises.

Nédélek

L'un des principaux informateurs de Kornalk se nomme Nédélek. Ancien des campagnes des îles de Gersh, il est désormais à la tête d'un vaste réseau de prostitution, allant du port pour les tarifs les plus abordables, aux beaux quartiers pour des services qui dépassent souvent une impériale pour la soirée. On murmure même qu'il organise des soirées « particulières », réservées à de riches et puissants habitués, sur lesquelles courent les plus folles rumeurs. Son double jeu entre les autorités et les Dagues de Velours est bien connu, mais ancien marin, il a toujours su naviguer dans ces eaux troubles et en tirer le meilleur parti.

Il a établi son quartier général au Goéland royal, une grande taverne miteuse à proximité des docks. Ce quartier, grouillant de monde dès l'aube, laisse place à une effervescence nocturne où se glissent parfois incognito des habitants des riches quartiers. L'ambiance y est toujours animée, les tavernes étant remplies de marins, dockers et filles de joies, chantant et dansant

ivres morts sur les tables, jusqu'à ce qu'ils s'écroulent quelque part pour finir leur nuit.

Les Dagues de Velours

Au sein de ces chahuts nocturnes veillent les Dagues de Velours. La plus vaste organisation criminelle de la Terre des Dragons contrôle la plupart des trafics qui se trament sur le port. Outre la prostitution et le jeu, leur principale activité consiste à réceptionner des cargaisons de produits de luxe pour les revendre en ville ou les acheminer vers les Royaumes-Unis. Or, à propos de ce dernier débouché fort lucratif, ils sont largement concurrencés par deux autres organisations. Pour ce qui est des composants magiques, un groupe d'aventuriers originaire d'Orshâ – et protégé par les Filles de la Braise – contrôle une grosse part de marché, étant selon toute vraisemblance de connivence avec le Duc frontalier du Tulmar, Wilfren Chantétoile.

En ce qui concerne les biens de luxe, les célèbres passeurs des marais ont la main-mise sur la plupart des convois. Précédemment à la solde de l'organisation, il semblerait que les passeurs se soient émancipés et préfèrent désormais agir seuls, s'approvisionnant à Agenfell par un réseau inconnu. Leur cas est donc sans doute le seul qui fasse converger les intérêts des Guildes marchandes et des Dagues de Velours, qui font pression sur le duc pour qu'il fasse cesser cet immonde trafic. Toutefois, il ne semble pas que le Duc soit réellement disposé à en finir avec eux, car ce sont eux qui guident ses espions au-delà de la frontière.

Le Noirmaitre de Réa Krill est, selon la rumeur, l'un des proches d'Algornin Voilargent. Les récentes interventions de Kornalk lui laissent un goût amer qu'il compte bien faire passer. À l'origine de deux tentatives d'assassinat ayant échouées, il envisagerait sérieusement de faire appel à Kobda Ob'Meno pour régler définitivement l'affaire.

Kobda Ob'Meno

Retiré dans sa grotte à flanc de falaise, Kobda vit entouré de mouettes. Ses familiers lui rapportent les informations qu'il souhaite et lui permettent d'envoyer des messages à ses commanditaires. C'est un assassin dont le surnom, le Rapace, est bien connu dans le port. Sa réputation est sans tâche et ses méthodes expéditives. Nul ne le connaît, même si l'on murmure qu'il a une double personnalité, visitant incognito plu-



sieurs amis dans le port et se promenant sur les quais. On sait seulement que c'est un mercenaire malfamé, sans doute un Kissang, et que son tarif est très élevé : 100 impériales par contrat. On raconte qu'il suit le sentier d'Ol Carnas, et qu'il est Maître-Epervier. En tout cas, jamais il n'a déçu ses employeurs, qui le respectent et ne font appel à lui qu'en cas de force majeure.

La Main Noire

La plus puissante Alliance de la Main Noire de la Terre des Dragons se trouverait à Réa Krill ! Son Hiérarque, surnommé le Maître des Cauchemars, contrôlerait un groupe de jeunes enfants des rues qui ont joué plus d'un tour pendable à Kornalk. Ce groupuscule n'est composé que d'enfants étrangement doués et précoces. Leur principale mission serait d'enlever de jeunes vierges et de les remettre au Hiérarque qui alimente ainsi ses divers Congrès nécessaires de tels composants pour leurs rituels. Mais ce groupe d'enfants semble aussi travailler pour son propre compte, effectuant divers vols spectaculaires, à l'exemple de la mise à sac d'un temple du Triptyque Draconique voilà un mois.

Disparition

Actuellement Kornalk et ses hommes sont sur les dents, puisque la fille d'Algornin Voilargent a disparu. Après avoir recueilli un enfant blessé, la maison du marchand fut mise à sac par une attaque éclair où disparurent fille et coffre fort. Selon son témoignage, les enfants seraient à l'origine de l'enlèvement. Toutefois, les domestiques murmurent que Gwendoline s'éclipsait souvent le soir pour rejoindre un mystérieux prince charmant...

LA FORÊT primale

Grégory Molle - Illustration de Cyril Flautat

Adapter la Forêt à votre jeu

La Forêt primale repose sur des mécanismes qu'il est facile de transposer dans la plupart des jeux de rôle. Les univers contemporains fantastiques s'y prêtent de manière évidente. *L'Appel de Cthulhu* semble tout indiqué (mais attention, des horreurs indicibles hantent vraisemblablement certaines strates ancestrales...), ainsi que les jeux du *Monde des Ténèbres*, *Nephilim* ou encore *Shadowrun* (avec lequel on peut remonter jusqu'au passé mythique de *Earthdawn*!). Le *space opera* version *Star Wars* supporte également ce type de background (probablement la Forêt primale est-elle un lieu d'entraînement mystique pour les Jedi). Les jeux médiévaux fantastiques, enfin, sont parfaitement compatibles avec la notion de forêt enchantée. C'est même un des ressorts évidents pour *Pendragon*, où les « visions symboliques » que constituent les archétypes sont tout à fait dans le ton. Pour les univers d'heroic fantasy (*Prophecy*, *Donjons & Dragons*, *Agone*, *Guildes*, *Elric*!...), la difficulté sera d'imaginer à quoi peuvent ressembler les archétypes des civilisations antérieures à l'époque du jeu, sur lesquelles on dispose en général de peu de renseignements, ce qui offre en contrepartie une grande liberté!

Atmosphère

Pour bien faire ressortir l'étrangeté de la Forêt, les descriptions doivent jouer sur les impressions liées au milieu sylvestre, en les accentuant. Exploitez les cinq sens: l'odeur des choses et des gens, les bruits et les silences soudains, la visibilité souvent réduite et de faible portée, les jeux de lumière avec les rayons du soleil ou de la lune, l'humidité parfois étouffante, l'inconfort d'un séjour prolongé en

forêt pour des citadins du XX^e, les dangers (bestioles, plantes non comestibles...), etc.

Amorces

L'intrusion d'individus dans la Forêt primale et surtout leur retour dans le monde réel donnent lieu à quantité de rumeurs et de faits divers. Voici quelques exemples de la forme que peuvent prendre de tels récits. Ils constituent autant d'amorces pour amener vos PJ à s'intéresser au monde des archétypes.

Monde médiéval (fantastique)

■ Exemple d'anomalie temporelle: rumeur (dans une auberge, sur un marché...)

« Il paraît que le vieux Humboldt est revenu !!! Vous vous souvenez, c'est ce bûcheron qui avait disparu sans laisser de trace, il y a presque vingt ans de cela. Il était parti dans la forêt, un matin, et n'était jamais rentré. On l'avait cru mort, victime de quelque bandit. Eh bien non, il est de retour depuis ce matin ! C'est bien lui, la vieille Gladys est formelle. Mais à ce qu'on dit, il aurait été victime d'une diablerie qui me fait froid dans le dos: c'est tout comme si, en vingt ans, il n'avait pas vieilli ! Pire: il prétend n'avoir été absent que quelques heures... À son retour, on a dû lui apprendre la mort de son fils à la bataille des Trois Gués, l'année dernière, et celle de sa femme emportée par la fièvre à la fin de l'hiver. Il s'est effondré en hurlant. Ses filles, qui ont maintenant son âge, sont restées à son chevet toute la journée... »

France contemporaine

■ Exemple de rencontre anachronique: reportage du journal régional France 3

« Nouvelle apparition de l'Homme des Bois à Mûre-la-Chapelle. Samedi 14, dans l'après-midi,



alors qu'il se promenait dans le bois des ronces, Jean Dumarin, quarante-cinq ans, instituteur, affirme avoir aperçu de loin l'étrange individu qui rôde depuis plusieurs semaines déjà dans la région : « Je venais de franchir le ruisseau de la Biquerelle, et je l'ai aperçu un peu plus loin, là, vous voyez, m'observant en silence... Je ne peux pas dire que j'ai eu peur, mais c'était plutôt étrange. Il était petit, il avait une sorte de lance dans la main, et il était recouvert de peaux de bêtes... Je lui ai parlé, il a semblé effrayé, il a pointé sa lance sur moi et puis il a tourné le dos, et hop, disparu par là-bas, derrière ces arbres. À vrai dire, je n'ai pas cherché à le rattraper. J'étais un peu désorienté, j'ai même eu du mal à retrouver mon chemin... » L'affaire – après avoir été prise à la légère par les habitants – suscite désormais une certaine inquiétude. Jean Dumarin est en effet la quatrième personne qui a vu ce mystérieux personnage. À chaque fois, les témoignages mentionnent un geste brusque ou hostile de sa part. Germaine Lanceau, épicière, résume bien l'état d'esprit des Mûrois : « Ah, écoutez, avec tout ce qui se passe, hein, on n'est pas très rassuré, c'est vrai, de nos jours. Moi, je dis à ma fille de pas laisser trainer ses gosses dans la forêt, maintenant, ah oui, oui oui oui, parce que là... C'est vrai, avec tout ce qui se passe, hein, on voit des choses maintenant, alors là, bon, il faut faire quelque chose, je crois ». Sensible à l'émotion de ses concitoyens, Monsieur Hagotte, le maire de Mûre-la-Chapelle, n'entend pas rester sans rien

faire : « C'est vrai qu'il faut maintenant essayer de tirer cette affaire au clair. J'ai demandé l'aide de la gendarmerie afin de ratisser le bois et nous verrons bien. En tout état de cause, je crois qu'il ne faut surtout pas paniquer... » Pas de panique, certes, mais une question reste posée : peut-on se promener sans danger dans les bois de Mûre-la-Chapelle ? »

N.B. : Le cas de figure ci-dessus est fréquent. La majorité des intrusions involontaires dans la Forêt primale sont de courte durée, et ne provoquent pas d'anomalie temporelle franchement perceptible. Elles donnent lieu à une rencontre incongrue, soit avec un intrus d'une autre époque (lui aussi perdu dans la Forêt), soit avec un archétype, comme dans le cas ci-dessous.

■ **Exemple de rencontre avec un archétype : témoignage d'un mendiant atteint d'une leucémie aiguë, après qu'il eut été retrouvé inanimé sur un chemin du bois de Boulogne :**
 « (...) J'ai entendu discuter, comme des murmures, j'croisais que c'était Gus et Lili, j'y approche et p'tain, je vois deux bestioles, enfin pas des bestioles, plutôt comme des hommes, quoi, mais tout petits, trente centimètres, j'vous jure, c'est... ça me semble fou, quand j'y repense, et pourtant, j'les ai vus, j'les ai vus... J'les voyais, y se sont retournés vers moi, y m'ont vu aussi, et puis y sont venus me voir, me toucher... Leurs che-

veux, c'était marrant, on aurait dit de l'herbe, et ils sentaient la terre, vous savez, la terre humide, comme après la pluie, et y m'disaient... et ça, quand j'y pense, j' comprends toujours pas... y m'disaient :» A l'aide, regarde, on brûle, on brûle, à l'aide... «, et moi j'voyais qu'leur peau... comme si elle luisait un peu... Sur le coup, j'ai rien senti, et puis ça s'est mis à me brûler, et j'ai eu très mal, partout, je... j'ai paniqué, je crois, j'me souviens plus trop, j'ai couru, je crois, longtemps... J'ai oublié, après, j'ai oublié... et pis y m'ont trouvé et là, depuis, ben, j'suis ici, quoi, je suis ici et les médecins, y m'disent... y m'disent que... (...) »

Synopsis

Fantastique contemporain

■ Le fantôme – Dans l'entourage des PJ se produisent d'étranges incidents : des objets disparaissent ou se déplacent subitement d'un point à un autre, eux-mêmes entendent des murmures ou des bruits surgis de nulle part... En fait, un de leurs proches amis a été retenu dans la Forêt primale si longtemps qu'il est complètement « déréalisé » (cf. l'article principal). Du coup, les PJ ont oublié jusqu'à son existence et sont incapables de le percevoir. Par un moyen magique ou parapsychique quelconque, ils parviennent tout de même à entrer en contact avec ce qu'ils imaginent être une sorte de spectre, qui les attire dans une forêt toute proche. Là, leur ami apparaît sous leurs yeux ébahis : ils viennent de pénétrer dans la Forêt primale, ce qui lui redonne un statut aussi réel que le leur... Mais parviendront-ils à retourner dans la réalité ? Surtout que des ombres inquiétantes semblent rôder dans les parages... et que leur ami n'a pas laissé un très bon souvenir ici !

■ Poursuite dans les strates – Les PJ ont de gros ennuis : ils sont poursuivis par des gens décidés à les abattre. Une fois de plus, ils ont mis leur nez là où ils n'auraient pas dû. Leur fuite les conduit dans un bois quelconque. Derrière eux, des coups de feu... de plus en plus loin... et puis le silence. Apparemment, ils ont semé leurs poursuivants. Mais ils réalisent vite qu'ils sont complètement perdus. Dans les jours qui suivent, ils font quelques rencontres déconcertantes avant d'apprendre que des gens sont à leur recherche (leurs poursuivants sont eux aussi entrés dans la Forêt primale et ont toujours l'intention de les des-

endre). Pour s'en sortir, ils devront composer avec les archétypes qu'ils ont rencontrés et tenter de les gagner à leur cause... Au cours de l'affrontement final, le « passage » s'ouvre à nouveau en sens inverse et leur offre une chance de regagner la réalité... s'ils se dépêchent !

Médiéval fantastique

■ La Forêt à explorer le temps – Un enchantement protégeant une région contre l'assaut de hordes démoniaques semble donner des signes de fatigue. Personne ne connaît le moyen de rétablir la situation car les anciennes connaissances ont été perdues. Il est alors question d'un bois enchanté dans lequel il est dangereux de pénétrer mais qui permet, dit-on, de voyager dans le temps. La décision est prise d'y envoyer un groupe d'aventuriers, accompagnés d'un vieux mage, afin d'aller chercher dans le passé la solution aux problèmes actuels. Un voyage dangereux et plein de surprises en perspective, sans compter que certains représentants des hordes mentionnées ci-dessus existent dans la Forêt sous forme d'archétypes (il y a longtemps qu'elles occupent l'imaginaire des populations de la région...).

■ Le cœur de la Forêt primale – Dans la cour du château du Roi se dresse un frêne magnifique. Il existait déjà avant la fondation du château et assure, paraît-il, le bien-être de ses habitants. Mais voilà qu'un monstre terrifiant sème la terreur dans la région : il est haut comme trois hommes, et son corps est un mélange de terre et de pierre. Il frappe apparemment au hasard, s'en prend aux gens aussi bien qu'au bétail, avant de disparaître en un tour de main. En réalité, depuis quelque temps, le frêne de la cour du château se confond avec le Premier Arbre de la Forêt primale (les deux dimensions s'entrecroisent). Du coup, le château et les alentours sont plongés dans la dimension Primale, dans l'une des strates les plus anciennes, hantée par un archétype majeur de la nature, sauvage et destructeur. Les PJ finiront par le comprendre (avec l'aide de quelque érudit) et pourront régler la situation en détruisant le frêne, coupant ainsi le contact entre les deux dimensions et chassant l'archétype destructeur. Le frêne n'avait aucun pouvoir protecteur (superstitions), mais l'admettre (et le faire admettre) ne sera pas simple. Pourtant, c'est la seule solution car l'archétype est quasiment invulnérable...

EN COMPAGNIE des mercenaires

Le monde de la Compagnie noire est dur, âpre et cruel. C'est un monde de guerriers. La magie y a sa place, mais elle est soit peu puissante, soit dévastatrice et contrôlée par la Dame et les Asservis. Les dieux n'existent pas. Ou alors, s'ils existent, ils ont depuis longtemps oublié l'existence des hommes... Tout cela a quelques conséquences sur le système de *D&D*.

Serge Olivier

Les races

Que diriez-vous de « humain » ? Parce que, à part quelques démons, il n'y a rien d'autre... Tous les habitants du monde sont humains, mais le MJ qui souhaite rajouter d'autres races peut toujours s'amuser à le faire. Gobelins par exemple, qui est très petit avec une tête en forme de lune et un sourire grimaçant peut facilement être adapté en gnome...

Les monstres velus et à XP sont eux aussi des raretés. Non pas qu'ils n'existent pas, mais ils sont très localisés. Par exemple la plaine de la Peur regorge de créatures étranges, mais on ne les trouve que là. Libre à vous d'imaginer quelques régions reculées prolifères en monstres de tous poils. Néanmoins, la présence de ces créatures dans les endroits les plus connus de l'Empire est exceptionnelle.

Les démons de toutes sortes, ainsi que les morts-vivants, particulièrement sous leur forme désincarnée (fantôme, spectre), existent aussi.

Les classes

■ **Fighter, barbarian, rogue, bard** : pas de changements.

■ **Monk** : pas tellement l'esprit du cycle, mais pourquoi pas, venant d'un pays lointain...

■ **Ranger** : acquiert des sorts de sorcerer, ne possède pas le pouvoir spécial « favored enemy »

■ **Cleric, druid et paladin** n'existent pas.

■ **Sorcerer** : a aussi accès aux sorts de cleric et de druid

■ **Wizard** : classe réservée aux PNJ.

La magie

Les sorcerers sont donc les seuls lanceurs de sorts, avec une palette extrêmement vaste de sorts à apprendre et, hélas, la possibilité d'en connaître peu... Afin de réduire un peu leur vertige face à ce choix immense, deux catégories de sorts sont elles aussi réservées aux PNJ : évocation et transmutation. Les sorcerers perdent aussi leur capacité à invoquer un familier, mais gagnent en échange la possibilité des wizards de se spécialiser dans une école de magie. S'ils choisissent cette option, ils s'interdisent l'accès à une seule sphère de sorts, à choisir parmi les cinq restantes.

Enfin, les sorts accessibles se limitent à ceux du troisième niveau. Si jamais un sorcerer atteint la puissance nécessaire pour lancer des sorts du quatrième, il risque de se faire repérer par la Dame. A chaque fois qu'il lance un sort du 4e, il y a 5 % de chances pour que la Dame le sente. Une fois son existence connu, la chance d'être

repéré précisément à chaque lancement de sorts (toujours du 4e uniquement) passe à 50 %. Quand la Dame a enfin trouvé le sorcier, elle l'asservit par une variante du sort de soul bind qui lui donne le contrôle de son âme...

Les membres de la Compagnie noire

- **Le Capitaine**: fighter 10e
- **Le Lieutenant**: fighter 8e
- **Elmo**: fighter 4e/rogue 2e
- **Candi**: fighter 5e
- **Toubib**: fighter 5e/rogue 2e
- **Qu'Un-Oeil**: sorcerer 4e/rogue 2e, spécialisé en illusion, interdiction: abjuration
- **Gobelin**: sorcerer 5e/rogue 2e, spécialisé en conjuration, interdiction: enchantement
- **Silence**: sorcerer 6e, spécialisé en divination, interdiction: illusion
- **Corbeau**: ranger 8e
- **Saumure**: fighter 2e/rogue 2e
- **Otto et Hagop**: barbares 3e

Les membres « de base » de la Compagnie sont entre les premiers et troisièmes niveaux. Les classes les plus représentées sont fighter, rogue et barbarian. Le mercenaire type de la Compagnie est probablement un fighter/rogue.

Les compétences

Quelques nouvelles compétences adaptées à la dure vie de mercenaire.

Embuscade. Cette compétence permet d'organiser au mieux une embuscade: utilisation du terrain, répartition des hommes, etc. Elle ne fonctionne que pour une petite troupe, vingt hommes maximum. Le jet se fait en opposition à un jet de spot de l'adversaire. S'il est réussi, les attaquants bénéficient de 1d4 rounds de surprise. Les conditions de l'embuscade (terrain, jour ou nuit, etc.) influent sur le jet de compétence.

Compétence d'intelligence. Accessible à: fighter, ranger, barbare. **Cross skill**: toutes les autres classes.

Premiers soins. Permet de panser une plaie rapidement et de restaurer quelques points de vie. Le DC est de 12 et de 16 si un personnage se fait les

soins lui-même. Cette compétence ne s'applique pas aux personnages entre -1 et -9 points de vie. Si les premiers soins sont effectués dans les cinq rounds après que la blessure a été infligée et que le jet de compétence est réussi, le blessé récupère 1d2 + 2 PV. Après cinq rounds, il récupère 1d4 PV. Appliquer les premiers soins est une full round action.

Compétence de dextérité. Accessible à: barbare, fighter, ranger, sorcerer. **Cross skill**: toutes les autres classes.

Herboristerie. La connaissance des plantes permet de soulager de nombreux maux. En passant une journée complète à collecter des herbes et en réussissant son jet de compétence (DC 12), l'herboriste trouve de quoi fabriquer 2d6 doses de potions, cataplasmes, onguents, etc. Appliquer les herbes sur une blessure nécessite ensuite un nouveau jet (DC 12). S'il est raté, aucun effet ne se fait sentir. Réussi, les plantes de soins accélèrent le processus de guérison. Un personnage au repos récupère chaque jour un nombre de points de vie égal à 1,5 son niveau. S'il reste au repos complet, la récupération passe à 2 fois son niveau. Certaines plantes permettent de lutter contre les maladies. Elles sont plus difficiles à récolter (DC 15) et apportent un bonus de 1 à 4 au saving throw de fortitude contre la maladie.

Compétence d'intelligence. Accessible à: ranger, bard, sorcerer. **Cross skill**: toutes les autres classes.

Chirurgie. En cas de blessure grave, il ne reste plus qu'à opérer... La chirurgie est pratiquée sur des personnages qui sont entre la vie et la mort: -1 et -9 points de vie. Le chirurgien effectue un jet de compétence (DC 20). En cas d'échec le patient meurt. En cas de réussite, les PV de l'opéré remontent automatiquement à 0. Mais il doit encore faire un saving throw de fortitude, DC: 10 + ses PV en négatif. S'il était à -5 par exemple, le DC est de 15. En cas de réussite, le blessé a parfaitement récupéré. En cas d'échec il garde une séquelle de sa blessure: amputation d'un membre, d'un oeil, etc., à juger par le MJ.

Compétence d'intelligence. Trained only. Accessible à: toutes les classes sauf barbare.

Je ne vous ai jamais promis un JARDIN de roses

Cette aventure s'adresse à quatre ou cinq membres de la Compagnie noire qui ne sont plus tout à fait des débutants : environ 3e niveau. Il s'agit d'un scénario entièrement urbain et, à ce titre, même si des muscles sont nécessaires, un peu de réflexion et de doigté sont les bienvenus. La présence d'un rogue et/ou d'un barde est souhaitable. Se reporter à l'aide de jeu page 68 de Casus et page 19 du Master pour plus de précisions sur l'univers impitoyable de la Compagnie noire et son adaptation à D&D.

Scénario de Serge Olivier - Illustrations d'Olivier Frot

Dans la tourmente

Le Capitaine convoque les PJ dans sa tente en plein milieu des opérations dans le Forsberg. Sa mine est grave, ses traits sont tirés. Il faut dire que la Compagnie noire guerroye sans cesse depuis des mois, sans avoir l'occasion de reprendre des forces. Les armées rebelles, commandées par Fureteur, font mieux que se défendre, elles battent régulièrement celle du Boiteux. Et c'est à qui à chaque fois de redresser la situation ?

« À nous bien sûr », marmonne le Capitaine, semblant se parler à lui-même. Il reste quelques instants les yeux dans le vague avant de s'adresser directement aux PJ. « Mercenaires, vous savez tous où se trouve Roseraie, nous n'en sommes pas passés loin en marchant jusqu'ici. Des rapports précis nous portent à croire que les partisans de la Rose blanche tentent de pousser la cité à changer d'alliance et à basculer dans le camp de la Rébellion. Pour nous, ce serait catastrophique puisque nous serions pris à revers. Pour autant nous ne pouvons pas nous permettre une opération dans la région, le Boiteux a trop besoin de notre soutien. On va donc faire avec les moyens du bord. Vous allez vous rendre à Roseraie et y mettre bon ordre. Contactez l'échevin Vandas, c'est lui qui nous a prévenus. Tâchez de trouver les émissaires de Fureteur et débar-

rassez-vous en. Mais attention, hein, en sou-
plesse. Pas de vagues. La Dame veut que Roseraie
reste une cité franche, alors allez-y mollo. Voilà,
c'est tout, préparez vos affaires, vous avez encore
le temps de partir aujourd'hui. »

La fleur du Saillant

Roseraie commande l'accès au Saillant, une région juste au sud du Forsberg. Située à un peu plus d'une centaine de kilomètres, Roseraie est célèbre pour son indépendance et sa débauche – à égalité. De toutes les fameuses villes franches du Continent, la ville des roses est la seule à avoir gardé son autonomie. Autonomie toute relative néanmoins. En échange de sa non-intervention dans les affaires de la cité, la Dame exige que Roseraie se déclare son alliée. Ce n'est pas une condition de nature à effaroucher les dirigeants de la ville, dont la seule préoccupation est le commerce. Or justement, il vaut mieux commercer avec la puissance dominante, l'Empire, qu'avec des rebelles aux idéaux incertains, n'est-ce pas ?

Roseraie est l'une des plus grandes villes du continent. Elle a proliféré comme de la mauvaise herbe, arrosée par trois cours d'eau, dont la Grande Tragique, le fleuve qui naît loin dans le

Nord, passe aux environs des Tumulus et à Aviron avant de se jeter dans la mer, à des milliers de kilomètres plus au Sud. Les habitants de Roseraie, habitués à vivre près de l'eau, en ont fait une force et un moyen d'agrandir la ville. Ils ont creusé de nombreux canaux, certains imposants, d'autres assez petits pour être franchis d'un saut vigoureux et long de seulement quelques dizaines de mètres. Les ponts, innombrables, offrent tous les aspects : du géant de pierre gardé par des statues imposantes jusqu'à la structure en bois vermoulue qui donne l'impression de céder à chaque pas. Les Rosaces (nom des habitants) circulent volontiers en bateau, utilisant des barques étroites à fond plat qu'ils meuvent à l'aide d'une godille. Beaucoup de ces godèches (le nom local) n'ont pas de propriétaire en titre et les Rosaces s'en servent au gré de leurs besoins.

La cité a grandi ainsi de manière anarchique, autour du centre bâti le long du confluent des

trois rivières. Sa prospérité tient depuis toujours dans le commerce. Le Saillant est une région fertile (enfin, il l'était avant la guerre) et grâce à la Grande Tragique, navigable à partir de Roseraie, la ville des roses est bien mieux placée que sa rivale Aviron pour gérer le commerce avec le Nord.

Néanmoins, ce n'est pas pour sa puissance commerciale, et encore moins pour sa puissance armée, négligeable, que la Dame a choisi d'épargner Roseraie. Gouvernée depuis toujours comme une ploutocratie, la ville des roses attire tout ce que le continent compte d'escrocs, d'ambitieux, de truands, mais aussi d'artistes, de paumés, etc. Roseraie fonctionne comme un trou noir qui capte toute une population que l'Empire est bien content de voir rassemblée là et pas dans ses villes. Pourquoi dans ces conditions ne pas laisser à la cité une illusion d'autonomie ? Roseraie est la soupe de sécurité de l'Empire de la Dame.



Roseraie est dirigée par le Conseil des échevins. Ceux-ci sont au nombre de huit, chacun étant élu par l'un des quartiers de la cité. Evidemment il faut s'entendre sur la nature de cette élection. Il s'agit d'un vote censitaire basé sur la richesse. Seules les personnes disposant d'un revenu minimum (assez élevé), dûment enregistré par l'administration des taxes et collectes (la seule à fonctionner vraiment efficacement), disposent du droit de vote. Conséquence, les plus riches marchands de la cité se cooptent entre eux, s'assurant ainsi de disposer d'un Conseil attentif à leurs problèmes. Les échevins gèrent la cité en pères peinaris. Leur politique est de laisser faire, tant que leurs intérêts ne sont pas mis en cause. La milice est peu fiable et facile à corrompre, et au moins deux quartiers de la cité sont laissés à l'abandon.

Mais qui dit commerce florissant, autonomie, et morale publique laxiste, dit aussi corruption et pègre. Deux quartiers de Roseraie sont directement contrôlés par la truande, un terme générique qui désigne aussi bien les voleurs, que les escrocs, les mendiants, etc. En conséquence, deux des échevins sont directement liés à la truande de la cité. Une entente tacite existe entre les pontes du commerce et ceux de la truande. Tant que ces derniers n'exagèrent pas, le Conseil laisse faire...

À la découverte de Roseraie

Le voyage du Forsberg vers Roseraie se passe sans encombre. Si vous êtes d'humeur taquine, vous pouvez provoquer une rencontre avec une patrouille d'avant-garde des rebelles. Si les PJ ont eu l'intelligence de retirer le symbole de Volesprit (un crâne flamboyant) qu'ils portent en brassard et qui leur permet de se reconnaître au combat, ils devraient s'en tirer avec un peu de bluff. Sinon, pas de chance, il faudra employer des arguments frappants.

Bientôt la ville des roses se présente à eux dans toute sa splendeur canaille. Le Capitaine a indiqué aux PJ la date d'un rendez-vous avec l'échevin Vandas : le surlendemain au soir. Ils ont donc deux jours pour se familiariser un minimum avec la cité. Laissez-les déambuler un peu partout, en improvisant au fur et à mesure. La place manque ici pour une description complète de Roseraie, mais en voici néanmoins un aperçu général.

Le cœur de la cité est constitué par le quartier du Confluent, qui est aussi le plus ancien. Il est

aujourd'hui habité par une population très mélangée de riches notables, de jeunes ambitieux et par toute une faune bohème. C'est le quartier branché. La plupart des services administratifs (comprendre le service des taxes et collectes) se trouvent là. Un peu plus loin le long de la Grande Tragique, le visiteur imprudent prend le risque de pénétrer dans les deux quartiers les plus pauvres de Roseraie : Pisse-Dru et l'Épouvantail. Ensemble disparate de docks, d'entrepôts, de bouges infâmes, de venelles sombres, de canaux puants charriant toutes sortes d'immondices (les Rosaces ont l'habitude de jeter leurs ordures dans l'eau), avec des maisons basses, en bois, qui dissimulent mal la crasse, la pauvreté et le vice, ces deux quartiers surpeuplés rassemblent une faune interlope. Oscillant entre le désespoir et le crime, ses habitants sont peu accueillants et méfiants. La truande y règne bien sûr en maître et la milice n'a, semble-t-il, plus aucun souvenir de ces quartiers. Seuls des miliciens privés y font bonne garde autour des entrepôts.

À l'opposé de Pisse-Dru et l'Épouvantail, délimité par un complexe quadrillage de canaux, se trouve le quartier de la Caserne, qui tient son nom de la caserne de la milice qui fut construite là, à distance respectable des notables du Confluent qui aiment la sécurité, mais surtout quand elle sait se faire discrète. On y trouve là aussi quelques entrepôts et pas mal de commerces. Juste derrière et légèrement excentré, s'étend le Nez-Bouché, le quartier des tanneries, activité florissante grâce aux peaux en provenance du Forsberg et des forêts du grand Nord. Non loin, les Champignons est le quartier le plus récent de Roseraie et celui qui se développe le plus vite grâce à une nouvelle génération de marchands qui ont su profiter de la guerre en faisant le commerce de tout ce dont ont besoin des armées en campagne : armes, armures, équipements divers, etc. Le vieux quartier commerçant, Piécette, adossé au Confluent, ne s'en porte pas moins comme un charme. Enfin le quartier de l'Épine, qui suit les méandres de la Petite Comédie (l'une des trois rivières) abrite les palais, bien surveillés, des plus riches marchands de Roseraie.

Un complot ?

Vandas habite le Confluent, le quartier dont il est l'échevin. Il réside dans l'une de ces vastes demeures comme on en voit souvent à Roseraie, un palais bâti sur deux étages, juste en bordure

d'un canal. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, rondouillard, chauve et pragmatique. C'est lui qui a pris l'initiative de prévenir les Asservis, en mettant au courant Maliaty et Deboran, qu'il estime être les échevins les plus raisonnables après lui. Fin politique, il sait reconnaître l'amorce d'un complot quand il en voit une, et il pense sincèrement que les menées des agents de la rébellion peuvent aboutir, ce qu'il ne souhaite pas. Vandas accueille les PJ à la tombée de la nuit. Il leur expose ses craintes et répond franchement à leurs questions, mais reste toujours un peu distant : après tout ce ne sont que des soudards.

Vandas apprend aux PJ qu'il a reçus il y a quelque temps la visite d'un émissaire de la rébellion qui a tenté de le faire basculer dans le camp des rebelles. Il sait pour en avoir parlé avec d'autres échevins qu'il n'est pas le seul à être dans ce cas. Il pense que tous les membres du Conseil y ont eu droit. Un seul échevin est ouvertement en faveur des rebelles : Mornal, de Pisse-Dru. Mais Vandas soupçonne que d'autres cachent leurs vraies sympathies, particulièrement Astidal des Champignons. En effet les marchands de guerre auraient plus à gagner avec la Rébellion qu'avec l'Empire qui a moins besoin d'eux. Mais ce qui lui a définitivement mis la puce à l'oreille, c'est l'assassinat voici deux semaines de Lampert, échevin du Nez-Bouché, qui était, lui, un fervent de la Dame. Vandas y voit la main de « l'ambassade » de Fureteur. Interrogé au sujet de l'émissaire rebelle, Vandas décrit un homme de taille moyenne, à la voix douce et aux tempes grisonnantes, qui disait s'appeler Parole.

Où les méchants révèlent leurs plans

Qu'en est-il en réalité ? Le flair de Vandas ne l'a pas trompé, la rébellion tente effectivement de rallier Roseraie à sa cause, mais les choses sont plus complexes qu'il n'y paraît et le fameux ambassadeur Parole n'est qu'un pion secondaire dans la partie. Les trois hommes clés de l'histoire sont Maliaty, Suif et Toile.

Maliaty est l'échevin de Piécette. C'est aussi un démon. Son histoire remonte à l'époque de la Domination. Conjuré pour servir le Dominateur, il fit partie de ces créatures qui furent emprisonnées par la Rose blanche autour des Tumulus. Lorsque, voici une centaine d'années, des Résurrectionnistes libérèrent la Dame, il réussit à

se défaire des sorts qui l'immobilisaient et se dépêcha de disparaître... Pour mieux réapparaître un peu plus tard, en ayant pris forme humaine. Toujours lié par son serment au Dominateur, qui après tout n'est pas mort, et doué d'une intelligence retorse et d'une patience à toute épreuve, Maliaty, comme il se fait maintenant appeler, a décidé d'attendre son heure. Il s'est installé à Roseraie, ville de toutes les opportunités, a pris la place d'un marchand de la Piécette et a gravi les échelons de la société rosace jusqu'à l'échevinat. Bien qu'il n'ait aucune sympathie pour les partisans de la Rose blanche, il estime qu'ils représentent un moindre danger que la Dame et depuis le début de la guerre il cherche à les avantager. Grâce à Suif et à Toile, il pense avoir trouvé le bon moment pour agir... Natif de Roseraie, et plus précisément de Pisse-Dru, Suif s'est hissé à force d'obstination et de force de caractère, jusqu'à la position enviable de chef de la truande de son quartier. Curieux mélange de brutalité, d'intelligence et d'idéalisme, Suif hait l'Empire, qu'il rend responsable de l'injustice et de la pauvreté qui règnent à Roseraie. Il sait très bien pourquoi la Dame se garde de toucher à la cité et pense qu'avec l'aide des rebelles il serait possible de changer la manière dont est gouvernée la ville – pour le meilleur. Ses envies de changement, Suif est assez malin pour les garder pour lui et quelques amis comme Mornal, l'échevin du quartier, qui ne prend jamais de décisions avant d'en référer à son chef. Maliaty a contacté Suif en secret il y a quelque temps, et les deux hommes (façon de parler) sont convenus de nouer une alliance pour faire basculer Roseraie du côté des rebelles. Pour commencer, Maliaty a contacté le général rebelle Fureteur, lui demandant d'envoyer un groupe expérimenté de ses hommes en ambassade auprès des échevins puis comme hommes de main pour la suite des opérations. On y revient plus bas.

C'est grâce à Suif que Maliaty a rencontré le troisième larron de notre histoire : Toile. Toile est un ancien du Campus noir, la para-université illégale d'Aviron. Il est venu se réfugier à Roseraie voici des années, après quelques démêlés avec la Garde éternelle. Il s'est rapidement mis au service de Suif, qui a trouvé fort utile de disposer d'un sorcier pour imposer sa loi. Son naturel curieux revenant au galop, Toile a farfouillé à droite et à gauche et a fait quelques découvertes intéressantes. Il a retrouvé un vieux grimoire décrivant

de gigantesques fresques datant de la Domination. Ces œuvres sont censées représenter les rois, sorciers et autres personnages importants de l'époque, y compris ceux qui allaient par la suite devenir les Affranchis. La coutume du temps voulait que le nom des personnes figure aussi sur la fresque. Le vrai nom des Asservis ? Toile a fait part de sa découverte à Suif et les deux hommes ont passé plusieurs années à localiser le palais qui contenait ces fresques. Ils l'ont finalement retrouvé, à moitié en ruines, et le truand s'est dépêché de le racheter en sous-main. Maliaty, qui possède le flair des démons, a sympathisé avec Toile qui lui a révélé l'existence de fresques anciennes, sans lui en dire plus. Mais c'était inutile, Maliaty a deviné le reste.

Suif, Toile et le démon poursuivent donc un double but : découvrir les vrais noms des Affranchis qui figurent peut-être sur les fresques, et noyauter le Conseil des échevins pour y gagner la majorité. Pour l'instant ils ne peuvent compter que sur leurs deux voix (avec Mornal), en sachant que Maliaty, officiellement, donne le change en se disant partisan de l'Empire. En ce qui concerne les autres échevins, Vandas, on l'a vu, est pour la Dame ; Raivis d'Épouvantail, Hamugaden de Caserne et Deboran d'Épine aussi. Valène, le nouvel échevin de Nez-Bouché, poussé en sous-main par Mornal et Maliaty, est acquis à la Rébellion. Astidal de Champignons hésite, même si officiellement lui aussi se déclare pour le statu quo. Cela fait trois voix. Or il en faut cinq, puisque en cas d'égalité c'est le président du Conseil, l'échevin d'Épine, qui tranche. Or Deboran, seule femme parmi cette assemblée d'hommes, ne veut rien savoir de la Rébellion. Il va donc falloir que quelques échevins perdent leurs postes pour être remplacés par d'autres, plus compréhensifs...

Temps perdu pour Lampert

Par quoi vont commencer les PJ ? Sans doute par la mort de Lampert, qui constitue la piste la plus évidente. Pas de chance, c'est pas la bonne. L'échevin est bien mort assassiné d'un coup de dague dans le cœur, mais pour une sombre histoire de mœurs. Séducteur effréné, il a trompé un mari de trop... Vous pouvez improviser une petite enquête, avec visite à la veuve éplorée, au secrétaire de l'échevin, etc. Il n'en résultera rien de décisif et les PJ se retrouveront seulement avec une liste longue comme un jour sans pain de



cocus potentiellement meurtriers...

Heureusement, pendant qu'ils jouent à la brigade des mœurs, l'intrigue les rattrape.

La visite des PJ à Vandas n'est pas passée inaperçue. Maliaty, qui au Conseil se pose en champion de l'Empire, était au courant de l'initiative de Vandas d'alerter les Affranchis. Il a donc demandé à Parole de surveiller discrètement la demeure de l'échevin. L'allure d'hommes d'action des PJ, assez différente des visiteurs habituels de Vandas, a immédiatement mis la puce à l'oreille au chef rebelle qui a fait suivre les PJ et s'est rapidement convaincu qu'il avait à faire à des émissaires de l'Empire. Il ne reste plus qu'à tendre un piège à ces gêneurs pour se débarrasser d'eux tout en les discréditant. Un ou deux jours après que les PJ aient vraiment commencé leur investigation, ils découvrent un mot qui les attend dans leur auberge. « *Messieurs, Vous ne me connaissez pas, mais je crois pour ma part deviner la raison qui vous a amenés à Roseraïe. Si vous désirez en savoir plus, venez à minuit au palais Magio. Frappez à la porte de derrière, celle qui donne sur le canal. On vous ouvrira. Donnez le mot de passe: il neige sur les tumulus. Et suivez votre guide.* »

Le forvalaka entre en action

Aucune signature, bien sûr. Les PJ ont quelques difficultés à apprendre où se trouve le palais Magio. Oubliée de la plupart, car inhabitée depuis de longues années, cette vaste demeure est adossée au canal de la Carpe (« ceux qui tombent dedans sont muets pour toujours » dit le proverbe), l'un des plus grands canaux du Confluent. C'est un palais tout en longueur, à un seul étage. L'imposante entrée principale semble verrouillée. Si les PJ arrivent en avance au rendez-vous et restent à faire le guet, ils voient plusieurs personnes qui arrivent en succession rapide vers 10 h et entrent par la porte de derrière.

À minuit, quand les PJ se manifestent à leur tour, un judas s'ouvre, puis la porte à l'énoncé du mot de passe. Un serviteur en livrée pourpre les fait entrer dans un vestibule étroit, puis leur fait signe de le suivre en silence. Il ne répond à aucunes questions. À la lueur de la lanterne tenue par leur guide, les personnages découvrent de longs couloirs et de vastes salles, toutes vides à l'exception de quelques outils. Néanmoins une restauration du palais semble être en cours : la couche de crasse et de peinture qui recouvre les murs a déjà été partiellement enlevée, révélant parfois, à la lueur chancelante de la lanterne, des éléments presque complètement passés de ce qui a dû être de vastes fresques. Les PJ sont conduits à l'étage, où le serviteur les introduit dans une pièce meublée d'un canapé et de quelques fauteuils. Il ouvre la bouche pour la première fois en demandant aux personnages de patienter ici quelques instants, puis il sort par une autre porte d'où proviennent des sons de voix. Les PJ sont livrés à eux-mêmes quelques instants, avant que des hurlements ne retentissent dans la pièce voisine. S'ils se précipitent, ils découvrent un spectacle atroce. Un monstre mi-homme mi-animal est en train d'éventrer un homme richement habillé, tandis que deux autres gisent déjà à terre. Il s'agit bien sûr du forvalaka accomplissant sa sinistre besogne. Un quatrième homme s'est réfugié dans un coin de la pièce, très dénudée elle aussi en dehors d'un canapé, d'une vaste table, de quatre chaises et d'un guéridon. Si les PJ attaquent le monstre, celui-ci riposte pendant quelques rounds, utilisant sa capacité à se fondre dans les ombres pour dérouter ses nouveaux adversaires, puis ilrompt le combat et s'enfuit par la fenêtre dans un hurlement à glacer le sang. Aussitôt après, le

guide des PJ revient en compagnie de quelques hommes et se rue sur les personnages aux cris de « arrêtez les assassins ! » À l'extérieur, les meurtriers supposés entendent le bruit d'une patrouille de la milice...

En fuite !

Que s'est-il passé réellement ? Le forvalaka vient de tuer quelques dignes personnages occupés à jouer une partie de tonk, un jeu de cartes et d'argent très populaire. Mais quels personnages ! Rien moins que les échevins Raivis et Hamugaden, plus un banquier, le richissime Suvasta. Le rescapé n'est nul autre que Mornal... Mornal qui a organisé cette partie entre joueurs passionnés dans un palais tranquille, mis à sa disposition, en secret, par Suif...

À présent les PJ sont en fuite, accusés du meurtre de deux échevins (et peut-être de quelques « serveurs » ou miliciens), accusation d'autant plus lourde qu'elle est confirmée par Mornal. Que peuvent-ils faire ? Retourner à leur auberge s'avère être une très mauvaise idée : la milice, obligamment renseignée, les y attend à peine une heure après les événements. La résidence de Vandas est quant à elle surveillée par les hommes de Parole. Si les personnages commettent l'erreur de s'y rendre, l'échevin accepte de les recevoir malgré l'heure inhabituelle, les écoute calmement, et comprend immédiatement dans quelle situation compromettante il se trouve. Mais c'est déjà trop tard : la milice, avec Mornal à sa tête, cogne à la porte... Discréditer Vandas en plus, c'est vraiment la cerise sur le gâteau !

Les personnages n'ont pas d'autre choix que de disparaître, ce qui n'est pas trop difficile dans une ville comme Roseraie. Evidemment, se réfugier dans le quartier de la Pisse-Dru est là aussi une mauvaise idée. Dès le lendemain, les principales « mouches » de Suif ont droit à une description des personnages et se mettent en chasse. Il n'est pas impossible aussi que les PJ ne soient pas parvenus à s'échapper mais aient été faits prisonniers. Dans ce cas ils moisissent dans la prison principale de Roseraie, à l'intérieur de la caserne de la milice. S'évader ne sera pas facile mais Vandas s'arrangera pour leur apporter une aide discrète.

Dès le lendemain, Maliaty, Mornal et Suif poussent leur avantage. Des crieurs parcourent les rues de Roseraie, annonçant le triple meurtre de la veille et dénonçant des étrangers à la solde de



l'Empire. Pendant leur absence, des rebelles ont fait un petit tour dans la chambre des PJ. Ils y ont peut-être trouvé les brassards de Volesprit, preuve irréfutable de l'appartenance des personnages à la Compagnie. Si les PJ avaient parlé de leur appartenance aux troupes de la Dame à des Rosaces, ils sont promptement dénoncés. Les miliciens ont eux aussi droit à une vague description des PJ qu'ils recherchent activement. Mais il y a peu à craindre de ce côté là.

Vandas est sous le choc mais il n'est pas dupe de la manœuvre. Il ne croit pas en la culpabilité des PJ et se montre même prêt à les aider si ceux-ci parviennent à l'approcher sans le compromettre.

L'enquête

À partir du moment où ils sont hors-la-loi, l'attitude des personnages est difficilement prévisible, il faudra improviser pour accompagner leur enquête. Pour tenter de comprendre ce qui se passe et renverser la situation en leur faveur, les PJ n'ont que deux pistes : le palais Magio et Mornal (une fois qu'ils ont appris qu'il les accusait). Les deux conduisent à la même personne : Suif.

S'en prendre à Mornal directement n'est pas très malin. L'échevin se méfie et est constamment entouré de gardes du corps. Par contre, il est possible d'en apprendre un peu plus sur lui soit grâce à Vandas, soit en enquêtant en ville. Poser des questions sur Mornal à Pisse-Dru n'est pas une bonne idée : Suif est rapidement mis au courant. Par contre, la truande de l'Épouvantail est sens dessus dessous depuis la mort de son représentant. Si les PJ sont habiles, ils découvrent que Mornal n'est que la créature de Suif, ainsi que son engagement en faveur des rebelles. Ils peuvent même tenter de convaincre la truande locale de la culpabilité de l'échevin dans la mort de Raivis. Les truands de l'Épouvantail sont prêts à aider les PJ contre Suif s'ils ont la preuve de sa

duplicité. Evidemment, si les personnages s'y prennent mal, ils sont livrés à la milice sans autre forme de procès...

La piste du palais Magio est elle aussi très intéressante à suivre. En surveillant l'endroit, les PJ repèrent plusieurs personnes qui visiblement y habitent ou s'y rendent très souvent. L'une de ces personnes est leur guide d'un soir, en réalité un homme de main de Suif du nom de Bidet. Bidet est le chef d'une poignée de truands chargés de surveiller le palais. Peu motivés, et absolument certains de ne jamais revoir les PJ, ils montent une garde nonchalante. Les autres habitants du palais sont Pinceau, un jeune artiste-peintre chargé de restaurer les fresques, et ses deux aides, qui sont ses cousins. Toile à lui passe ses journées au palais mais rentre le soir au QG de Suif dans Pisse-Dru.

Les PJ ont plusieurs solutions. Ils peuvent tenter de visiter le palais plus en détail, coincer Bidet, Pinceau, voire même Toile dans un coin pour les faire parler, etc. Ce que tous ces témoins ont à dire :

Bidet. Paresseux, trop sûr de lui et sournois, Bidet est l'archétype de la petite frappe. Il sort deux, trois fois par jour du palais pour vaquer à ses affaires. Il est alors possible de le surprendre loin de ses hommes. Bidet joue volontiers au dur, mais s'il est bousculé, il admet travailler pour Suif. Il ne sait pas pourquoi les PJ ont été piégés et n'a aucune idée de la valeur des fresques. Selon lui, Suif se contente de rénover le palais pour l'habiter plus tard. Par contre, si les personnages parviennent à traîner Bidet devant la truande de l'Épouvantail, où il est bien connu, le petit dur se dégonfle et avoue le coup monté. Pinceau. Jeune et naïf, il est enchanté de son travail. Les fresques qu'il met à jour lui apparaissent comme de pures merveilles et il s'attarde longuement dessus, tentant de retrouver les contours précis des dessins et les tonalités des couleurs. Perfectionniste, il irrite Toile par sa len-



teur. Il n'a aucune idée de l'enjeu que représentent ces fresques qui ne sont pour lui que des œuvres d'art. Il considère Suif, qu'il n'a vu qu'une fois, comme un mécène. Pinceau a été charmé à son insu plusieurs fois par Maliaty. C'est ainsi que le démon se tient au courant de l'avancée des travaux. Si les PJ suivent Pinceau jusqu'à la bicoque qu'il occupe dans Pisse-Dru avec ses cousins, ils le surprennent en compagnie d'un homme dont les traits sont dissimulés par un chapeau à larges bords : l'échevin. Evidemment le peintre ignore sa vraie identité et pense qu'il s'agit aussi d'un riche et généreux mécène.

Toile. Le sorcier connaît bien entendu le fond de l'affaire. Mais s'il est interrogé par les PJ, il joue le vieux gâteux épris de belles choses. N'est-ce pas que ces fresques sont belles mes seigneurs ? Le même discours que Pinceau en version cacochyme en somme. Toile est un roublard, un bon comédien et il n'est pas facile à impressionner, même s'il fait croire le contraire. Mais à la première occasion il file prévenir Suif et s'occupe de tendre un nouveau piège aux PJ s'il en a la possibilité. Toile essaie d'embobiner les personnages et ne révèle ses capacités de sorcier que s'il n'a plus le choix ou s'il est sûr de son coup.

Evidemment, pendant tout le temps de l'enquête, les ennemis des PJ ne restent pas inactifs. Suif a lancé ses hommes, la milice s'active, ainsi que les rebelles. Ce sont eux qui sont les plus dange-

reux. Suivant les quartiers fréquentés, il y a une chance allant de 5 % à 25 % par demi-journée que les PJ soient repérés. S'ils le sont par les hommes de Parole, ceux-ci les suivent et durant la nuit les PJ ont la mauvaise surprise de recevoir la visite du forvalaka...

Ça finit comment ?

La fin de l'aventure est très ouverte puisqu'elle dépend essentiellement des actions des PJ et de la manière dont ils s'y prennent face à leurs ennemis.

Si Bidet a parlé, alors les PJ peuvent compromettre Suif. En sachant que si ce dernier apprend que son homme de main l'a trahi, il cherche à le faire disparaître coûte que coûte (qui a pensé au forvalaka?). Mais avec un témoin, pas très digne de foi certes mais bon c'est mieux que rien, les PJ ont une chance de convaincre les adversaires de Suif de les aider. Plusieurs options s'offrent à eux.

- S'arranger en direct avec Suif. Le truand se montre conciliant en apparence mais tente de se débarrasser des PJ à la première occasion.

- S'allier avec la truande d'Épouvantail. Possible avec de la finesse mais dangereux. Si les PJ parviennent à convaincre les Epouvantables (leur surnom), ceux-ci sont prêts à les aider en les cachant, en leur fournissant quelques hommes de main pour tendre un piège à Suif, ce genre de choses. Ils refusent toute idée d'attaque frontale

mais seraient bien contents de se débarrasser de leur rival de Pisse-Dru. Les Epouvantables ne sont pas fédérés sous un chef unique et sont peu fiables. S'ils y voient leur intérêt, ils trahissent les PJ sans remords.

■ S'attaquer à Mornal. Pourquoi pas mais c'est risqué. L'échevin se meuf, est constamment protégé, etc. Homme de pitié d'envergure il est néanmoins totalement fidèle à Suif et tombera plutôt que de trahir son ami.

■ Convaincre Vandas de se mouiller pour les aider. Si les PJ parviennent à entrer en contact avec l'échevin sans le compromettre, celui-ci peut les aider. Les PJ ayant été visiblement attendus, il peut révéler n'avoir parlé de son initiative de contacter l'Empire qu'à Deboran et Maliaty, ce qui est l'une des seules pistes compromettant le démon. Les PJ peuvent aussi essayer de convaincre Vandas de rendre l'affaire publique lors de la prochaine séance du Conseil. Témoins surprises, les PJ et Bidet et tout le tremblement. Les rebelles. Après tout, ils sont au cœur de la mission des PJ. Ca tombe bien, ils recherchent activement les personnages et ceux-ci peuvent les trouver sans trop de difficulté en surveillant Vandas. En effet un ou deux rebelles filent en permanence l'échevin. Parole et ses hommes ont élu domicile dans un boui-boui de Pisse-Dru. La confrontation peut être intéressante. Parole cherche maintenant à éliminer les PJ purement et simplement, et, capturé, se révèle particulièrement coriace à faire parler. Ses hommes sont plus discrets mais ils ne savent pas grand chose. Ils admettent avoir vus leur chef parler avec un homme richement habillé et la description qu'ils en donnent correspond en gros à celle de Maliaty. Mais les PJ ont-ils seulement déjà vus l'échevin de Piécette ?

Les fresques. Il n'est pas impossible que les PJ passent complètement à côté de cet aspect de l'aventure. Ni Suif, ni Maliaty, ni Toile ne leur en parleront spontanément, c'est évident. Reste à se demander pourquoi un pont de la truande tient tant à de vieilles fresque plus qu'à demi effacées... Peut-être cette lancinante question poussera-t-elle les PJ à s'intéresser de plus près à Toile. À noter que Pinceau n'y connaît rien en magie, mais est tout à fait compétent en histoire de l'art et sait donc parfaitement quel genre de personnages sont représentés sur les murs du palais Magio. De toute façon, une fois restaurées, les fresques, bien que magnifiques, ce qui réjouit Pinceau, se révèlent décevantes au point

L'homme-léopard

Le forvalaka est une créature terrifiante, mi-homme, mi-léopard, et d'une férocité inouïe. Il éventre ses victimes avec ses griffes qui découpent aussi nettement qu'une lame. Puis, généralement, il mange leurs organes vitaux et boit leur sang. Ramené du lointain sud par Maliaty lors des pérégrinations qui ont suivi sa libération, le forvalaka sert fidèlement son maître qui le contrôle grâce à un médaillon qu'il porte en permanence sur lui. Alors qu'il avait l'habitude de la garder prisonnière chez lui, l'échevin lâche la bête deux à trois fois par semaine depuis quelque temps. Une véritable psychose commence d'ailleurs à se créer dans Roseraie. Dans les tavernes comme chez les marchands, la conversation roule souvent sur ces meurtres atroces qui se répètent de plus en plus souvent. Cela fait partie des infos que les PJ peuvent glaner à droite et à gauche. Cette peur sert les intérêts de Maliaty. Il compte s'en servir le moment venu pour discréditer l'Empire, soit-disant allié de Roseraie mais qui en réalité n'aide jamais la ville.

de vue magique. Aucun vrai nom à se mettre sous la dent...

Le démon. Là aussi, les PJ peuvent passer à côté. Les seuls éléments qui relient l'échevin à l'affaire sont les rebelles et Pinceau. Maliaty est prêt à aider Suif, mais il ne va pas jusqu'à mettre sa couverture en danger. Idem pour les PJ, il les laisse volontiers vivre tant qu'ils ne peuvent le compromettre. Le forvalaka reste son instrument préféré pour faire taire ceux qui par hasard en sauraient trop.

Vous voulez connaître l'avenir, mes beaux seigneurs ?

Roseraie peut parfaitement rester le cadre des aventures suivantes des personnages. Ils bénéficieraient maintenant de la sympathie, voire de la protection, de l'un des échevins les plus influents, Vandas, et se sont aussi créés quelques solides inimitiés, entre autres chez les truands Pisse-Dru et bien sûr certain démon... En suivant la chronologie des romans, Volesprit lui-même se rend à Roseraie, à la recherche de Fureteur. Quelques ténors de la Compagnie l'accompagnent : Elmo, Toubib, Qu'Un-Ceil, Gobelin,... Encore plus tard, la guerre gagne le Saillant et les troupes de la Rose blanche finissent par prendre la cité de force. Mais peut-être les PJ pourront-ils changer le cours de l'histoire ?

Technique

Le forvalaka

Taille médium

PV : 32

Initiative : + 5

Speed : 50 ft

AC : 14

Attaques : pattes + 7, morsure + 5

Dommages : pattes 1d8 + 4, morsure 1d4 + 4

Saves : Fort + 7, Ref + 5, Will + 5

Caractéristiques : for 17, dex 13, con 17, int 4, wis 12, cha 13

Skills : listen + 8, spot + 8, wilderness lore + 7

Feats : improved initiative, multiattack, dodge

Challenge rating : 6

Alignment : neutral evil

Attaques spéciales :

■ **Hurlerment** : Quand le forvalaka hurle, tous ceux qui l'entendent dans un rayon de 100 m doivent faire une sauvegarde (DC 13) ou être paniqués pendant 2d4 rounds. Que le save soit réussi ou non, les victimes sont ensuite immunisées pendant un jour.

■ **Déchiqueter** : Si les deux attaques de pattes atteignent leur cible, le forvalaka éventre sa victime, causant 2d8 de dommages supplémentaires.

■ **Se fondre dans les ombres** : le forvalaka peut à tout moment se fondre dans les ombres, bénéficiant ainsi de 50 % de couverture. Seule la lumière du plein jour ou un sort de daylight annule ce pouvoir.

■ **Pister** : Quand il suit une piste grâce à son odorat, le forvalaka bénéficie d'un bonus de 4 à son talent de wilderness lore.

Ce forvalaka est puissant, mais moins que celui qui apparaît au début de La Compagnie noire. Néanmoins, s'il risque de transformer votre groupe en charpie, baissez ses capacités ou bien faites-le fuir. C'est une bête assez capricieuse.

Maliaty

Les PJ ne sont pas censés le combattre et ça vaut mieux pour eux, parce qu'ils ne sont pas à la hauteur. En cas de besoin, prendre les caractéristiques d'un devil hamatula (p. 49 du Monster Manual), avec la capacité « summon baatezu » en moins et le skill bluff à + 13 en plus.

Les miliciens

Taille médium

PV : 6

Initiative : + 0

Speed : 30 ft

AC : 14 (studded leather + bouclier)

Attaque : épée courte + 2

Dommages : 1d6 + 1

Saves : Fort + 3, Ref + 0, Will + 0

Caractéristiques : for 13, dex 10, con 12, int 10, wis 10, cha 9

Skills : listen + 2, spot + 2

Alignment : neutral

Sergent de la milice

Taille médium

PV : 15

Initiative : + 0

Speed : 30 ft

AC : 14 (studded leather + bouclier)

Attaque : épée longue + 4

Dommages : 1d8 + 1

Saves : Fort + 4, Ref + 1, Will + 1

Caractéristiques : for 13, dex 10, con 12, int 10, wis 10, cha 9

Skills : listen + 2, spot + 2, intimidate + 3

Alignment : neutral

Les patrouilles de milice comprennent un sergent et six miliciens.

Bidet

Rogue 5e

Taille médium

PV : 22

Initiative : + 6

Speed : 30 ft

AC : 14 (leather)

Attaque : épée courte + 4

Dommages : épée courte 1d6 + 1, sneak attack + 3d6

Saves : Fort + 1, Ref + 6, Will 0

Caractéristiques : for 12, dex 14, con 11, int 12, wis 9, cha 13

Skills : listen + 7, spot + 7, gather information + 9, appraise + 4, climb + 9, hide + 10, move silently + 10, pick-pocket + 6, open lock + 6, bluff + 9, intimidate + 5, search + 3.

Feats : Dodge, Improved initiative, Run

Alignment : chaotic neutral

Hommes de main de Suif et gardes du corps de Mornal

Fighter 1/rogue 1

Taille médium

PV : 15

Initiative : + 6

Speed : 30 ft

AC: 14 (leather)

Attaque: épée courte +4

Dommages: épée courte 1d6 +2, sneak attack +1d6

Saves: Fort +2, Ref +4, Will 0

Caractéristiques: for 14, dex 14, con 11, int 9, wis 9, cha 10

Skills: listen +4, spot +4, intimidate +5, hide +7, move silently +7, search +3

Feats: Dodge, Improved initiative, Weapon focus épée courte

Alignment: lawful neutral

Trois sont avec Bidet au palais Magio. Douze autres sont en permanence au QG de Suif

Toile

Sorcerer 4e

Taille médium

PV: 13

Initiative: +2

Speed: 30 ft

AC: 12

Attaque: Dague +1

Dommages: Dague 1d4-1

Saves: Fort +1, Ref +3, Will +5

Caractéristiques: for 8, dex 14, con 10, int 13, wis 12, cha 15

Skills: Concentration +5, Spellcraft +6, knowledge arcana +6, bluff +5

Feats: Spell focus illusion, Spell focus conjuration

Alignment: lawful neutral

Sorts connus: 0: Resistance, Daze, Detect poison, Light, Detect magic, Read magic

I: Color spray, Change self, Obscuring mist

II: Web

Suif

Rogue 8e

Taille médium

PV: 45

Initiative: +6

Speed: 30 ft

AC: 14 (leather)

Attaque: épée longue +6/+1

Dommages: épée longue 1d8, sneak attack +4d6

Saves: Fort +3, Ref +8, Will +5

Caractéristiques: for 11, dex 16, con 13, int 12, wis 13, cha 15

Skills: listen +12, spot +12, gather information +10, appraise +7, climb +6, hide +14, move silently +14, pick-pocket +9, open lock +9, bluff +10, intimidate +8, search +7, diplomacy +8, sense motive +9

Feats: Improved initiative, Dodge, Leadership, Iron will

Alignment: lawful neutral

Parole

Ranger 5e

Taille médium

PV: 30

Initiative: +2

Speed: 30 ft

AC: 15 (studded leather)

Attaque: épée longue +7

Dommages: épée longue 1d8 +2

Saves: Fort +5, Ref +3, Will +3

Caractéristiques: for 15, dex 14, con 12, int 11, wis 14, cha 11

Skills: listen +11, spot +11, hide +6, move silently +5, heal +5, intuit direction +4, ride +4

Feats: Track, Alertness, Dodge, mobility

Alignment: neutral

Hommes de Parole

Ranger 2e

Taille médium

PV: 12

Initiative: +2

Speed: 30 ft

AC: 15 (studded leather)

Attaque: épée longue +4

Dommages: épée longue 1d8 +2

Saves: Fort +4, Ref +2, Will +2

Caractéristiques: for 14, dex 14, con 12, int 11, wis 14, cha 11

Skills: listen +9, spot +9, hide +7, move silently +7, heal +4, intuit direction +4, ride +3

Feats: Track, Dodge, alertness

Alignment: neutral

LE SANG des gitans

Ce scénario qui se déroule à Paris est inspiré par l'excellent *Paris by night* de *Kaotic*. L'un des auteurs est d'ailleurs venu nous livrer son interprétation de ce scénario (voir encart). Que les malheureux qui ne le possèdent pas se rassurent: tous les éléments de background nécessaires sont présentés ici. Mais sachez que nous n'en n'exploitons ici qu'une infime partie. À bon entendeur...

Scénario d'Ivan Karamazov – Illustrations de Benjamin Carré

Paris by night

Le prince de la ville est ce poète-voleur du XV^e siècle, François Villon. Pour des raisons étranges, on ne parle pas en termes de générations. Ainsi, il est difficile d'évaluer la réelle puissance des Anciens de la cité-lumière. La ville est divisée en sept bourgs, regroupant chacun de deux à quatre arrondissements, dirigés par des bourgmestres nommés par le prince. Ceux-ci sont généralement des marionnettes entre les mains des anciens de Paris, réels détenteurs du pouvoir. Le scénario se déroulera principalement dans les Tours, bourg composé des XII^e, XIII^e et XX^e arrondissements et la Forteresse qui regroupe les XVIII^e et XIX^e.

La Forteresse est dirigée officiellement par Paolo Mercon, un Toréador indésirable. En réalité, le bourg est dirigé par deux Anciens, le Duc, un puissant Ravnos, et Laurent, un Toréador. Aucun bourgmestre d'un autre clan n'ayant pu survivre plus de six mois, Villon l'a nommé à ce poste car il lui semblait le plus « sacrificable » à la volonté d'indépendance de ses alliés. Les deux Anciens se tolèrent, mais Laurent gêne les plans du Duc qui souhaite étendre son territoire et offrir un véritable asile à son clan, victime d'une extermi-

nation sans précédent. Exécuter Laurent lui attirerait les foudres de Villon, mais s'implanter dans le XX^e arrondissement, propice aux trafics, pourrait être une bonne solution.

Satomé, bourgmestre brujah des Tours, a beaucoup de difficultés à gérer cet énorme territoire qui suscite bien des convoitises. Elle a dû s'allier avec le Producteur, un Toréador anarch, et avec les Toréadors modernes, en les laissant s'installer aux Frigos en échange de leur soutien contre les Ventrués – lesquels auraient beaucoup de projets immobiliers pour la zone s'il leur était possible de s'y installer. Mais tout cela déplaît à Jehovah, un très puissant, qui voit beaucoup trop de remous près de sa principale zone de fouilles dans les catacombes sous la rue Watt. Avec Villon, qui a mené à bien le projet de la Très-Grande Bibliothèque, le Producteur, qui veut étendre la zone d'influence de ses anarchs à l'ensemble du bourg, et les Ventrués, qui mènent une grande offensive immobilière à coups de dessous de table et de fraudes boursières, le fragile équilibre qui règne dans le treizième arrondissement va être rompu. Satomé, qui concentre ses efforts sur le XX^e arrondissement, risque d'être totalement dépassée.

Les principaux lieux

Les Frigos sont situés entre le quai de la Gare et la Très-Grande Bibliothèque. C'est un immense bloc de béton plus quelques dépendances, aménagé dans les années 70 par des artistes attirés par l'immensité des ateliers et la position dominante de l'ensemble sur le reste du quartier. Aujourd'hui, les artistes luttent pour la survie de leur havre – les spéculateurs immobiliers ayant eu raison de leurs fameux studios – et organisent des soirées orgiaques où se presse une foule cosmopolite.

Lieu mystérieux entre tous, la rue Watt a acquis sa réputation de coupe-gorge à cause de son éclairage très faible. Véritable lieu de culte pour les artistes, elle a été menacée de destruction lors du projet de la Très-Grande Bibliothèque. Murée durant cinq longues années, elle est rouverte depuis 1998 et ne doit sa survie qu'à l'importance des voies qui la recouvrent, celles du RER C et de la gare d'Austerlitz. Juste en dessous, Jehovah s'active dans les catacombes...

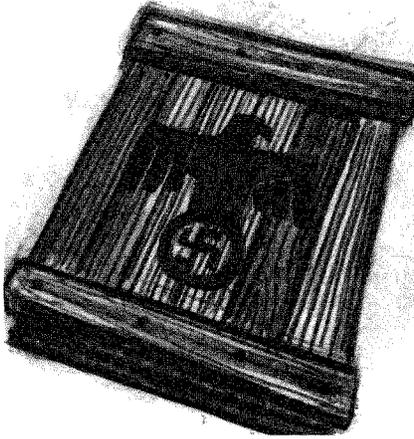
Synopsis

Ça bouge dans le XIII^e arrondissement de la capitale: on assiste à une vague de violence sans précédent entre les différents clans qui le composent: les Ventrués, les Brujahs et les Toréadors. Satomé, la bourgmestre, ne parvient plus à maintenir le calme. Les Nوسفératus se font mystérieusement agresser par un clan inconnu. Satomé, perplexe, a déserté sa zone principale, le XX^e arrondissement, afin de garder la situation sous contrôle. Le fauteur de troubles, le Duc, un puissant Ravnos, espère bien mettre en place son projet: forcer Villon à lui donner le XX^e arrondissement. Projet ambitieux qui lui permettra, en cas de réussite, de mettre son peuple à l'abri. Pour mener à bien ses objectifs, le Duc va utiliser des pions extérieurs à la ville. Manipulés, perdus dans le Paris ténébreux, ils vont rencontrer Samuel, le Nوسفératu en disgrâce qui cherche à se racheter. Il va les entraîner dans une enquête qui leur fera découvrir un vieux secret de François Villon: la Joconde a disparu durant la Deuxième Guerre mondiale et il l'a remplacée par une copie. Mais le Ravnos, qui les suit pas à pas, risque bien de s'en emparer...

Les voyages forment la jeunesse

L'introduction de ce scénario est à dessein empreinte d'imprécisions afin que vous puissiez l'adapter à votre propre chronique. Le prince – ou le mentor – des personnages leur a demandé de se rendre dans une ville très éloignée afin de porter une missive cachetée à son prince. La ville en question est le théâtre d'une guerre du trône larvée: les personnages doivent donc se montrer prudents et remettre en personne le





message à son destinataire. La mission achevée, ils peuvent rentrer chez eux ou s'attarder quelques jours dans la ville.

Vous pouvez faire jouer cette mission, qui se révélera d'une simplicité enfantine et déconcertante, ou commencer simplement l'aventure lors du voyage de retour.

Le trajet se déroule sans problème notable jusqu'au réveil des personnages, le dernier jour : contrairement à leurs attentes, ils se réveillent à Paris. Pendant leur sommeil, ils ont été « détournés » par des hommes à la solde du Duc, l'Ancien ravnos de Paris. Ce dernier ne connaît pas spécialement les personnages et ne les a pas choisis spécifiquement : ayant appris qu'un groupe de vampires voyageait, il a vu là l'opportunité de se servir de pions extérieurs à l'échiquier de la ville-lumière. Ça peut aussi être l'occasion pour les personnages de se rencontrer. Ils se réveilleront ensemble dans un endroit inconnu...

Cette introduction ne doit pas poser d'autre problème que la durée du voyage prévu – au minimum deux nuits –, les personnages étant « enlevés » par des goules durant leur sommeil. Si votre chronique se déroule à Paris, il vous faudra déterminer une autre introduction : les personnages pourront, par exemple, avoir été kidnappés ou rencontrer directement Marie, un des lieutenants du Duc (voir plus loin). Toutefois, l'un des intérêts de ce scénario consiste à plonger les personnages dans un univers dont ils ignorent pratiquement tout. Mais vous restez seul juge.

Réveil difficile

Le jour s'échappe et fait place à la nuit, réveillant les créatures nocturnes. Les personnages émergent un à un du sommeil et découvrent la pièce dans laquelle ils se trouvent : une salle jonchée de débris et de gravats, dans laquelle flotte une forte odeur d'urine et dont les murs sont recouverts de graffitis et autres messages obscènes (écrits pour la majorité en mauvais français). L'unique fenêtre de la pièce est murée, mais laisse néanmoins filtrer des bruits de circulation. Ils ne disposent que peu de temps pour explorer le vieil immeuble abritant leur « chambre ». Il est visiblement désaffecté et, curieusement, désert. Environ un quart d'heure après leur réveil, les personnages sont attaqués par un groupe de vampires aux intentions belliqueuses.

Ces derniers tentent de les surprendre en se déplaçant silencieusement jusqu'à eux, mais le vieil immeuble est bavard et souhaite la bienvenue à ses nouveaux visiteurs par une succession de craquements, ce qui laisse une chance aux personnages de les entendre arriver. Les assaillants se sont divisés en deux groupes afin de couper toute retraite à leurs proies. Le premier groupe progresse depuis le rez-de-chaussée, tandis que le second s'infiltré dans l'immeuble par les toits : la confrontation est inévitable. Dès qu'ils aperçoivent les personnages, les vampires se jettent sur eux. Submergés par le nombre, les personnages sont rapidement surclassés ; c'est alors que surgit un autre vampire, ou plutôt une autre vampire : une femme superbe entièrement vêtue de noir et armée d'une épée courbe. Son intervention permet de renverser la situation et de faire triompher les personnages.

Les assaillants sont des jeunes vampires récemment étreints et « déguisés » en Toréadors – cette supercherie ne devrait pas tromper un personnage appartenant à ce clan (jet d'étiquette facteur 5 pour un Toréador, 7 pour les autres). Par ailleurs, ils semblent se connaître et n'en sont visiblement pas à leur premier combat ensemble (jet de mêlée facteur 7). Ils sont deux fois plus nombreux que les personnages et n'ont qu'un seul objectif : leur administrer la mort ultime. Par conséquent, les personnages n'auront pas le loisir de pouvoir discuter avec eux, ni d'essayer de les raisonner. Ils ont été recrutés en banlieue par Marie, le lieutenant du Duc, qui est chargée d'exécuter son plan. Faites en sorte que le combat tourne à l'avantage des assaillants ; n'hésitez pas à grossir leur



nombre en fonction de la puissance des personnages. Ces derniers doivent se sentir acculés, désespérés, afin que l'intervention de Marie soit providentielle. Faites-leur sentir que Marie est une combattante experte, d'une élégance rare, son épée étrange s'avérant redoutable. Dans le déroulement du combat, les personnages ont l'occasion de remarquer un détail curieux (jet de vigilance facteur 8) : lorsque Marie intervient, les assaillants marquent un temps d'arrêt, comme s'ils étaient surpris par sa présence. Marie prendra soin de les exterminer rapidement, sans exception, afin qu'aucun d'eux ne puisse révéler la supercherie. Une fois le combat fini, les personnages ont tout le loisir de converser avec leur sauveuse.

Entretien avec une vampire

Marie se présente aux personnages comme une anarche de Paris, et leur révèle ainsi qu'ils se trouvent dans la capitale française. Elle leur apprend également que leurs assaillants n'étaient autres que des séides du bourgmestre, un individu peu recommandable du nom de Paolo Mercon, Toréador à la solde du prince François Villon. Si les personnages l'interrogent de manière plus approfondie sur leurs agresseurs- par exemple, qu'ils n'étaient pas de vrais Toréadors -, Marie feint l'étonnement, marque une pause, puis avoue ne pas savoir (un jet d'empathie facteur 10 révélera qu'elle ment) et change rapidement de sujet. Elle est terriblement charmeuse et manipulatrice, il est très difficile de ne pas la croire... Elle leur explique par la suite qu'elle est en lutte contre le bourgmestre et surtout contre le prince de Paris.

Elle ne désire qu'une chose, que l'anarchie et la liberté triomphent des vieilles conservatrices de Villon. Elle propose aux personnages de rejoindre sa lutte, d'entrer au sein des Cannibales Sonores, un groupe anarche désireux de créer une fédération à Paris. Elle leur pose quelques questions sur les raisons de leur venue à Paris, puis fait semblant de s'interroger : les personnages doivent être vraiment gênés pour que le prince leur envoie un tel comité d'accueil dès leur arrivée dans la ville-lumière. Elle décrit François Villon comme un despote, qui contrôle totalement la société vampirique de sa ville et ne supporte pas la venue de vampires d'outre-Atlantique, jugés bien inférieurs aux Parisiens. Tout ceci est bien évidemment faux - quoique... et n'a pour but que de dissuader les personnages d'entrer en contact avec le prince ou l'un de ses alliés.

Marie ment effrontément, mais avec talent : elle n'est évidemment ni anarche, ni membre des Cannibales Sonores. Son seul but est de mettre les personnages en confiance afin qu'ils accomplissent son plan. Toutefois, elle pourra leur expliquer certains usages propres à Paris, comme la division de la ville en bourgs ou la discrétion de mise sur les questions de générations. Paris est une ville riche et complexe, bruisante d'intrigues politiques multiples dont certaines plongent leurs racines dans les tréfonds de l'histoire, spécificité bien française. Peu de quartiers peuvent se targuer d'être exempts de manipulations et autres jeux d'influence. En résumé, il n'existe pratiquement aucun lieu sûr pour des vampires ne connaissant ni la ville, ni ses habitants... Mais cela ne devrait pas changer les personnages ; n'en est-il pas ainsi dans toutes les cités ?



Marie leur propose de les héberger dans une planque située dans le XIII^e arrondissement, un appartement de l'avenue de Choisy: elle leur assure que ce refuge est sûr et qu'ils pourront y rester aussi longtemps qu'ils en auront besoin. Les personnages seront sans doute étonnés devant tant d'altruisme et de philanthropie: Marie leur répond qu'elle aura peut-être besoin qu'ils lui rendent un petit service car elle est recherchée et ne peut se promener en totale liberté. Si les personnages acceptent sa proposition, elle leur

demandera de se montrer discrets dans ce quartier qui grouille de vampires à la solde du prince. D'une manière générale, elle les dissuade de discuter avec des « inconnus »: ignorants tout de la société vampirique de Paris, les personnages pourraient bien s'adresser à la mauvaise personne! Marie espère ainsi être leur seule interlocutrice, les rendre dépendants d'elle afin de mieux les contrôler... Ce qui ne l'empêchera pas de les suivre constamment.

Paris intra-muros

L'immeuble dans lequel se sont réveillés les personnages se situe près de la place Stalingrad, dans le XIX^e arrondissement. Sans le savoir, les personnages se trouvent sur le territoire du Duc, le chef d'orchestre de cette manipulation. Ils ont tout le loisir de visiter la capitale jusqu'à l'aube. Peut-être souhaiteront-ils rendre visite au Prince malgré tout ? Dans ce cas, François Villon les recevra élégamment au Louvre, semblera rêveur à l'écoute de leur histoire, puis leur répondra de façon glaciale de rester aussi longtemps qu'ils le souhaitent dans la ville-lumière.

À noter qu'il les fera suivre, flairant une manipulation et décidant de remonter le fil jusqu'à son instigateur.

Ils peuvent se rendre par métro ou taxi dans n'importe quel endroit de Paris. Mais rappelez-leur qu'ils ne connaissent pas la ville, ni la société vampirique qui vit dans son ombre. Engagez-les à demeurer prudents et discrets, d'autant que, si l'on en croit Marie, le prince semble plutôt hostile aux étrangers. Par ailleurs, ils ont la désagréable sensation d'être constamment épiés, un sentiment diffus, presque insensible mais néanmoins présent, ce qui est légitime puisque la Ravnos et, peut-être, un des sbires de François Villon, les suit pas à pas.

Le jour va bientôt se lever, chasser la nuit et ses créatures inhumaines, et nos personnages doivent rapidement trouver un refuge, sous peine de redevenir poussière. S'ils décident de se rendre dans le XIII^e arrondissement, ils découvrent un quartier à l'architecture moderne, des grandes tours d'habitation, quelques centres commerciaux, mais peu de gens dans les rues. Cette ambiance contraste avec les petits immeubles datant du XIX^e siècle des autres quartiers, leurs nombreux bars et la foule du bétail encore présente dans la rue jusque tard dans la nuit. Leur refuge se trouve dans une cité-dortoir où abonde les restaurants et magasins chinois ou vietnamiens. C'est un petit appartement situé au 10^e étage d'une tour de l'avenue de Choisy. Meublé chichement, il n'en demeure pas moins fonctionnel : il dispose de volets roulants et de lourds rideaux afin de ne laisser filtrer aucun rayon du soleil.

Si les personnages décident de trouver eux-mêmes leur propre refuge, ne leur facilitez pas la tâche. Organisez même quelques rencontres déplaisantes avec des Brujahs par exemple, ou un gang (humain) de banlieue en virée sur la capitale.

Saturday's Night Fever!

Que les personnages aient ou non accepté l'appartement de l'avenue de Choisy comme refuge ne change rien à ce qui va suivre. Marie réapparaît quelques nuits après sa rencontre avec eux et leur demande de lui rendre un petit service. Ils devront se rendre à l'Éphémère, une boîte de nuit située près de la Très-Grande Bibliothèque pour y rencontrer Kragg, un Brujah anarch. Marie leur dit vouloir rallier Kragg à sa cause en lui apportant un message de la plus haute importance, qui devait précipiter la situation dans le quartier. Selon Marie, Kragg est d'un naturel solitaire, préférant poursuivre ses propres objectifs plutôt qu'œuvrer à la création de la fédération. Mais, ajoute-t-elle, l'événement qui vient de se produire devrait le faire changer d'avis : le Producteur a été tué par les Ventrues. Hélène, sa compagne, a été témoin de la scène. Les Cannibales ont donc besoin de son soutien. Tout cela semble bien obscur, mais Marie leur explique la situation (voir encart sur *Paris by Night*).

Elle les informe que Kragg se trouvera ce soir à l'Éphémère, une structure métallique provisoire installée près des Frigos à l'occasion d'un concert. Les personnages pourront le rencontrer au bar. Installée sur le chantier situé en bordure des voies ferrées longeant la Très Grande Bibliothèque, l'Éphémère ressemble à une gigantesque araignée à cause des filins métalliques qui lui permettent de tenir debout. Les voitures, garées sur un parking improvisé, accroissent l'impression d'un immense insecte ayant mis bas. Le concert des Enragés va bientôt commencer. L'air est déjà chargé d'énergie, lourd de violence contenue. Il semble que tout ce que Paris compte de marginaux, de loubards et autres amateurs de musiques musclées se soient donné rendez-vous sur place. La soirée s'annonce animée... Le concert commence quand les personnages pénètrent dans le « ventre » de l'Éphémère.

Trouver Kragg est relativement aisé : il est accoudé au bar situé près de la porte d'entrée de la salle de concert, surveillant les allées et venues. Lui parler est plus difficile : Kragg n'est pas d'un naturel communicatif – son principal langage se résumant très souvent aux coups de poings, ou de pieds... Quand il prend connaissance des mauvaises nouvelles que les personnages sont venus lui apporter, il passe par toutes les nuances du rouge, se met dans une fureur noire et fonce

vers un groupe de jeunes Ventrués à l'écart non loin de là. Un combat des plus violents s'engage, les intervenants se multiplient rapidement ; bientôt, la violence se répand telle une traînée de poudre et se propage à la salle de concert, qui se transforme en un gigantesque champ de bataille. Aux personnages de se sortir indemnes de ce cauchemar.

En réalité, Kragg fait partie des Cannibales Sonores et dirige le service d'ordre des Frigos pour le compte du Producteur. Il est actuellement chargé de la sécurité de l'Éphémère, qui doit accueillir ce soir une délégation ventruée : le Producteur, conscient des troubles qui agitent le bourg espère passer un accord avec les Ventrués et doubler ainsi les Toréadors. En faisant porter ce message par les personnages, Marie compte déclencher une guerre entre les Brujahs et les Ventrués (voir l'encart sur la situation dans le XIII^e arrondissement). Quand la vérité éclatera – le Producteur n'est pas plus mort qu'un vampire peut l'être – il sera trop tard : la guerre se poursuivra, personne ne se souvenant ou se préoccupant de ce qui l'a déclenchée. Marie espère que les personnages perdront la vie dans la bataille.

Déjouez les plans de cette machiavélique beauté, faites en sorte que les personnages sortent vivants du traquenard, mais faites-leur peur. La scène doit aller crescendo, l'énergie presque palpable au début du concert se transformant finalement en une explosion de violence. Le sang – qui pourrait bien provoquer la frénésie de certains personnages (jet de maîtrise de soi) – et les cris fusent de toutes parts, se mêlant au ballet chaotique des mouvements de la foule paniquée. Mettez leur courage et leur sang-froid à rudes épreuves et ne leur permettez d'en sortir qu'au terme d'une lutte de tous les instants.

Apeurés, perdus, perclus de fatigue, les personnages se retrouvent à l'air libre : le vent glacé et sinistre sifflant dans les structures de l'Éphémère semble se moquer d'eux. C'est alors que s'avance discrètement vers eux un étrange individu.

Cette scène est le point de départ d'une lutte sanglante dans le XIII^e arrondissement. Les conflits entre Brujahs, Toréadors, Ventrués et Anarchs vont émailler tout le scénario. Le fragile équilibre des forces en présence est rompu (voir encart sur *Paris by night*), l'arrondissement flambe... Dès qu'ils seront dans la zone de conflit, les personnages verront des groupes de vam-

pires s'affronter et pourront même se trouver coincés entre deux factions rivales. Voilà qui ne devrait pas leur faciliter la vie...

Phantom of the Library

Présent dans la salle du concert, Samuel le Nosferatu a remarqué les personnages. Il les a immédiatement identifiés comme des étrangers à la ville, et donc comme des alliés potentiels. Au sortir de l'Éphémère, il s'approche d'eux avec réticence, indécis. Mais devant la menace d'un groupe de Brujahs en furie qui ont aperçu les personnages, il leur fait signe de le suivre. Ces derniers ont le choix : suivre un inconnu ou affronter une horde de Brujahs déchainés... et apparemment ivres ou drogués.

Samuel les entraîne dans l'un de ses refuges, dans les tréfonds de la Très-Grande Bibliothèque. Lorsqu'ils sont en sécurité, il leur explique qu'il a besoin de leur aide. Tombé depuis peu en disgrâce dans son clan, il désire être réhabilité. Tout en demeurant relativement vague tant que les personnages n'auront pas accepté de l'aider, il leur expose les grandes lignes de son plan. En fouillant dans les archives, il a découvert qu'un vol de la plus haute importance pour Villon fut commis lors de la Deuxième Guerre mondiale. Or, le fruit de ce vol se trouve quelque part dans Paris (ou sous Paris) et sa récupération pourrait permettre à Samuel de revenir dans les bonnes grâces de son clan car Jehovah, le très puissant Nosferatu de Paris, est un ennemi de longue date de Villon. Mais Samuel ne peut que difficilement évoluer à l'extérieur de ses égouts et cachettes souterraines ; il a donc besoin de l'aide des personnages pour récupérer l'objet. En échange, il leur offre son aide, des informations et l'appui du clan Nosferatu s'ils réussissent.

Ach! Pariss, Pariss...

Samuel dispose des informations suivantes. Lors de ses recherches dans les archives de Vichy de la Grande-Bibliothèque, il a découvert un rapport nazi faisant état d'un vol dans la collection privée d'un haut dignitaire du III^e Reich en poste à Paris. En l'étudiant, Samuel est parvenu à la conclusion que le voleur devait être un vampire du clan Toréador. Il aurait volé des objets provenant de la mise à sac du Louvre par les nazis. Le rapport conclut par l'urgence de récupérer l'objet dérobé le plus rapidement possible. Tous les

documents ultérieurs indiquent que l'objet ne fut jamais récupéré. Samuel a fait des recherches sur ce mystérieux Toréador et découvert qu'il s'agissait de Pierre, l'un des principaux opposants à Villon durant la Deuxième Guerre mondiale, mort peu de temps après le cambriolage. Intrigué, Samuel a décidé de faire des recherches plus approfondies. Il a découvert la liste des œuvres volées par les nazis parmi lesquelles figuraient des tableaux de maître connus dans le monde entier. Toutefois, si toutes les œuvres mentionnées sur la liste sont actuellement présentes dans le prestigieux musée parisien, celles volées par Pierre n'ont jamais été récupérées... Étrange, non ?

Samuel demande donc aux personnages de retrouver ce tableau, de mener l'enquête. Il existe deux pistes principales que les personnages devront suivre de front ou l'une après l'autre. S'ils n'en ont pas l'idée, Samuel pourra leur suggérer d'enquêter dans ces directions. La première consiste à se renseigner sur Pierre, la seconde à retrouver un ancien membre de la milice ayant participé aux recherches.

La banlieue, c'est pas rose, La banlieue, c'est morose...

Pierre était un Toréador, un artiste sentimental révolté par les atrocités nazies. Proche de Villon, il décida d'aider les Résistants, mais s'imagina que Villon préférerait collaborer avec les envahisseurs. Ne pouvant le supporter, il devint l'un des ennemis majeurs du prince et entra dans la clandestinité. Très peu de vampires se souviennent de lui hormis Lucius, l'un des rares amis qui lui soient restés fidèles. Lucius vit actuellement en retrait des intrigues de la cour, à Saint-Denis, en banlieue parisienne, où se trouve la Basilique, la dernière demeure des rois de France. Le rencontrer est relativement facile, il erre souvent dans la Basilique, perdu dans ses souvenirs. Il souffre d'une maladie commune parmi les vampires vieux de plusieurs siècles, celle de ne pouvoir s'adapter au temps présent, de se replier dans ses souvenirs et d'y vivre exclusivement. Mais il ne faut pas se fier aux apparences ; s'il semble déconnecté de la réalité, Lucius n'en demeure pas moins un vampire puissant. Les personnages feraient bien de ne pas le traiter comme un gâteux.

Alors qu'ils pénètrent dans la basilique, monument chargé d'histoire, une voix caverneuse les

met en garde : « *Vous qui pénétrez en ce lieu, veuillez vous incliner devant la magnificence de Dieu !* » Devant l'autel, Lucius se tient face à la porte d'entrée, le visage baissé comme en signe d'humilité. Toutes les précautions des personnages n'y changeront rien, Lucius saura comme par magie qu'ils pénètrent dans son sanctuaire. Lucius est victime d'une crise mystique d'un autre âge. Persuadé qu'il est le messager noir d'un Dieu cruel et impitoyable – rappelez-vous, le Dieu des premiers juifs –, il pense devoir souffrir la damnation éternelle sur cette terre et protéger les brebis de Dieu. Quelles sont ces brebis ? Seul le cerveau torturé de Lucius est à même de le déterminer selon les événements et son humeur. Quoi qu'il en soit, avoir une discussion censée avec un vampire quelque peu secoué n'est pas des plus faciles : l'entraîner sur le terrain religieux serait une bonne idée s'il n'avait pas la fâcheuse habitude de tout interpréter. La seule information qu'il pourra donner aux personnages concernant Pierre – « et sur cette pierre je bâtirais mon église... » – concerne son infant, Nathan, qui vit non loin de là.

Fatigués par cette discussion avec un fou, les personnages doivent maintenant partir en quête de Nathan, un vampire caïtiff habitant Saint-Denis. Nathan n'a qu'un seul but, détruire Villon... dans d'atroces souffrances si possible. Adorant son sire au-delà du raisonnable – il était lié à Pierre par un lien de sang –, il n'arrive pas à pardonner sa mort au prince de Paris. Profitant de l'orientation gauchiste de l'université de Saint-Denis, il regroupe depuis de nombreuses années tous les jeunes qui partagent une mystique révolutionnaire similaire. Paris, capitale bourgeoise, symbole du capitalisme triomphant, rejetant sa classe laborieuse tels des matériaux usés, doit s'écrouler à la manière de Babylone. Le rêve de Nathan est de lancer ses troupes à l'assaut de Paris, de voir cette ville ravagée et Villon à ses pieds... Voilà qui ne va pas faciliter la tâche des personnages.

Nathan est particulièrement difficile d'approche. Depuis la Deuxième Guerre mondiale, il vit clandestinement, se méfiant particulièrement des vampires parisiens. Si Villon s'est bien inquiété de quelques mystérieuses disparitions de vampires parisiens dans les alentours de Saint-Denis, il a mis cela sur le dos des anarches car il ignore que l'infant de Pierre a survécu.

Nathan est constamment accompagné d'une petite « cour » personnelle qui lui est entière-

ment dévouée – une petite troupe de vampires, purs produits de la banlieue. Paranoïaque, il n'acceptera de discuter avec les personnages que lorsque ceux-ci seront ligotés et encerclés par ses hommes. Bref, l'entrevue risque de dégénérer.

Si les personnages veulent rencontrer Nathan, ils doivent essayer de rencontrer certains de ses hommes de main et les convaincre de les amener à leur chef : jouez-les comme des caïds de banlieue qui ne reculent devant rien et demeurent loyaux à leur leader. En présence de Nathan, les personnages capteront son attention s'ils parlent immédiatement de son sire – ce qui leur évitera une mort ultime violente et douloureuse (qui a dit que Nathan faisait une projection de sa haine sur tous les vampires?). La seule aide qu'il pourra leur apporter est une vieille photographie que lui a remise son sire peu avant de mourir. On y voit le lion de Denfert-Rochereau. Il n'en sait pas plus mais pense que cette photo est liée à sa mort, et donc au vol de l'œuvre d'art.

La seconde piste consiste à retrouver un membre de la milice ayant collaboré avec les nazis pendant la guerre et qui a longtemps recherché l'œuvre d'art volée. Samuel dispose d'une photo des membres de l'équipe, il n'en reste qu'un seul membre encore en vie : Arnaud Manucourt, un vieillard âgé de 82 ans qui vit seul dans un vieil appartement boulevard Kellerman, dans le XIII^e arrondissement.

L'enfer, c'est les autres

Le seul risque que courent les personnages dans cette aventure, c'est de provoquer la mort prématurée de Manucourt, celui-ci souffrant de problèmes cardiaques. Il vit dans une petite cité de briques rouges au sein d'un quartier des plus sinistres. Autrefois quartier ouvrier, ces habitations ont perdu leur âme avec la fermeture des usines dans les années 70. Et la caserne de gardes mobiles installée depuis peu n'a pas réussi à changer les choses. Son appartement de petite taille sent la vieillesse, les souvenirs (dont certains sont des plus douteux) et la mort insidieuse et sournoise ; celle qui vous prend au soir de la vie. Manucourt se souvient de ce (bon vieux) temps, celui de l'ordre et la discipline (ce n'est pas comme maintenant, hein?) ; un temps où il servait avec fierté sa patrie occupée, les nazis ne faisant qu'éradiquer les barbares et autres parasites qui pullulaient alors en France. Finalement,

selon lui, les nazis étaient les sauveurs de la France, ils allaient lui rendre sa grandeur. Mais maintenant ce temps est révolu, la France court à sa perte, les immigrés prennent le boulot des français et les juifs infiltrent tels des cafards tous les rouages du pouvoir... Bref, Manucourt est nostalgique des bottes allemandes et du salut nazi, des raffles au petit matin et des séances de tortures quotidiennes avant le déjeuner. Voilà qui devrait rendre la tâche des personnages plus difficile – ne pas le tuer avant qu'il ait parlé – d'autant que ce vieil homme ignoble attend patiemment la mort.

En se montrant particulièrement diplomates, les personnages apprennent que tous les membres de son groupe sont mort excepté deux personnes : un ancien nazi vivant dans une maison de retraite en Bavière et un autre personnage dont il a perdu la trace, Arthur Germain. Celui-ci est un être étrange que l'on ne voit que la nuit, qui opère seul, et que Manucourt semble craindre tout particulièrement. Un jet d'empathie facteur 6 révèle une lueur de peur panique dans ses yeux à l'évocation de cet homme qu'il n'a pas revu depuis 1944. Il en possède encore une photo, mais c'est tout ce qu'il peut apporter aux personnages. Vont-ils tuer cet affreux vieil homme? C'est une affaire entre eux et leur conscience.

Munis de la photo, les personnages peuvent la soumettre à Samuel qui pourra ainsi effectuer des recherches. Peu de temps après, il leur apprendra que cet homme n'est autre que Saint-Hilaire, l'ancien exécuté de Villon. Après la guerre, il fut « congédié » par le prince. Gravement brûlé par le soleil, il fut laissé pour mort et exclu de la société vampirique. Il vit totalement isolé et rôde souvent dans le cimetière de Clichy en bordure du périphérique. Samuel les met en garde : Saint-Hilaire est un tueur, un Toréador concevant le meurtre comme une œuvre d'art, un être sans pitié coupable de nombreuses atrocités... et pas uniquement pendant la Deuxième Guerre mondiale. Selon la rumeur, il réussissait même à surpasser les bouchers de la Gestapo.

Laissez les personnages échafauder un plan audacieux afin de le rencontrer. Ils n'en seront que d'autant plus surpris lorsqu'ils rencontreront ce que l'on pourrait qualifier de déchet ambulancier.

La mort est la muse de tous les artistes

Le cimetière de Clichy n'offre rien de particulier, des rangées de tombes et d'arbres succé-

dent à des rangées d'arbres et de tombes. La raison pour laquelle Saint-Hilaire en a fait son repaire demeure un mystère... ainsi que la raison de sa disgrâce auprès de Villon. Brûlé gravement par le soleil, Saint-Hilaire n'est plus que l'ombre de lui-même, un être pitoyable, trop lâche pour se donner la mort. On comprend aisément, en le voyant, pourquoi le prince le laisse en vie : il souffre bien davantage de vivre dans cet état, et pour l'éternité, encore ! Il dissimule ses brûlures sous un chapeau qui accentue son air désuet et passiste. Lorsqu'il parle, c'est d'une voix bredouillante et difficilement audible.

Saint-Hilaire ne sait que peu de choses sur cette histoire : Villon lui donna l'ordre un jour de faire venir un Toréador espagnol réputé pour son talent de faussaire (« un faux artiste en somme, un raté ») afin qu'il réalise la copie d'un tableau d'un grand maître. Peu de temps après, le prince lui intima l'ordre de se débarrasser du faussaire, mais il ignore de quel tableau il s'agit. Pressé de se souvenir de certains détails, le visage de Saint-Hilaire s'illumine brusquement lorsqu'il évoque le meurtre du faussaire ibérique : celui-ci, dans un dernier sursaut d'orgueil, lui cria au visage qu'il ne redoutait pas la mort parce qu'il avait réussi à égaler le plus grand génie de la Renaissance, à rivaliser avec le maître de Florence. Il n'en sait pas plus.

Le retour de la Ravnos

Marie les a suivis pas à pas. Constamment épiés, les personnages n'ont pu découvrir qui les pistait. Bien qu'elle n'ait pu comprendre tous les aspects de l'enquête, elle sent que cette affaire pourrait se révéler très intéressante pour le Duc. Elle décide donc de prendre l'apparence de Samuel, par l'intermédiaire du pouvoir de Mille Visages, afin de comprendre de quoi il retourne. Au début, les personnages ne s'aperçoivent de rien et exposeront leurs dernières découvertes. Ils comprendront la supercherie lorsqu'elle partira après avoir examiné la photographie représentant le lion de Belfort et prétexté une affaire urgente à régler avec Jéhovah.

Aux personnages de réfléchir : le maître de Florence, génie de la Renaissance, n'est autre que Léonard de Vinci et la peinture copiée, la Joconde. Ils devraient entrevoir que la Joconde qui se trouve au Louvre est la copie commandée par Villon au faussaire Toréador. La vraie Joconde fut volée par Pierre et devrait se trouver quelque part dans Paris. Où ? Le lion de Denfert-Rochereau devrait leur fournir la clef du mystère : l'angle

dans lequel la photographie a été prise est assez original, et permet d'apercevoir l'une des entrées des catacombes, ce très-ancien cimetière parisien. La Joconde se trouve là, dans une caisse portant l'effigie nazie cachée sous le parquet de l'entrée.

Si les personnages ne parviennent pas à recouper tous les éléments, le véritable Samuel les contactera pour savoir où ils en sont et leur fournira les dernières clés du mystère. Mais, le temps presse, la Ravnos est déjà en route. Les personnages seront surpris par l'identité du faux Samuel.

Le dernier acte devrait être épique... Quand les personnages arriveront à l'entrée des catacombes, Marie sera en possession du prestigieux tableau et jubilera : « Ah ! Villon, tu ne te relèvera jamais de cela ! » Elle est entourée d'un groupe de Ravnos et il sera très difficile pour les personnages de récupérer la Joconde. Mais ils peuvent boucher l'entrée et forcer les Ravnos à fuir dans les catacombes, repaire des Nosfératus. S'ils sont allés saluer le prince, un groupe de Toréadors post-modernes interviendra pour tenter de reprendre cet objet qui pourrait bien causer la chute de leur prince. La fin est ouverte, les protagonistes nombreux. Les conséquences de l'issue de ce combat se feront très rapidement sentir. Si les Ravnos emportent le tableau, le Duc pourra exercer son chantage sur Villon qui lui livrera le XXe, et avec le sourire, en plus... Si les Nosfératus récupèrent la Joconde, Jéhovah pourrait s'en servir afin de décrédibiliser François Villon aux yeux du monde entier. Le prince Toréador qui se fait voler l'œuvre la plus connue du monde dans son propre palais et la remplace par une vulgaire copie pendant soixante ans ! Vous imaginez le scandale ?

Enfin, si l'œuvre est récupérée par les Toréadors, une chose est claire : les personnages ont intérêt à s'enfuir, loin, très loin et surtout vite, très vite, de la capitale...

À moins que Villon ne soit le réel instigateur de toute cette histoire (voir encart p. 42) ? À vous de choisir...

PNJ

Marie

Cette sublime gitane, fidèle lieutenant du Duc depuis toujours, est une manipulatrice hors normes. Rares sont ceux qui peuvent résister à ses charmes et à son esprit vif. Comme elle use sans cesse du pouvoir de Milles Visages, les personnages ne pourront admirer son vrai physique – celui d'une magnifique brune aux yeux clairs – que lors du dernier acte.

Clan: Ravnos

Génération: Chut, c'est un secret.

Nature: Fanatique

Attitude: Séductrice

Physique: Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3

Social: Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 4

Mental: Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4

Talents: Comédie 4, Vigilance 3, Bagarre 4, Esquive 2, Connaissance de la rue 3

Compétences: Armes à feu 3, Mêlée 5, Furtivité 4

Connaissances: Linguistique 2, Occultisme 4

Disciplines: Endurance 3, Chimérie 2, Dissimulation 4, Célérité 2, Présence 3, Animalisme 1

Vertus: Conscience 2, Maîtrise de soi 4, Courage 4

Volonté: 8

Humanité: 6

Sbires Ravnos

Physique: Force 3, Dextérité 2, Vigueur 3

Social: Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 2

Mental: Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2

Talents: Vigilance 2, Bagarre 3, Esquive 2, Connaissance de la rue 2, Sports 2, Subterfuge 2

Compétences: Armes à feu 2, Mêlée 3, Furtivité 2, Survie 2

Connaissances: Linguistique 2, Droit 2, Informatique 1, Politique 2

Disciplines: Endurance 2, Chimérie 2

Vertus: Conscience 2, Maîtrise de soi 2, Courage 3

Volonté: 7

Humanité: 4

Samuel le Nosferatu

Clan: Nosfératu

Nature: Juge

Attitude: Visionnaire

Physique: Force 3, Dextérité 4, Vigueur 3

Social: Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 0

Mental: Perception 4, Intelligence 5, Astuce 4

Talents: Vigilance 3, Empathie 4, Esquive 2, Connaissance des égouts 4

Compétences: Animaux 3, Armes à feu 1, Mêlée 2, Furtivité 3, Survie 2

Connaissances: Linguistique 3, Informatique 5, Occultisme 2, Investigation 4

Disciplines: Dissimulation 3, Puissance 3, Animalisme 2

Vertus: Conscience 3, Maîtrise de soi 4, Courage 4

Volonté: 8

Humanité: 7

L'interprétation de Kaotic

Mais qui pourrait bien avoir intérêt à déclencher une guerre dans le fief de Satomé et à décrédibiliser le Prince en le faisant passer, non seulement pour un immonde collaborateur mais en plus pour un incapable ? Bien des personnes en fait, mais certainement aucune n'a autant de raisons de le faire que le véritable instigateur de cette manipulation... Le Prince François Villon...

En effet, et à l'insu de tous, Villon, Le Duc et Jehovah sont des alliés très proche. Ils ont d'ailleurs combattu ensemble la menace nazie durant la Deuxième Guerre Mondiale (je vous rassure, par intérêt personnel et pas par conviction). Mais voilà, tout cela doit rester un secret. Or depuis quelques temps, beaucoup de vampires se demandent où pouvait bien se trouver le Prince durant toute la guerre, et ce dernier ne se voit pas avouer à sa cour qu'il combattait en se faisant passer pour un Nosfératu...

Grâce à la manipulation des PJ et à l'usage de la Domination sur quelques éléments sans utilité de la population vampirique, Villon se paye le luxe, non seulement d'offrir un arrondissement en plus à son principal lieutenant tout en diminuant le nombre de Ventrus et d'Anarchs (bonus appréciable), mais en plus, il s'invente un «passé secret» à l'attention des petits curieux, le tout, s'il vous plaît, colporté par des vampires crédibles puisque extérieurs à la capitale. Le Prince brouille un peu plus les cartes, le Duc récupère un arrondissement et Jehovah fédère un peu plus son clan. A l'œil nu, la balance du pouvoir a changé ; en pratique il n'en est rien, mais seul trois vampires le savent. Bienvenue dans Paris...

Et la Joconde, me direz-vous ? Villon s'en fout, de toute façon il n'a jamais aimé la peinture...

C.D.M