CASUS HORS SERIE

CASUS Belli

Tout l'univers des jeux de rôle

L'Aventure

Ne vous laissez pas abattre !

Star Wars

AD&D

Magna Veritas

Cyberpunk

BaSIC Secret de Ji

Rolemaster

Elric

HS n°20 • mars 98

M 2159 - 20 H - 45,00 F - RD

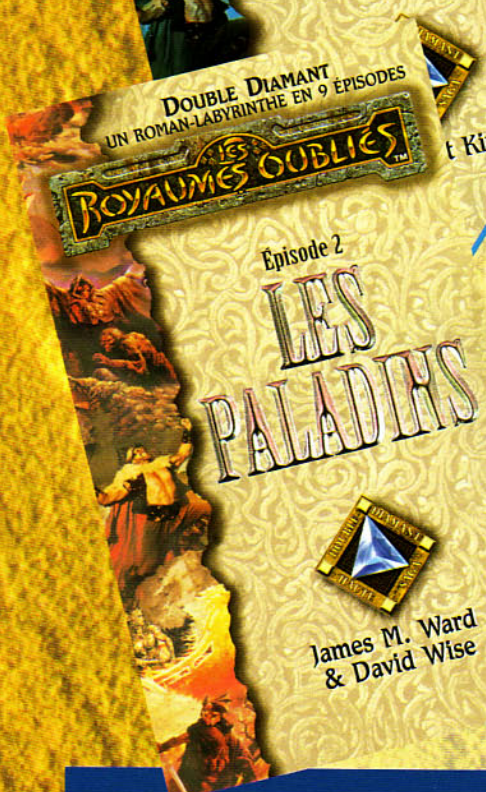
328 FB - 12 FS - 7.75 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

...et une Campagne Cthulhu/Monde des Ténèbres

Jouez les incorruptibles du FBI en Louisiane !

Avec "Double Diamant" laissez-vous prendre au jeu !

GRATUIT



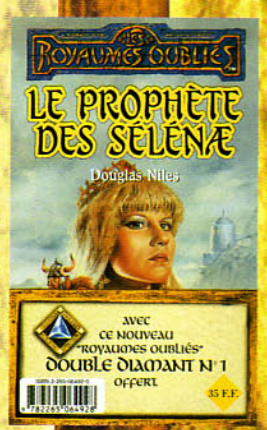
Les Royaumes Oubliés

Un grand feuilleton en 9 épisodes dans l'univers mythique des Royaumes Oubliés !

OFFRE DÉCOUVERTE ! 19 F.F. GRATUIT

Exceptionnel !

À partir du 19 mars : le n°1 "Double Diamant" offert pour l'achat d'une des nouveautés LUDIC de mars* : Royaumes Oubliés / Lancedragon / Birthright



19 F.F.

Le n° 2 : 19 FF

(Parution également le 19 mars)
Puis un épisode par mois jusqu'en décembre.

* Offre présentée sous packs, valable dans la limite des stocks disponibles.

Fleuve Noir

CASUS BELLI hors série n° 20
Mars 1998.
Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris -
Tél. : 01 46 48 48 48.
Fax : 01 46 48 49 88.
Périodicité : bimestrielle.
Dépôt légal : 1er trimestre 1998. n° 8600977.
Commission paritaire n° 63.264.
Copyright© CASUS BELLI 1998.
Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION.
Président-directeur général : Paul Dupuy.
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet.
Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION.
Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël assisté de Eric Vanderborre. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Bruno Bellamy, Bernard Bittler, David Cochard, Cyrille Daujean, Julien Delval, Didier Guiserix, Stéphane Levallois, Eric Puech, Emmanuel Roudier, Nicolas Ryser, Michael Tognotti. **Illustration de couverture : Bernard Bittler.**

SERVICES COMMERCIAUX.
Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Capucine Jahan. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Ingrid Marteau. Réassorts et modifications : Terminal E 91.
Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse).
Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil.
Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. ▶

spécial scénario

Éditorial

Voici donc le premier numéro de la formule Rouge : l'Aventure de Casus Belli (ou – selon l'ancien calendrier pré-aventurien – le hors-série n° 20 de Casus Belli) !

En deux mots, les numéros Rouges paraissent quatre fois par an et contiennent : de l'aventure, de l'aventure et... de l'aventure ! Si vous désirez connaître les nouveautés jeu de rôle, les critiques, lire les hilarants *Irrécupérables*, c'est dans la formule Jaune : l'Essentiel de Casus Belli, qui elle paraît tous les deux mois, soit six fois par an.

A propos du numéro que vous tenez en mains, il est 100 % scénarios. De quoi alimenter vos jeux de rôle favoris (*Cyberpunk*, *Elric*, *Magna Veritas*, *Warhammer* ou *Rolemaster*, *AD&D*, *Star Wars*), mais également découvrir le monde médiéval-fantastique d'un excellent cycle de romans français : *Le Secret de Ji* (Pierre Grimbert, éditions Mnémos). Le format de ces scénarios, dit Moyen Métrage (7 pages chacun), permet de jouer pendant plusieurs séances de jeu.

De plus, nous vous proposons une grande Campagne complète, composée d'un scénario et d'aides de jeu, pour un total de 32 pages. Un sacré pavé donc ! Celle de ce numéro est prévue pour le jeu *L'appel de Cthulhu* ou pour l'univers du Monde des Ténèbres (des conseils sont donnés pour adapter le scénario à votre jeu favori, que ce soit *Vampire* ou *Loup-garou*). Dans les deux cas, les joueurs incarnent, à l'époque actuelle, des agents du FBI. Les aides de jeu seront utiles au meneur de jeu s'il désire développer l'aventure dans d'autres lieux ou même d'autres époques.

Je vous souhaite de bonnes aventures !

Pierre Rosenthal, le rédac'chef

PS : Rendez-vous dans deux mois pour *Mousquetaires & Sorcellerie*, une suite à notre jeu de rôle *BaSIC*. Et dans quatre mois pour un nouveau numéro entièrement consacré aux scénarios.

PARIS 5e
52, rue des Écoles
75005 Paris
Tél. 01 43 26 79 83
Métro : Cluny/
la Sorbonne

PARIS 15e
39 Bd Pasteur
75015 Paris
Tél. 01 47 34 25 14
Métro : Pasteur

PARIS 17e
6, rue Meissonier
75017 Paris
Tél. 01 42 27 50 09
Métro : Wagram

LYON
13, rue des Remparts
d'Ainay - 69002 Lyon
Tél. 04 78 37 75 94
Métro : Ampére/
Victor Hugo

NOUVELLE BOUTIQUE À BORDEAUX
162, rue Sainte
Catherine
3300 Bordeaux
Tél. 05 56 44 26 03

DESCARTES
BOUTIQUES

Sommaire

Aides de jeu

Les États-Unis : système politique et agences gouvernementales ..... p. 6
Louisiane, cajuns et vaudou ..... p. 10
La famille Greenberg ..... p. 14

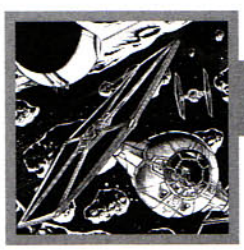
Scénarios

L'héritage Greenberg ..... p. 20
une campagne pour L'appel de Cthulhu ou le Monde des Ténèbres

Peine Dragon ..... p. 42
pour AD&D

Dans la peau d'une fille ..... p. 50
pour Magna Veritas

L'œil du Gardien ..... p. 58
pour Rolemaster ou Warhammer ou AD&D



Ronde enfantine ..... p. 66
pour Star Wars

Le seigneur des roses ... p. 74
pour Elric

Crazy World ..... p. 82
pour Cyberpunk

Monnaie de singe ..... p. 90
pour BaSIC dans l'univers du « Secret de Ji »

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 19. Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn). Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 98.*

PUBLICITÉ.
Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : 01 46 48 49 71.

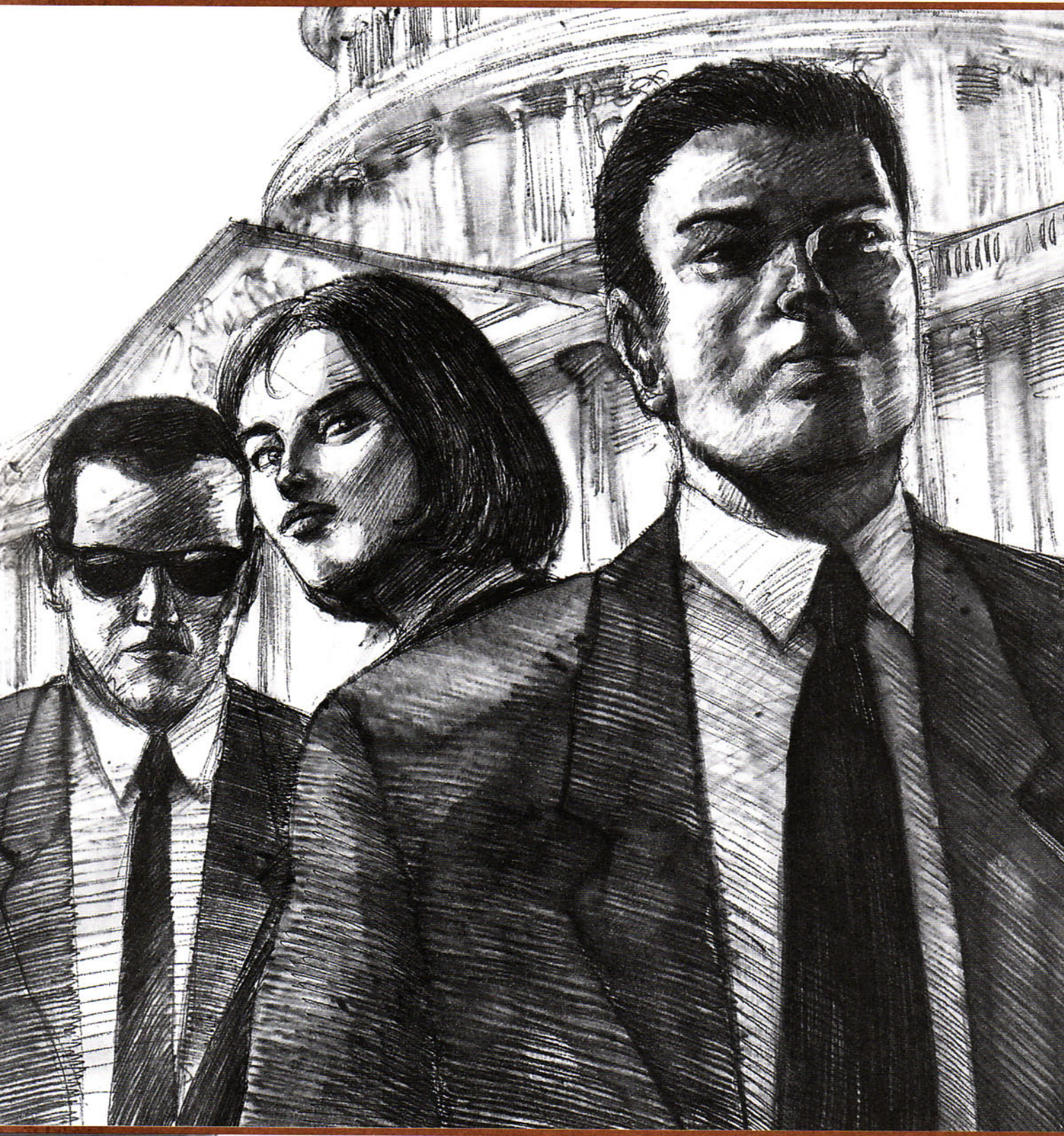
ABONNEMENTS.
Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR ; Magna Veritas est édité par Siroz ; Le Monde des Ténèbres est un univers White Wolf ; L'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium ; Rolemaster est édité par Hexagonal sous licence ICE ; Star Wars est édité par Descartes sous licence WEG ; Warhammer est édité par Descartes sous licence Games Workshop ; Elric est édité par Oriflam sous licence Chaosium ; Cyberpunk est édité par Oriflam sous licence R.Talsorian ; BaSIC est édité par Casus Belli.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés. Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

texte
philippe rat
illustration
bernard
bittler

Les États-Unis



système politique et agences gouvernementales

Aide de jeu

Depuis quelques années, le FBI est très à la mode, et une foule de jeux contemporains prennent les États-Unis pour décor. Voici, en quelques pages, un petit dossier pour éviter aux joueurs et aux MJ de dire de trop grosses bêtises lorsqu'ils se promènent outre-Atlantique. Si vous voulez faire jouer « L'héritage Greenberg », vous pouvez le photocopier et le remettre aux joueurs, cela les aidera à se mettre dans l'ambiance.

Le système politique américain

Les États-Unis d'Amérique constituent une démocratie présidentielle régie par une constitution datant de 1787, complétée par 27 amendements votés depuis. Cette constitution est basée sur la notion de fédéralisme et de séparation des pouvoirs. Tout le système repose sur un partage des responsabilités entre les cinquante États fédérés (symbolisés sur le drapeau par autant d'étoiles) et un « super-État » les englobant, l'État fédéral.

L'État fédéral

Ses pouvoirs sont strictement séparés entre l'exécutif, le législatif et le judiciaire.

● **Le pouvoir exécutif**. Il est aux mains du Président. Celui-ci est élu pour quatre ans renouvelables deux fois au suffrage universel indirect (le peuple élit un groupe de grands électeurs, qui élisent à leur tour le Président). Il est à la fois le chef de l'État, le chef du gouvernement et le chef des armées. Pour l'aider, il dispose d'un cabinet constitué de 14 « secrétaires » (ministres) responsables d'un département (« department ») : le Trésor, la Défense, la Justice, l'État (affaires étrangères) l'Intérieur, l'Agriculture, le Commerce, le Travail, la Santé, l'Éducation, le Logement, le Transport, l'Énergie et les Anciens Combattants.

En outre, la gestion quotidienne du pouvoir exécutif est assurée par trois services :

— l'Office of Management & Budget, qui se charge de la préparation du budget et sert de « Cour des Comptes » ;

— le National Security Council, qui s'occupe de la défense nationale ;

— le Council of Economic Advisers, composé d'experts en économie.

Les membres de ces services sont personnellement nommés par le Président, qui dispose par ailleurs de conseillers privés pour de nombreux domaines particuliers. Il nomme également d'autres hauts fonctionnaires, tels que le directeur de la CIA ou l'ambassadeur auprès des Nations unies.

● **Le pouvoir législatif**. Il est détenu par le Congrès, qui est composé de deux chambres. Le Sénat représente les États (avec deux sénateurs par État, soit cent sénateurs élus pour six ans, renouvelables par tiers au suffrage universel direct). La Chambre des représentants représente le peuple et correspond plus ou moins à notre Chambre des députés. Ses membres sont élus tous les quatre ans au suffrage universel direct. Les représentants d'un État y sont plus ou moins nombreux selon sa densité de population.

Le Congrès vote les lois. Le Président dispose d'un droit de veto, qui peut lui-même être contré par un vote à la majorité des deux tiers des membres du Congrès. De même, en cas de problème grave, le Congrès peut demander des comptes au Président, voire le destituer.

● **Le pouvoir judiciaire**. Il est assuré par la Cour suprême, composée de neuf membres inamovibles nommés à vie par le Président. Elle juge les procès impliquant l'État fédéral et/ou les États fédérés. De plus, elle fait office de cour d'appel, contrôle le système judiciaire fédéral et vérifie que les lois votées ne sont pas anticonstitutionnelles.

Les États fédérés

Chaque État dispose de sa propre constitution et de ses propres lois. En Louisiane, le code civil est basé sur notre code Napoléon. Le système repose lui aussi sur la séparation des pouvoirs, partagés entre un gouverneur élu pour quatre ans, un Congrès local et une « House of Justice », dirigée par un attorney general. Les États sont compétents pour les affaires concernant l'éducation, la police et les prisons, l'environnement, l'économie (au sens large du terme, y compris les taxes locales), la santé et la justice. Précisons cependant que le système américain a tendance à se centraliser au profit du gouvernement fédéral, pour assurer une politique globale et harmonieuse à l'échelle du pays dans des domaines importants tels que l'économie (plusieurs impôts fédéraux) ou l'éducation.

Les partis

La vie politique américaine est dominée par deux grands partis politiques. Les démocrates défendent traditionnellement les minorités et les salariés. Ils sont « de gauche » (attention, très lointain rapport avec notre socialisme !). Les républicains, plus conservateurs, représentent les milieux d'affaires. Il existe aussi un très grand nombre de petits partis (y compris un parti communiste groupusculaire et une extrême droite carrément nazie, qui peut en toute impunité cracher son venin en vertu du 1er amendement de la constitution).

Enfin, ce très schématique portrait du système politique américain serait incomplet si l'on ne mentionnait pas l'existence d'un nombre important de lobbies (groupes de pression) qui pèsent très lourd dans les débats. Les lobbies défendent une cause précise et disposent parfois de moyens financiers, techniques et humains considérables. Exemple : la NRA (National Rifle Association) qui, depuis des années, fait échouer toutes les tentatives de contrôle du port d'armes.

Aide de jeu

Quelques précisions sur le FBI

— Le FBI n'est pas une force de police. Il n'intervient que lorsque la loi fédérale est violée et ses compétences sont strictement définies.
— Il n'intervient pas systématiquement en cas de violation des lois fédérales ou constitutionnelles. Il agit sur ordre du Congrès, du Président des États-Unis ou de l'attorney general d'un État.
— Il ne prend aucune initiative. Il se contente d'enquêter sur demande et de fournir un rapport détaillé aux autorités compétentes.
— Il n'a aucune compétence sur les affaires dépendant d'un État fédéré. Cependant, il peut, à la demande des autorités locales, fournir une assistance technique.
— Il ne peut intervenir sur un cas déjà « classé » par la police d'un État. Il est tenu de fournir toute l'assistance technique qui lui est réclamée.
— Les agents fédéraux (familièrement appelés « G-Men ») ne peuvent procéder à une arrestation que dans le cas d'une violation des lois fédérales. Ils sont obligés de respecter les lois locales, et peuvent être arrêtés par n'importe quelle autorité compétente en cas d'infraction constatée.

Et en Louisiane ?

L'appareil législatif de la Louisiane est constitué d'un Sénat et d'une Chambre des députés siégeant à Baton Rouge. Viennent ensuite les districts, eux-mêmes décomposés en une ou plusieurs « paroisses », correspondant aux comtés des autres États. L'État fédéral est représenté par un gouverneur et un lieutenant-gouverneur, secondés par deux autres personnalités très puissantes : le state secretary et l'attorney general.
Pour ce qui est du pouvoir judiciaire, la Louisiane possède une Cour suprême, cinq cours d'appel et des cours de districts. Les paroisses sont dirigées par un « Police Jury » élu par les citoyens comprenant un shérif, un coroner, un greffier et un assesseur.
Concernant les forces de l'ordre, les services se décomposent comme suit : la police de l'État est responsable de la circulation sur les autoroutes et les routes principales, le département du shérif fait respecter l'ordre et la loi dans les paroisses tandis que la police municipale ou locale, nommée par le conseil municipal, assume les mêmes fonctions dans les limites territoriales de chaque agglomération.

Quelques amendements importants

- **Premier amendement** : Liberté de religion, d'expression, liberté de la presse, droit de rassemblement du peuple.
- **Deuxième amendement** : Droit du port d'arme pour tout citoyen américain de plus de 16 ans.
- **Quatrième amendement** : Droit pour les citoyens de protéger leur personne et leurs possessions (au sens large du terme) contre toute investigation ou intrusion non justifiée par une procédure judiciaire légale.
- **Cinquième amendement** : Toute personne accusée d'un crime capital ou infamant doit être jugée par un grand jury, spécialement nommé par la Cour suprême. Astuce souvent utilisée par la Mafia pour refuser de répondre aux interrogatoires de police. Al Capone s'est référé 152 fois à cet amendement lors du premier interrogatoire ayant suivi son arrestation…
- **Treizième amendement** : abolition de l'esclavage.

Federal Bureau of Investigations (FBI)

Organisme dépendant du département de la Justice, créé en 1935 par J. Edgar Hoover par la restructuration d'un ancien service, le Bureau of Investigation, fondé en 1908. Sa mission initiale est de lutter contre la violation des lois fédérales, mais ses domaines de compétence ont évolué au fil du temps : initialement créé pour faire respecter la Prohibition, il est chargé à partir des années 40 de traiter les affaires criminelles dépassant le cadre d'un seul État. Depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale, le FBI lutte aussi contre l'espionnage et la subversion intérieure (les fameuses « chasses aux sorcières » anticommunistes des années 50-60). Depuis l'éclatement de l'Urss, la lutte contre le communisme n'est plus sa priorité principale. Le FBI s'oriente désormais sur la lutte contre la drogue et les réseaux mafieux. Il est d'ailleurs intéressant de noter que ces dernières années, le recrutement se fait principalement dans les minorités chicanos, asiatiques (afin de lutter contre les réseaux de drogue sud-américains et les triades chinoises) ou slaves (pour contrer la mafia russe).
Le FBI est, d'une manière générale, compétent pour toutes les affaires relevant du crime organisé ou présentant :
— une infraction avec le code du droit fédéral ;
— une contradiction avec la loi antitrust ;
— une atteinte à la sécurité nationale.
Cette définition est suffisamment vague pour lui permettre de mener une investigation dans des domaines très variés tels que le racket, la corruption, les attaques à mains armées, les enlèvements, le sabotage, la violation du secret postal, la fraude fiscale, les disparitions, les sectes, le trafic de stupéfiants ou l'escroquerie (liste non exhaustive).
Le FBI est souvent contraint d'agir en collaboration avec d'autres agences, qui chevauchent bien souvent ses domaines de compétences (et réciproquement, d'où certaines tensions). Les autorités locales (celles des États) sont obligées de collaborer. En contrepartie, le FBI est tenu de respecter scrupuleusement toutes les lois locales et de transmettre toutes les informations nécessaires au bon déroulement de l'enquête. La rétention volontaire d'informations est d'ailleurs un délit grave, pouvant entraîner des poursuites judiciaires envers les agents responsables.

Organisation

Le quartier général du FBI se trouve au J. Edgar Hoover Building à Washington DC (935 Pennsylvania Avenue, NW Washington DC 20535-0001 téléphone : (202) 324-3000, accès libre de 8 h 45 à 16 h 15 sauf dimanche et fêtes). Le FBI est dirigé par un directeur (actuellement Louis J. Freeh) nommé pour dix ans par le Président des États-Unis, après acceptation du Sénat. Il est secondé par un vice-directeur. Cet homme, qui n'a de comptes à rendre qu'au Président, dirige une organisation de 25 927 employés (10 529 agents, 15 398 administratifs et assimilés au 31/07/96). Il dispose d'un budget approximatif de 2,5 milliards de dollars.
Le FBI est composé de neuf divisions et de trois bureaux. Les divisions sont : Inspection, Conseil légal, Identification, Gestion de l'information, Services techniques, Renseignement, Laboratoire, Formation interne et Enquêtes criminelles. Elles sont dirigées par un directeur adjoint, dépendant du directeur du FBI. Les trois bureaux sont gérés par des cadres supérieurs : l'inspecteur général a la charge du bureau du Service public et du Congrès, le conseiller général s'occupe du bureau du… Conseil général et l'officier à l'emploi règne sur le bureau du Personnel. Viennent ensuite des sous-directeurs adjoints qui contrôlent les opérations générales sur le terrain.
Géographiquement, le FBI est divisé en 58 agences régionales réparties sur l'ensemble du territoire des États-Unis, elles-mêmes décomposées en 400 antennes locales et 23 agences à l'étranger (toutes rattachées aux ambassades).
Les agences de New York et de Washington, très importantes, sont menées par un « Assistant Director in Charge » secondé par des « Deputy Assistant Directors », eux-mêmes assistés par des « Special Agent in Charge » (SAC) spécialisés.
Toutes les autres agences sont dirigées par un SAC, qui est secondé par un ou deux « Assistant Special Agent in Charge ». Ils délèguent leurs responsabilités aux « Squad Supervisors », qui coordonnent les équipes d'investigation, et aux « Administrative Officers », qui se chargent de la logistique et de la paperasse. Chaque service est ensuite divisé en sections, puis en unités de deux agents.
Le FBI possède par ailleurs un centre de formation et d'entraînement des recrues, ainsi que divers laboratoires, à Quantico en Virginie. Les labos peuvent employer du personnel civil et faire appel à des entreprises extérieures dans le cas d'investigations particulières. Les scientifiques sont tous extrêmement compétents et ce, dans tous les domaines scientifiques imaginables.
Le FBI dispose de la plus grande collection d'empreintes digitales du monde (plus de 173 millions). Cependant, l'identification de leur propriétaire est soumise à des règles très strictes. Toute identification doit au préalable faire l'objet d'une demande écrite d'un fonctionnaire du département de la Justice. Il existe une classification interne rendant certaines d'entre elles non divulgables sans une demande expresse et nominative d'un juge de la Cour suprême. Sont classées « secrètes » les empreintes de personnalités civiles ou militaires occupant un poste à responsabilité pouvant entraîner une atteinte à la sécurité nationale, celles des témoins à charge « protégés » par la police lors d'opérations judiciaires, celles des membres (passés ou présents) des principales agences gouvernementales ou paragouvernementales et celles d'individus ayant pris part à des opérations dites « sensibles » (autrement dit les « barbouzes », les agents infiltrés, les anciens des services spéciaux, de la CIA, etc.).
Enfin, le FBI, dans le cadre d'un accord passé avec la DEA et diverses organisations gouvernementales, dispose d'un centre de renseignements baptisé EPIC, situé à El Paso, à la frontière du Mexique, et spécialisé dans la lutte contre la drogue. On y trouve notamment plus de 4,4 millions de fiches détaillées sur des affaires liées aux stupéfiants (consommateurs, dealers,

réseaux internationaux, blanchiment d'argent, etc.).

Formation et recrutement

Les recrues du FBI sont âgées de 23 à 37 ans et doivent être titulaires d'un diplôme de 4e année universitaire (essentiellement de droit, mais ce n'est pas indispensable). Des dérogations sont prévues pour les non-diplômés (avec trois ans d'études supérieures minimum tout de même) pouvant se prévaloir d'une expérience professionnelle d'au moins trois ans (en clair, un équivalent licence avec une expérience de trois ans en entreprise peut être recruté par le FBI). Les métiers recevables sont variés, comme le prouve cette liste non exhaustive : comptable, traducteur, scientifique, écrivain, technicien en électronique, programmeur informatique, ingénieur, technicien de laboratoire, professions parajuridiques, secrétaire, dactylo, clerc de notaire, électricien, charpentier, technicien en communication…

Le cycle d'études est de 15 semaines organisées en 645 heures de cours, réparties autour de quatre grands axes : connaissances générales, armes à feu, techniques d'investigation et entraînement physique. Plus précisément, la nouvelle recrue développe des connaissances dans les domaines suivants : armes à feu, tactique, lois, sciences, techniques d'interrogatoire, langues et cultures étrangères, recherche d'informations, communication, criminalité des « cols blancs », drogue, crime organisé, informatique, contre-espionnage et contre-terrorisme. L'étudiant est noté par un contrôle continu et un examen final. Deux notes inférieures à la moyenne entraînent son élimination.

Outre leur formation de base à Quantico, la plupart des agents suivent un cycle supplémentaire d'un ou deux ans dans les labos ou une administration quelconque, afin de se spécialiser. Tous retournent périodiquement à « l'académie » pour parfaire leurs connaissances.

Enfin, Quantico organise des stages pour les membres d'autres organisations gouvernementales ou internationales, dans le cadre d'un programme d'échange. Les élèves reçoivent le même entraînement de base que les agents, plus une série de cours adaptés à leurs besoins.

La nébuleuse bureaucratique

Il existe une quantité incroyable d'agences gouvernementales ou paragouvernementales œuvrant plus ou moins officiellement pour « la sauvegarde de la démocratie et le bien des citoyens ». Toutes ont un domaine de compétence et un « territoire » réservé, ce qui est pain béni pour un MJ aimant brouiller les cartes et jouer sur le côté « réaliste » des choses. À cette fin, en voici quelques-unes et, si le cœur vous en dit, vous en trouverez de nombreuses autres dans l'indispensable supplément *Delta Green*, pour *L'appel de Cthulhu*, paru chez Pagan Publishing.

● **UASMRIID (US Army Medical Research Institute of Infectious Diseases)**. Cette agence dépend de l'armée. Elle est chargée de produire des vaccins et d'élaborer d'autres formes de protection contre les maladies infectieuses. Elle n'a pas de domaine de juridiction précis et peut intervenir n'importe où, y compris hors du territoire des États-Unis (avec l'accord du gouvernement local). Elle s'intéresse à toutes les formes de maladies infectieuses, y compris et surtout les armes bactériologiques et chimiques.

● **OEE (Office of Export Enforcement)**. Cet organisme purement consultatif (aucune compétence policière) est chargé d'étudier et de vérifier les exportations de technologies dites « sensibles ». Il dépend du département du Commerce.

● **DIA (Defense Intelligence Agency)**. Cet organisme militaire est chargé de coordonner la collecte et l'analyse des renseignements fournis par les différentes branches de l'armée à l'extérieur du territoire. Il dépend du département de la Défense.

● **NSA (National Security Agency)**. Cette agence protège les communications du gouvernement américain et est chargée de pénétrer les services de communications des gouvernements étrangers. Elle dépend du département de la Défense.

● **USSOC (US Special Opérations Command)**. L'USSOC supervise, planifie et coordonne les opérations des services spéciaux de l'armée. C'est le patron des fameux Navy SEAL, des avions furtifs et autres commandos « Black Ops ». Il dépend du département de la Défense.

● **CDCP (Center for Disease Control and Prevention)**. C'est l'équivalent civil de l'UASMRIID. Il dépend du département de la Santé.

● **DEA (Drug Enforcement Administration)**. Cet organisme spécialisé dans la lutte antidrogue agit uniquement sur le territoire des États-Unis. Une bonne partie de ses agents évoluent sous couverture au sein même des réseaux. Ses opérations peuvent être menées conjointement avec le FBI ou, hors du territoire, avec la CIA. Les petits dealers ne les intéressent pas vraiment… La DEA dépend du département de la Justice.

● **INS (Immigration & Naturalization Service)**. Chargée de vérifier le bon déroulement des procédures de naturalisation et de faire respecter les lois concernant l'immigration, cet organisme dépend du département de la Justice.

● **OAG (Office of the Attorney General)**. Le poste d'attorney general est le plus important que peut atteindre un fonctionnaire judiciaire d'un État fédéré. Il est chargé de coordonner toutes les actions de justice sur le territoire de son État. Leur homologue au niveau de l'État fédéral est l'US Attorney, qui est le seul à avoir l'autorité nécessaire pour faire intervenir le FBI ou la DEA dans une enquête. De nombreuses autres organisations doivent au préalable obtenir une autorisation de sa part avant d'envisager une investigation quelconque.

● **USMS (US Marshall Service)**. Un marshall est un agent fédéral dépendant du département de la Justice, chargé de rechercher sur l'ensemble du territoire des États-Unis les personnes faisant l'objet d'un mandat de l'OAG (suspect, témoin, etc.) et d'assurer :

— la sécurité des tribunaux et des juges ;

— la protection des témoins et de leurs familles (y compris leur procurer une « nouvelle vie ») ;

— le transport des prisonniers ou des suspects d'un État à un autre.

● **ATF (Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms)**. Dépendant du département du Commerce, cet organisme fait respecter les lois en vigueur concernant la production et la consommation d'alcool, de tabac, d'armes à feu ou d'explosifs. L'ATF dispose à cet effet d'un fichier recensant la totalité des armes légalement présentes sur le territoire des États-Unis, et probablement des meilleurs spécialistes en explosifs et autres engins incendiaires en dehors des services de l'armée. Il est souvent consulté pour des incendies suspects…

● **CIA (Central Intelligence Agency)**. À l'origine, le but de cette agence était de fournir tous « les renseignements pouvant permettre au Président d'agir dans l'intérêt des États-Unis d'Amérique ». Aujourd'hui, sa mission est de « protéger les intérêts américains lorsque les voies diplomatiques ont échoué et qu'une intervention militaire n'est pas envisageable ». C'est large… En théorie, la CIA n'a pas le droit d'agir sur le territoire national. Une petite phrase, trouvée sur Internet, et censée citer un agent, donne une idée de l'ambiance : « Il vaut mieux organiser et contrôler un trafic de drogue que de subir celui du voisin ». En bref : ils sont partout et ont (quasiment) tous les droits… La CIA dépend uniquement du Président.

● **NSC (National Security Council)**. Dépendant uniquement du Président, son rôle est de conseiller ce dernier en matière de sécurité et, de fait, de coordonner l'ensemble des services de renseignement américains. Tous les agents de renseignement (y compris les militaires) sont tenus d'exécuter ses ordres et de lui fournir les informations demandées. En pratique, la CIA s'y soumet aussi, bien que rien ne l'y oblige.

● **USSS (US Secret Service)**. Dépendant du département du Trésor, son rôle est de protéger le Président et le vice-président, leur famille proche, les candidats importants, les visiteurs officiels du gouvernement et plus généralement les hauts dignitaires en visite sur le territoire des États-Unis. L'USSS combat aussi la contrefaçon monétaire, la fraude et l'escroquerie sous toutes ses formes, le piratage informatique et les transferts de fonds illégaux. ●

Aide de jeu

— En cours d'investigation, un agent doit s'identifier et présenter sa carte officielle (un badge doré représentant un bouclier surmonté d'un aigle, comportant son nom, sa signature et sa photographie). Si ce n'est pas le cas, il y a vice de procédure.

— En cas de disparition d'enfants tendant à faire suspecter un kidnapping, le FBI est compétent 24 heures après la déclaration faite à la police.

— Ultime précision mais non des moindres, le FBI est la seule agence gouvernementale qui ne soit pas tenue de fournir d'informations à la CIA…

Parlons argent

Un agent touche environ 46 000 $ par an, plus 25 % de primes pour « heures supplémentaires impossibles à contrôler ». Un directeur adjoint perçoit, quant à lui, 118 512 $ par an (en 1994).

texte
philippe rat
illustration
bernard
bittler

Louisiane

Bienvenue dans les bayous ! Si vous voulez faire jouer « L'héritage Greenberg », vous pouvez photocopier et remettre aux joueurs ce qui concerne la Louisiane et les Cajuns. Gardez les infos sur le vaudou pour le moment où ils commenceront à s'y intéresser...

La Louisiane

- **Localisation** : au sud des États-Unis, dans la plaine côtière du golfe du Mexique.
- **Superficie** : 125 674 km².
- **Population** : 4 220 000 habitants, répartis en 67 % de Blancs, 30 % de Noirs, 3 % de minorités (dont les créoles et les Cajuns).
- **Topographie** : la Louisiane occupe la vallée inférieure du Mississippi et englobe son delta. Au nord, collines basses. Au sud, zones boisées et marais (bayous et rivières divaguantes).
- **Capitale** : Baton Rouge.
- **Langues officielles** : anglais, français.
- **Villes** : Nouvelle-Orléans, Lafayette, Alexandrie, Monroe, Nouvelle-Ibérie, Lac-Charles.
- **Ressources minérales** : sel, soufre, pétrole, gaz naturel.
- **Agriculture** : riz, coton, canne à sucre, maïs, patate douce, légumes, agrumes.
- **Industries** : raffinage, pétrochimie, bois, caoutchouc, plastique, agroalimentaire, métallurgie, construction navale, tourisme, grand commerce maritime.
- **Histoire** : Fondée en 1682 par le Français Robert Cavelier de La Salle. Espagnole en 1762, puis anglaise en 1763. Revient à la France en 1800, elle est cédée aux États-Unis en 1803. Elle devient le 18e État de l'Union le 30 avril 1812 et adhère à la Confédération sudiste en 1861. Les esclaves ne sont libres qu'en 1868.

La Nouvelle-Orléans

- **Localisation** : au sud du Lac Pontchartrain, traversée par le Mississippi.
- **Population** : 497 000 habitants, 1 239 000 habitants dans la région métropolitaine. 60 % de Noirs.
- **Principales industries** : port fluvial actif écoulant les produits du nord de la Louisiane et recevant des produits d'Amérique du sud, construction navale, raffinage du pétrole, agroalimentaire, tourisme.
- **Histoire** : fondée en 1718 par le Français J.B. Le Moyne de Bienville. Cédée à l'Espagne en 1762, elle redevient française en 1800. Capitale de l'État en 1812, elle perd ce rang en 1849. Berceau du jazz « Dixie » (clarinette, trombone, cornet). Ville natale du célèbre jazzman Louis Armstrong.
- **Points d'intérêt** : le Vieux Carré (« vieux » Nouvelle-Orléans), trois universités, plusieurs musées, un grand stade (Louisiana Superdome), un quartier des affaires, deux aéroports (un international, un dépendant de la Nasa), de nombreux festivals.
- **Le carnaval** : Il est ouvert officiellement douze jours avant Mardi Gras. La vie sociale de la Nouvelle-Orléans est régie par les « krewes », à l'origine des sociétés plus ou moins secrètes s'apparentant à des clubs, aujourd'hui des associations de type 1901. Il en existe une multitude (corporations professionnelles, femmes, homosexuels, communautés ethniques, etc.). Chaque krewe organise son propre défilé et élit son roi et sa reine. Les défilés sont toujours structurés de la même façon : un « capitaine » à cheval ou en décapotable, les « officiers » du krewe puis le roi et la reine, les chars et enfin les groupes musicaux, les clowns, les danseurs, etc. La veille du défilé, un grand bal est organisé pour chaque krewe (sur invitation). Les plus prisés sont ceux des krewes Zulu (des Noirs déguisés en Indiens), Rex (très jet-set), Bacchus (très « chaud »), Endymion et Comus (le plus ancien, et le dernier à défiler). Celui des homosexuels est, depuis l'apparition du Sida, assez poignant (on honore les victimes par une procession silencieuse). Les simples spectateurs participent eux aussi grâce à un concours de costumes richement doté.

Les Cajuns

Les Cajuns sont les descendants des Acadiens, un peuple habitant la région qui correspond aujourd'hui aux territoires canadiens du Nouveau-Brunswick, de la Nouvelle-Écosse et de l'île du Prince-Édouard et qui, au XVIIIe siècle, appartenait à la couronne de France. On peut donc les considérer comme des « cousins ». En 1755, la France abandonna le Canada au profit de l'Angleterre, qui chassa rapidement les Acadiens qui refusaient la domination anglaise. Après quelques années de lutte farouche, c'est le début d'un long et terrible exode, le « Grand Dérangement ».

Si quelques Acadiens s'installent en France (Normandie, Bretagne, Charentes et Aquitaine), la plupart trouvent refuge en Louisiane, alors sous domination espagnole et, accessoirement, en guerre contre l'Angleterre. Désirant par-dessus tout préserver leur indépendance et leur mode de vie, ils refusent de s'installer dans les terres hospitalières du nord ou des environs de la Nouvelle-Orléans et vont dans les zones marécageuses du sud (les fameux « bayous »). Un gouverneur espagnol les juge « têtus, rebelles et ingrats ». Qu'importe ! Ils s'adaptent à leur nouvel environnement, connaissent les bayous comme leur poche et forcent l'admiration de leurs voisins par leur pugnacité et ce, malgré leur franche rusticité : peu savent lire et écrire, et tous s'obstinent à parler leur propre patois, un mélange de vieux français et de mots empruntés de-ci de-là au cours de leur exode à l'espagnol, à

Cajuns et Vaudou

Aide de jeu

l'anglais, à l'allemand, aux dialectes amérindiens et africains (l'esclave noir et le Cajun fréquentant bien souvent les mêmes lieux). De plus, ils s'obstinent à rester catholiques dans un pays qui, au fil des siècles, devient protestant ; ils sont très pauvres et ont une fâcheuse tendance à ne se marier qu'entre eux, ce qui alimentera longtemps les conversations de leurs détracteurs. Pour beaucoup, le Cajun n'est pas un homme, c'est un dégénéré illettré qui vit en solitaire dans des lieux insalubres.

En fait, il n'en est rien. Au contraire, à partir du XIX[e] siècle, de nombreux immigrants irlandais, écossais, suisses, allemands, espagnols voire français finissent par s'intégrer à leurs communautés et à prendre leurs dialectes et coutumes. Mieux, les Acadiens retournés en France les rejoignent rapidement. Et ils ont réussi. Ils sont riches, lettrés et entreprenants. De cette nouvelle vague d'immigration naît un véritable pôle économique et culturel, Lafayette. C'est aujourd'hui la troisième ville de Louisiane, derrière Baton Rouge (la capitale de l'État) et la Nouvelle-Orléans. Elle fait office de « capitale cajun ».

Parmi les 800 000 Cajuns actuels, peu peuvent s'enorgueillir d'un ancêtre ayant descendu le Mississipi en provenance directe du Canada. Les mélanges sont tels qu'être Cajun de nos jours, c'est avant tout un état d'esprit, une façon de revendiquer son appartenance à un groupe au travers d'un certain nombre de valeurs communes. Car, aussi paradoxal que cela puisse sembler, le Cajun actuel est toujours catholique, joue la même musique et utilise le même dialecte qu'aux premiers jours. En fait, la communauté cajun est probablement la seule aux États-Unis à avoir durablement résisté au fameux melting pot au point d'avoir, en 1968, imposé le français comme seconde langue officielle de la Louisiane…

Le vaudou

Ne pas évoquer le vaudou dans une campagne se déroulant en Louisiane serait une faute de goût impardonnable. Même si ces informations ne sont pas indispensables pour jouer *L'héritage Greenberg*, elles vous aideront certainement à planter le décor…

Qu'est-ce que le vaudou ? On peut le qualifier de culte des esprits, qui sont à la fois des forces naturelles et des intermédiaires entre les hommes et Dieu. Bien que fortement panthéistes, les vaudouisants croient en un dieu unique, le « Grand Maître » et ignorent tout de la théologie du péché originel. L'homme n'est pas sur terre pour expier les fautes de ses semblables. En fait, la seule et unique morale du vaudou est la fraternité entre les hommes au sein d'un « temple », centre d'une véritable « famille » qui va bien au-delà des liens du sang. De cette morale découlent des règles et des lois de vie en communauté que les arrivistes, les affairistes et autres dictateurs ont bien souvent exploitées.

Esprit, es-tu là ?

L'homme n'est pas au centre de l'univers, il n'est qu'un simple maillon de la grande chaîne de la création. En dessous de lui se trouvent les animaux, les plantes et les minéraux. Au-dessus, se trouve le monde des esprits (les « loas » ou « lwas »).

Les loas se divisent en « familles » d'origine africaine ayant un rituel propre : les radas, les congos (ou limbos) et les petros. Schématiquement, les radas sont, en principe, bienveillants et très sociables. Les congos sont beaucoup plus puissants que les radas. Leurs bienfaits sont immenses, mais le prix à payer est toujours très lourd. Enfin, les petros sont les « hargneux » de la bande. Peu sociables, très agressifs, ils apportent richesse et gloire, mais exigent toujours des gages importants. Il existerait aussi une quatrième famille, les zandors. Ils forment une « caste » à part et font l'objet d'un culte secret, une sorte de niveau supérieur de connaissance. Selon la tradition, les initiés payent très cher ces loas pour bénéficier d'étranges facultés comme la lycanthropie ou le pouvoir de voler.

Les loas ont leurs propres lois et logiques. Ils forment une véritable société, calquée sur le modèle humain avec ses luttes intestines, ses jalousies et ses petites histoires sentimentales. Ils restent cependant « neutres » et peuvent tout aussi bien nous être bénéfiques que néfastes, selon la façon dont on les traite.

Chaque individu est, par ailleurs, choisi dès sa naissance par un loa dit « loa racine ». Ce n'est pas vraiment un ange gardien, mais plutôt un allié privilégié. Ce loa se manifestera beaucoup plus spontanément que les autres chez cette personne. De plus, les loas se transmettent en héritage. Un initié est donc tenu d'honorer et d'entretenir les loas de ses ancêtres au même titre que les siens.

Les guédés et la mort

En marge des loas, les vaudouisants vouent un culte particulier aux morts et à leur représentation, les guédés. Ces derniers sont particulièrement honorés. Ils ont leurs propres panthéons et peuvent être qualifiés de dieux de la mort, des cimetières et des carrefours, mais aussi de fantômes et d'esprits.

Si les loas évitent comme la peste les imprévisibles et souvent dangereux guédés, ils n'ont pas cette réputation de « méchants » propres aux mythologies occidentales. En fait, toutes proportions gardées, ils sont même plutôt sympathiques, et leurs manifestations tranchent singulièrement avec ce qu'ils représentent : ils sont grivois, assez portés sur la chose, font des farces d'un goût douteux, adorent fumer, boire et manger, et leur comportement est toujours très excentrique. Bref, ils représentent une façon comme une autre de tourner la mort en dérision…

La mort est un élément essentiel du culte vaudou. Les adeptes pensent que tout individu a deux âmes : le « petit bon ange » qui voyage dans notre sommeil et le « gros bon ange », qui ne nous quitte qu'au moment de notre mort. Ce dernier est très développé chez l'initié, au point qu'il est nécessaire de l'aider à se dissoudre dans l'univers par une cérémonie spéciale, le bloroum. C'est aussi une sorte d'exorcisme, destiné à libérer les loas liés au corps du défunt et à détruire toute attache avec le monde des vivants. Enterrer un mort sans cette cérémonie est un véritable sacrilège.

Les houngans, les mambos et les bokors

On a coutume de considérer que les vaudouisants utilisent une « magie blanche » bénéfique, et une magie « noire », mélange de nécromancie et de malédictions. En fait, il n'y a pas véritablement de frontière entre les deux pratiques. Les sorciers utilisent l'une et l'autre sans distinction, tout dépend du but à atteindre. Cependant, il convient de faire une différence entre les houngans, les mambos (prêtres et prêtresses, ces dernières étant largement majoritaires) et les bokors. Les premiers sont des « magiciens » qui pratiquent alternativement la magie blanche et la magie noire dans un but positif. Les seconds utilisent les mêmes magies dans un but beaucoup moins avouable. Un houngan pratique la magie noire avec méfiance, car il croit sincèrement que pour s'y adonner, il doit avoir au préalable passé un pacte avec des esprits infernaux qui le détruiront tôt ou tard. Les bokors n'ont pas ces scrupules.

Quelques loas et guédés

- **Agoué : loa des océans.**
- **Erzulie : loa de l'amour.**
- **Grand Bois : loa des forêts.**
- **Hogou : loa de la guerre.**
- **Legba ou « Papa Legba » : loa gardien des portes de l'invisible. À ce titre, il est toujours invoqué en premier lors d'une cérémonie.**
- **Shango : loa du tonnerre et des éclairs.**
- **Sirène : loa des eaux.**
- **Zacca ou « Cousin Zacca » : loa paysan favorisant les récoltes et l'élevage.**
- **Baron Samedi : père des guédés.**
- **Baron Cimetière : Baron Samedi lui confie les morts.**
- **Baron Lacroix : il a pour fonction d'aller chercher les morts chez eux et de les accompagner jusqu'au cimetière.**
- **Grande Brigitte : femme de Baron Samedi et mère des guédés. C'est aussi la maîtresse de tout cimetière dans lequel la première personne enterrée a été une femme.**
- **Guédé-Nibo : responsable des morts violentes à caractère sexuel.**

Aide de jeu

Vaudou blanc...

La magie vaudoue a deux composantes principales : un support matériel et un support magique, le wanga, qui est l'effet procuré par l'intervention du loa ou du guédé en échange d'offrandes ou d'obligations très précises.

Les wangas sont des sortilèges faisant appel à un loa, qui accorde une fonction ou un pouvoir particulier à un objet, et dont l'aire d'application est extrêmement variée. Ils servent à tout et n'importe quoi, l'essentiel étant d'y croire ! Plus prosaïquement, les wangas se décomposent en trois sortes :

— ceux qui visent particulièrement un personnage et dont l'effet est a priori positif, ou au moins désiré (gagner au Loto...) ;

— ceux qui visent à se défendre contre certains éléments ou à les influencer (protéger une récolte...). Ils sont plus complexes et, par là même, plus dangereux, car faisant appel à des loas extrêmement puissants ;

— enfin, ceux destinés à défendre un personnage d'un envoûtement ou de la colère d'un loa mécontent. Appelés gads, ils sont l'arme principale des mambos face aux agissements des bokors.

... et vaudou noir

Les bokors utilisent le vaudou noir au cours de rituels pratiqués en compagnie d'initiés malfaisants. Ces individus, les « zobops », sont connus à Haïti sous le nom de « sectes rouges ». Ils intègrent tous les aspects traditionnels de l'imagerie populaire du vaudou, avec son cortège de sacrifices humains, de cannibalisme, d'infanticide, etc. Évidemment, les bokors sont craints et sont les seuls à pratiquer la zombification et/ou la malédiction par la poupée de cire.

Le zombie est un mort n'ayant pas subi la cérémonie du bloroum, et dont un bokor a capturé l'âme pour en faire un esclave privé de volonté. Pour créer un zombie, le bokor commence par jeter un sort à sa victime afin de la faire mourir.

Ce maléfice s'accompagne généralement de l'ingestion d'une poudre ou d'un contact physique avec une mixture, dont la composition est en partie connue. On y trouve un puissant sédatif, la tétrodotoxine, et tout un tas de choses bizarres comme de la poudre à canon, des vésicules biliaires, des plantes et parfois même des résidus animaux putréfiés. Son absorption entraîne une réduction des fonctions organiques au minimum vital, de sorte que l'individu offre tous les symptômes d'une mort clinique. On suppose cependant que la victime est partiellement consciente de son état et qu'elle perçoit le monde extérieur de façon déformée, du fait du manque d'oxygénation du cerveau.

Après un ou deux jours passés à mijoter dans cet état, le bokor déterre sa victime et lui administre un « contrepoison ». Le zombie est un serviteur parfait, fort, obéissant et stupide. Son seul espoir, selon la tradition, est un sel spécial qui, projeté sur le zombie, lui fait prendre conscience de son état. Il n'a, dès lors, de cesse de poursuivre le bokor afin de se venger...

Autre pratique très connue du vaudou noir, l'envoûtement. Le but est ici de pouvoir torturer quelqu'un à distance. Le bokor incorpore une partie organique de sa victime (ongle, peau, cheveu, poil de barbe, sang, etc.) à une cire spéciale et fabrique une petite statuette ressemblant à son modèle. Le loa invoqué est obligatoirement un guédé. Le reste est connu... Tuer le bokor ne suffit pas pour s'affranchir des effets d'une telle malédiction. En effet, la statuette, une fois confectionnée, peut être utilisée par n'importe qui. Dès lors, une seule solution : l'arroser de rhum blanc, y mettre le feu et dissoudre la cire chaude dans un courant d'eau vive.

Enfin, le bokor a souvent recours aux familiers. Nommés ici bakas, ce sont des parodies repoussantes d'animaux (généralement une sorte de poussin mâtiné de crapaud). Souvent grotesques, toujours hargneux et d'une extrême mobilité, ils servent d'espion ou d'assassins, bien que refusant généralement tout affrontement direct. Si l'on s'en tient à la définition vaudou, les bakas ne parlent pas et ne peuvent donc pas servir de messager.

Le hounfor

Les cérémonies et les rites vaudous ont généralement lieu dans le hounfor. Il est divisé en deux parties.

● **Le péristyle**. C'est dans ce vaste hangar quadrangulaire au sol de terre battue que se déroulent les cérémonies. Au centre, on trouve le « poteau-mitan », un pilier richement décoré supposé « aller de la terre au ciel », permettant d'établir la communication entre les esprits et les initiés.

Une partie du péristyle est réservée aux hountoguis (voir le *Glossaire*). À côté d'eux se trouve le chœur du temple, dirigé par l'hongenikon. À l'opposé des chanteurs et musiciens se tiennent les porte-drapeaux, dirigés par le laplace, qui tient une épée. Ils sont chargés de la discipline au sein du temple.

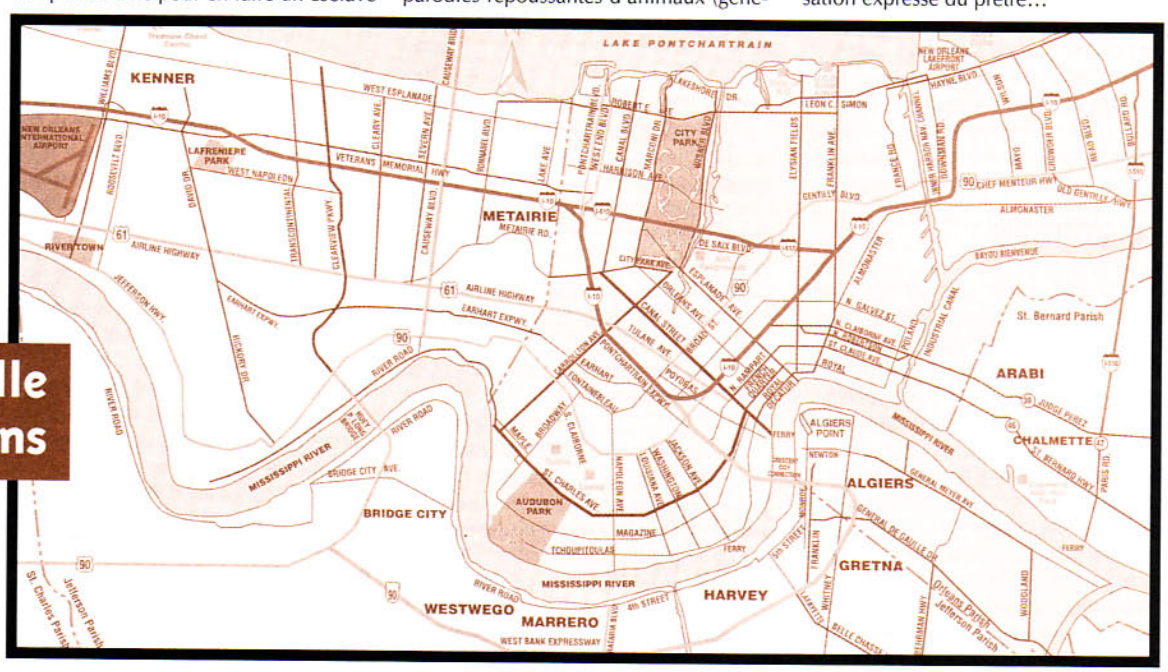
Autour des vévés dessinés au centre se tiennent les hounssis et, bien sûr, le houngan ou la mambo. Seul ce petit groupe peut être chevauché par les loas. Enfin, dans un second cercle, se tiennent les houngnôs et les profanes (et tout au fond, près de la porte, les touristes...).

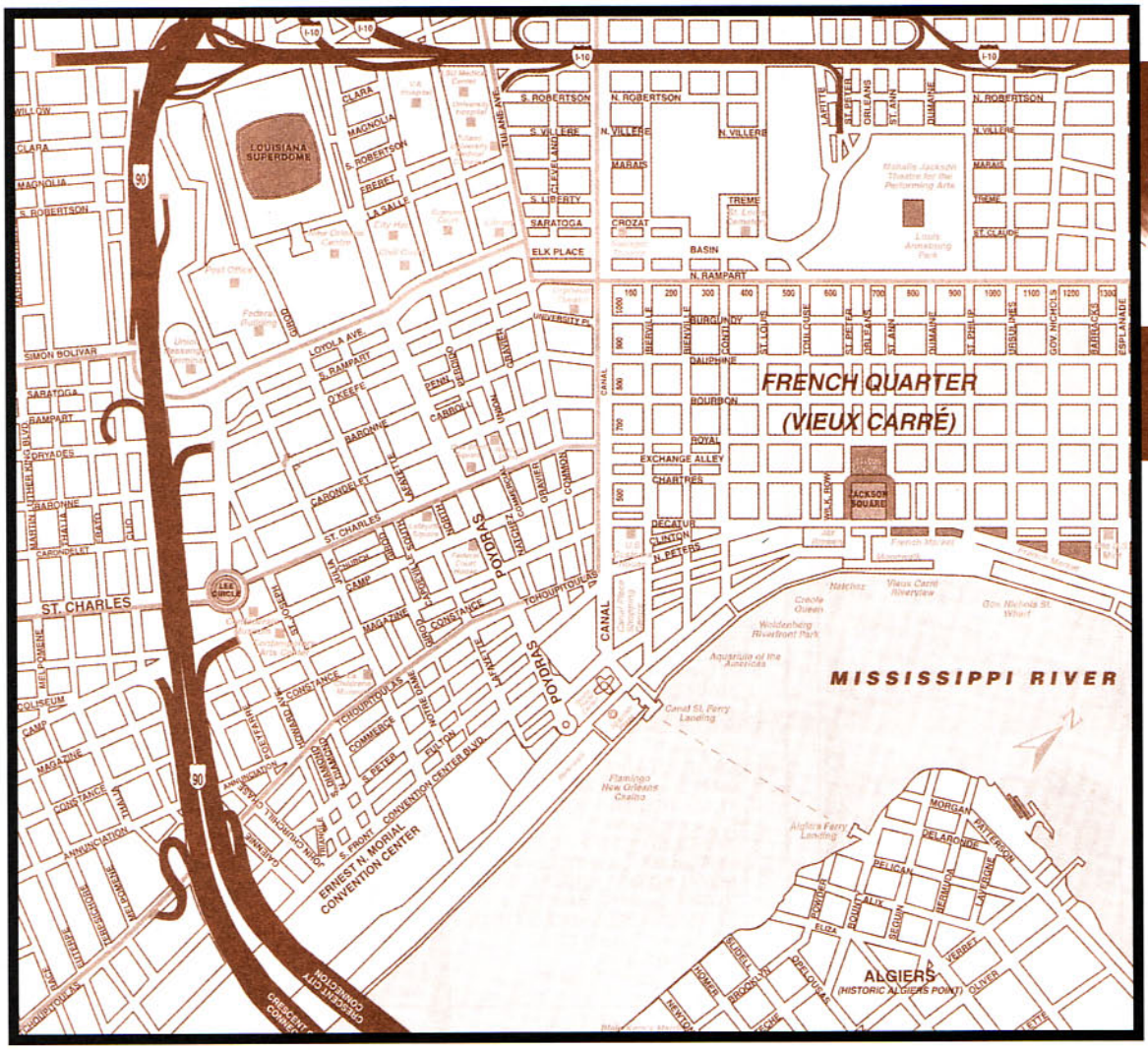
● **La « caye mystère »**. C'est une pièce à l'écart, où seuls les prêtres et certains hounssis peuvent entrer. Il s'agit du sanctuaire d'un ou plusieurs loas. Un houngan peut avoir plusieurs cayes mystère, dédiées à divers loas. On y trouve le pé sur lequel sont posés les offrandes, les attributs des loas « habitant » le lieu, les govis, les pot'têts et les accessoires de l'officiant. L'endroit est tabou et, pour un non-initié, il ne fait pas bon y pénétrer sans autorisation expresse du prêtre...

Glossaire

● **Açon** : symbole de la prêtrise vaudou. Il est composé d'une calebasse fermée, recouverte d'une résille de perles de couleur et de vertèbres de serpent, et est accompagné d'une clochette.
● **Caye mystère (ou bagui)** : maison des mystères.
● **Choual** : personne possédée par un loa.
● **Dansé lan têt'** : un esprit « danse dans la tête » du chevauché.
● **Guévô (ou djévô)** : cellule où sont enfermés les néophytes durant leur initiation.
● **Govi** : cruche sacrée.
● **Hongenikon** : chef de chœur du temple.
● **Houngnô** : néophyte en cours d'initiation.
● **Hounfor** : temple vaudou.
● **Houngan** : « père » des initiés dirigeant le temple. Une « femme houngan » est une mambo.
● **Hounssi** : serviteur/servante du temple.
● **Hountogui** : maître des tambours.

La Nouvelle Orléans





Enfin, les grands temples contiennent une petite pièce réservée à l'initiation, le guévo.

Les cérémonies

Il est difficile de décrire en si peu de mots toutes les cérémonies vaudoues. En voici deux pouvant vous être utiles au cours de la campagne.

● **Le baptême vaudou**. Idéal pour une première prise de contact avec le vaudou, puisque les non-initiés y sont admis. La mambo présente l'enfant nu. La famille pose des offrandes devant elle. Les hounssis disposent alors des bougies allumées et les açons de la prêtresse puis isolent la manbo, l'enfant, le parrain et les officiants du reste de l'assistance par un drap blanc.

L'enfant est ensuite lavé avec de l'eau sacrée et frotté avec des feuillages fraîchement cueillis. Puis il est habillé d'une robe blanche et son front est ceint d'un foulard identique à celui porté par les hounssis. Il est ensuite présenté aux tambours puis à l'assistance. Posé à terre, il fait le tour de la salle en offrant des fruits et des gâteaux pendant que les hounssis dansent au rythme des tambours et des mélopées du chœur.

● **Une cérémonie guédé « générique »**. Le visage masqué d'un foulard violet, la mambo présente la croix des guédés qu'elle est allée chercher dans la caye mystère. À cette croix sont attachés des colliers et des draperies de deuil. La mambo fait alors le tour de la salle et présente la croix aux vévés dessinés sur le sol. Les hounssis, le visage couvert de foulards noirs, violets ou mauves, dansent alors autour du vévé afin d'être « chevauchés » par les loas. En état de transe, ils piétinent le vévé devenu inutile. Le « grand cirque » peut commencer…

Comment « jouer » le vaudou

Le vaudou est avant tout affaire de psychologie et de superstition. Il convient donc de ne pas l'utiliser à grand renfort d'effets spéciaux et de manifestations surnaturelles spectaculaires. En effet, il n'y a rien de bien surnaturel à voir une horde de fanatiques qui dansent jusqu'à la transe, à entendre un groupe d'initiés s'exprimer dans un jargon étrange ou à découvrir un petit paquet à l'odeur malodorante sous son oreiller.

Reste que, comme dirait l'autre, « on ne sait jamais ». Et c'est là-dessus que vous devez absolument jouer. Dans l'idéal, toute manifestation du vaudou doit pouvoir s'expliquer physiquement ou psychologiquement. Reste la part de mystère, le détail qui fait tiquer le petit Mulder qui dort en nous. Un PJ peut très bien subir une « série noire » sans pour autant devenir paranoïaque. Mais pour peu qu'il s'aperçoive que son rasoir électrique a disparu juste avant le début de ses ennuis…

Le vaudou en jeu de rôle

L'appel de Cthulhu

Le supplément *New Orleans Guidebook* (en anglais) considère le vaudou sous l'aspect « derlethien » du Mythe (rapprochement entre les Grands Anciens et les éléments naturels : Cthulhu/eau, Hastur/air, etc.). Quant aux autres monstres, ce sont des bakas « de course ». Pour les rituels et les sorts, restez-en aux règles habituelles.

Le Monde des Ténèbres

Le vaudou est parfaitement explicable en termes de magie, que ce soit celle des mages, celle des simples sorciers ou des pouvoirs des vampires (les Disciples de Set sont particulièrement actifs à Haïti… et à la Nouvelle-Orléans). Si vous lisez l'anglais, vous pouvez vous référer au *Book of Crafts* ou à *World of Darkness : Sorcerer*, deux suppléments pour *Mage*.

BaSIC

Vous n'avez qu'à créer une nouvelle compétence : Connaissance et pratiques du vaudou. En deçà de 30 %, le sujet connaît les bases. Un hounssi tourne autour de 40-60 %, une mambo à 60 % minimum. Seuls les « grands maîtres » dépassent les 85 %. Un bokor moyen tourne autour de 60 %. Le rite zandor n'est accessible qu'à partir de 75 %. ●

Aide de jeu

Le quartier français

● **Laplace : initié chargé de la discipline du temple.**
● **Mangé loa : sacrifice aux esprits.**
● **Monter ou chevaucher : possession d'un fidèle par un esprit.**
● **Pé : autel vaudou. C'est une pierre très ancienne à la forme très particulière.**
● **Péristyle : partie du temple où se déroulent les cérémonies publiques.**
● **Pot'têt : calebasse supposée contenir la force psychique, l'âme de chaque initié. Se trouve dans le bangui.**
● **Vévé : dessin tracé à même le sol, généralement avec de la farine de maïs, représentant le symbole de l'esprit que l'on veut plus particulièrement invoquer.**

***Note* : le « s » ne marque pas le pluriel dans de nombreuses langues africaines, mais nous avons choisi ici, dans une utilisation « française », d'accorder les termes vaudous. Il est également possible de les considérer comme invariables.**

texte
Mehdi Sahmi
illustration
Bernard
Bittler
plan
P. Rosenthal
et Éric
Vandenborre

La famille

Où le meneur de jeu découvre la terrible histoire de la dynastie Greenberg, la sinistre influence que ses membres exercent sur un monde sans méfiance, et où l'on dévoile l'identité de leurs commanditaires et de leurs complices. Attention : ce qui suit est réservé aux MJ désireux de faire jouer « L'héritage Greenberg ». Si vous êtes joueur, ne lisez pas plus avant !

Historique : des Grindr aux Greenberg

« Les origines de notre famille remontent au clan viking des Grindr, au VIII[e] siècle de notre ère. Nos nobles ancêtres se réclamaient eux-mêmes de la descendance du géant du même nom. Celui-ci vivait en des temps immémoriaux, lorsque les mondes de l'esprit et de la matière ne faisaient qu'un et que des forces primordiales foulaient le sol de la Scandinavie.

La progéniture de ce clan de solides guerriers était respectée au sein de la société viking, et crainte par les étrangers qui entendaient parler de ses hauts faits. C'est donc tout naturellement que les Grindr répondirent présent à l'appel de leurs frères danois, lorsque ceux-ci décidèrent d'envahir la Grande-Bretagne au IX[e] siècle.

Ils ignoraient alors qu'ils y perdraient leur âme et que, de ce tumulte de douleur et d'horreur, nous verrions le jour. Dans les landes sauvages d'Écosse, face aux stratagèmes d'abominations sans nom, cette longue lignée de vaillants guerriers perdit sa plus grande bataille : celle qu'elle livrait depuis toujours contre le mal qui la rongeait de l'intérieur. La nature maléfique qu'elle avait hérité du géant dont elle descendait prit le dessus. Tous les instincts malsains qu'elle s'était toujours efforcée de refouler jusque dans les tréfonds de sa conscience éclatèrent soudain au grand jour pour dévorer l'âme de ses enfants. Ainsi, par la ruse ou la force, les Grindr corrompus entreprirent de jeter leurs frères au cœur pur dans les profondeurs obscènes d'un labyrinthe qui n'avait pas été édifié de main d'homme. Confrontés à l'horreur tapie au centre des terribles cavernes, les victimes n'avaient d'autres refuges que la folie, la soumission à la bête ou la mort des mains de ceux qui avaient été leurs frères.

Ainsi naquit notre héritage, par la conversion de nos ancêtres à une religion antérieure à l'espèce humaine. Lorsque la corruption du clan tout entier fut achevée, les Grindr entreprirent de causer la perte de l'humanité.

On retrouve trace de nos ancêtres au crépuscule du XII[e] siècle. Ils possédaient alors des domaines dispersés entre les Îles Britanniques, la Suède, le nord du Danemark et les côtes de Normandie et de Bretagne. Hélas, ils avaient peu de relations entre eux, et leur arrogance les rendait imprudents. Ces faiblesses retardèrent la mise en œuvre des noirs desseins de leurs maîtres, et leur valurent de subir de graves revers, à l'occasion desquels ils se découvrirent de farouches ennemis.

Grinberg

Aide de jeu

C'est alors seulement que les chefs de la famille décidèrent de se coaliser et de cultiver le secret autour de leur nature. Pour y parvenir, il fut décidé d'organiser une correspondance régulière entre les principales branches de la famille et de se retirer provisoirement des affaires du monde afin de se faire oublier. Par conséquent, ce n'est pas avant le XVI[e] siècle que les descendants des Grindr refirent surface. Cette grande famille était alors divisée en deux branches fortunées.

La principale, les Grind, basée à Stockholm, appartenait à la noblesse suédoise et accordait le plus grand intérêt aux affaires du pays. Par ailleurs, elle avait hérité des marchands de la Hanse de nombreux intérêts en Allemagne et en Grande-Bretagne. De nombreux membres de la famille Grind n'hésitèrent pas à se convertir au protestantisme, lorsque leur très avisé patriarche perçut qu'il y avait là une chance de pervertir une branche entière de la chrétienté.

L'autre était la famille bourgeoise des Grinberg de Normandie. Mais cette dernière perdit beaucoup de son influence lorsque ses enfants les plus prometteurs s'expatrièrent de l'autre côté de l'Atlantique. L'Acadie accueillit alors une branche importante des Grinberg, permettant à ces derniers de nourrir de nouvelles ambitions… à l'échelle d'un continent !

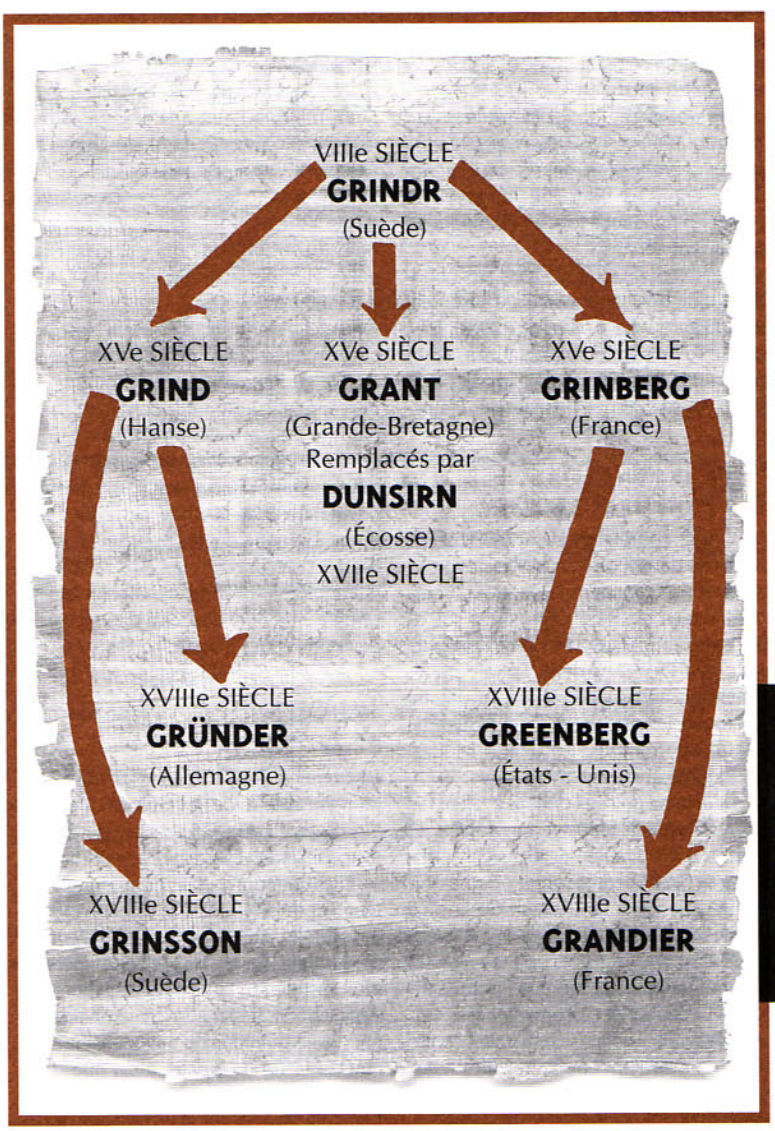
Mais les plans des Grinberg furent à nouveau bouleversés en 1755, lorsque l'Angleterre s'empara de l'Acadie. Six mille habitants de la région, qui refusèrent de prêter serment d'allégeance à la couronne britannique, s'exilèrent et s'installèrent à la Nouvelle-Orléans et dans ses environs. Les Cajuns étaient nés. Mais ils n'étaient pas partis seuls. Les Grinberg les accompagnaient et avaient emmené avec eux leurs noirs secrets, leurs pratiques impies et leurs plans de corruption de l'humanité. Ceux qui étaient nos ancêtres directs usèrent bientôt de leur richesse acquise en exploitant le coton pour répandre la corruption au sein des institutions politiques, dans le milieu des affaires et au sein de la classe blanche défavorisée de la population locale. Dès lors, notre sphère d'influence s'étendit progressivement jusqu'à prendre une dimension nationale.

Durant la guerre de Sécession, nous révisâmes au bon moment nos sympathies pour les Confédérés au profit des Yankees. Cela nous permit de préserver puis, ultérieurement, d'accroître nos intérêts commerciaux et politiques au nord. Le XIX[e] siècle finissant permit à la famille Grinberg, devenue « Greenberg », de développer ses activités en s'associant avec la jeune et puissante compagnie d'exploitation pétrolière Premium Oil, la future Pentex. Ainsi, de génération en génération, nos activités ne cessèrent de se diversifier et notre influence de grandir, jusqu'à faire de notre famille, toute entière consacrée à la perte de l'humanité, la plus puissante de Louisiane.

La Première Guerre Mondiale fit de notre branche la plus fortunée des descendantes du clan Grindr. Hélas, comme par le passé, notre vie de luxe émoussa notre prudence et notre discrétion. Des ennemis séculaires qui nous croyaient disparus à jamais refirent surface et mirent à mal quelques-unes de nos entreprises. Mais le coup le plus cruel devait être porté par un événement que nous n'avions pas pressenti à temps : la crise boursière de 1929. Des décennies d'effort auraient été nécessaires pour se remettre du choc si la Seconde Guerre Mondiale n'avait pas éclaté.

Les années de prospérité générale qui suivirent le carnage virent les plus grands succès de la branche américaine. La famille Greenberg parvint à son apogée avec l'élection d'Adam Greenberg junior au poste de sénateur de Louisiane. J'envisageais alors de le présenter aux élections présidentielles dans les décennies à venir.

Mais mon propre fils, refusant de reprendre le noir flambeau dont il était l'héritier désigné, mit fin à ses jours, privant égoïstement sa famille d'un atout majeur. Oh, je sais que ce petit imbécile fut la victime d'une redoutable manipulation et qu'une grande part de responsabilités me revient dans ce nouveau revers. Je n'étais pas là lorsqu'enfant, mon fils avait besoin de mon enseignement impie. Et je commis l'erreur d'approuver son mariage avec la perfide descendante du maléfique Donald Gauntley. Mais cela ne se reproduira pas ! Lorsque je l'aurai retrouvé, je superviserai personnellement l'éducation de mon petit-fils. J'en ferai mon digne hé-



Arbre généalogique général (des Grindr aux Greenberg)

Un peu d'histoire

Au XVII[e] siècle, les Grind remportèrent leur succès le plus éclatant à l'occasion de la guerre de Trente Ans. En 1618, ils poussèrent par d'intenses intrigues les souverains protestants et catholiques à se sauter à la gorge. Ils encouragèrent notamment le prince Ferdinand de Styrie à se montrer intransigeant vis-à-vis des protestants de Bohème. Plus tard, l'intervention de Svern Grind, alors conseiller du roi de Suède, fut déterminante dans la décision de Gustave Adolphe d'entrer en guerre au côté des protestants. Il est également dit que la mort tragique du roi de Suède lors de la bataille de Lutzen fut arrangée par les Grind, car le roi était sur le point de découvrir leur secret maléfique. Les Grind accumulèrent une immense fortune en vendant des armes aux belligérants. Mais, surtout, leurs ambitions s'étaient réalisées à une échelle jusqu'alors inespérée : la guerre de Trente Ans fit de l'Europe le théâtre de l'horreur pendant de longues décennies.

ritier. Ainsi façonné par mes mains, son destin sera gravé en lettres de sang dans les livres d'histoire. »
Adam François Greenberg senior,
préface de ses *Mémoires* (inédites).

L'histoire des Grindr en termes de jeu

Dans L'appel de Cthulhu (AdC)

Les Grindr étaient un clan de Vikings comme les autres jusqu'à ce qu'ils tombent par inadvertance sur un réseau de cavernes abandonnées sous les landes écossaises, lors de la campagne d'invasion de la Grande-Bretagne par les Danois. Hélas pour les Grindr, le site, dédié à Nyarlathotep, avait le pouvoir de corrompre quiconque y pénétrait pour en faire le serviteur du Chaos Rampant. Les membres du clan Grindr qui survécurent à l'expérience ne tardèrent pas à se retourner contre leurs frères et les jetèrent dans les profondeurs des cavernes. Durant les siècles, les descendants des Grindr servirent Nyarlathotep, dans l'espoir de siéger un jour à la cour d'Azathoth. Mais le nombre de places est limité et la concurrence entre les différentes sectes de serviteurs de Nyarlathotep est rude. C'est pourquoi, dans *L'héritage Greenberg*, la Pentex cherche à s'emparer de l'empire Greenberg. C'est pour elle un moyen de gagner en puissance tout en éliminant un concurrent gênant.
Nyarlathotep, quant à lui, n'est pas opposé à l'idée que ses serviteurs s'affrontent pour obtenir la place d'honneur à ses côtés, tant qu'ils ne s'entre-détruisent pas. Après tout, la concurrence favorise le zèle, et le zèle favorise la venue de la fin des temps.

Dans le Monde des Ténèbres (MdT)

Les Grindr comptaient de nombreux Fils de Fenris dans leurs rangs. Les cavernes qu'ils explorèrent dans les landes d'Écosse étaient en réalité le caern qui avait jadis servi à transformer la tribu des Hurleurs blancs en Danseurs de la Spirale noire. Le très puissant esprit du Ver tapi au centre du réseau les accueillit à bras ouverts. Une fois corrompus, les Grindr se jurèrent de servir aveuglément le Ver et de causer la perte de ceux dont ils avaient fait partie : la tribu de loups-garous des Fils de Fenris. Ils y travaillèrent des siècles durant. Les Greenberg jouèrent un rôle non négligeable dans la création de la plus grande réussite des agents du Ver : la Pentex. Hélas, les dirigeants de la Pentex en vinrent à jalouser la montée en puissance des Greenberg et à convoiter leur empire. C'est pourquoi ils se retournent contre ceux qui devraient être leurs alliés naturels et provoquent les événements de la campagne.

Les frères aînés d'Adam Greenberg

De nombreux membres de la famille Greenberg naissent malformés, symptôme de douze siècles de pratiques incestueuses intenses et qui se perpétuent.
Ainsi, le sénateur Adam Greenberg a eu deux grands frères, Charles et Francis, qui ne survécurent pas à la gravité de leurs malformations. Du moins, c'est ce que prétend Greenberg senior.

Les cousins européens de la famille Greenberg

La branche britannique des Dunsirn

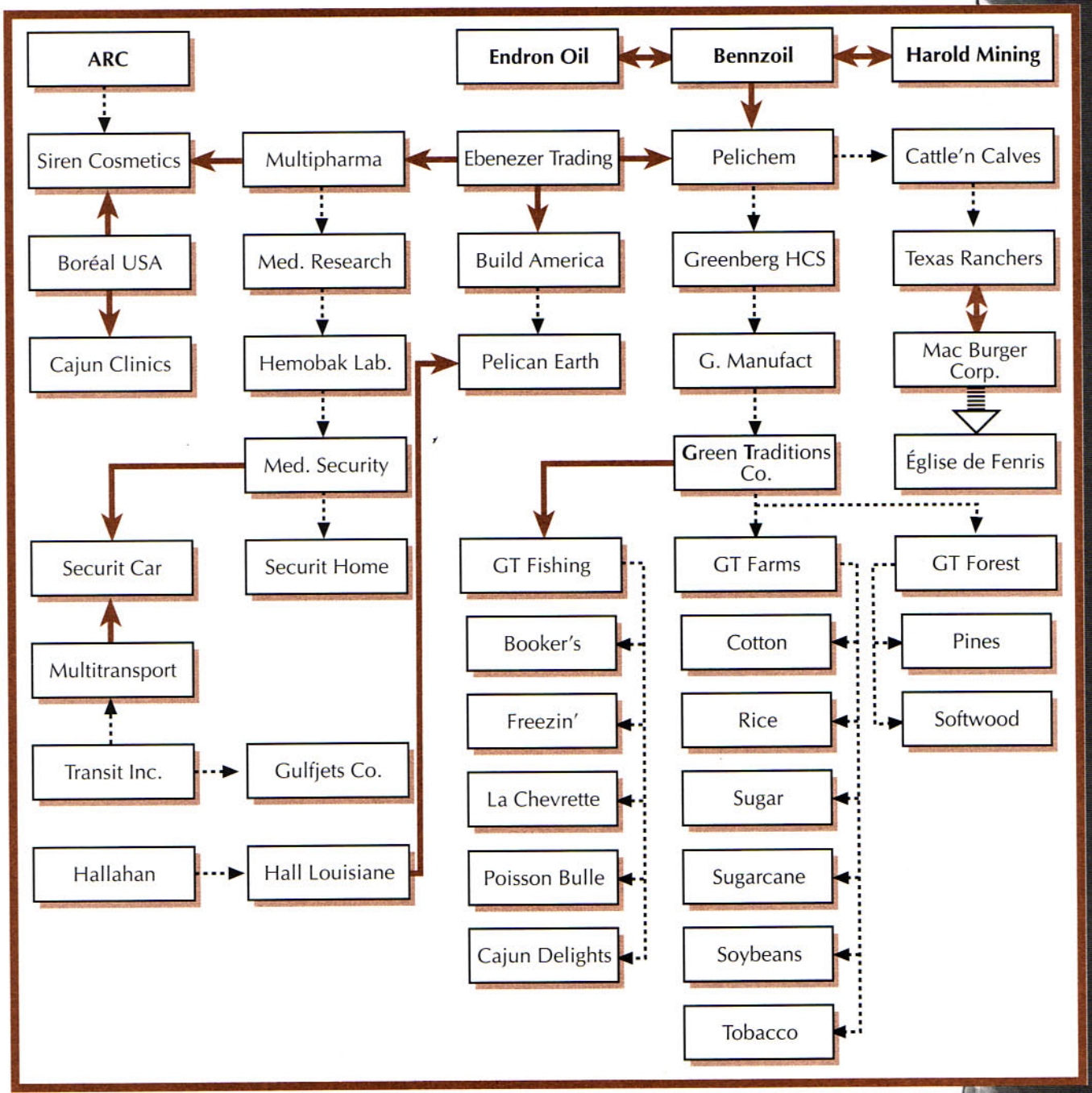
Les Grindr perdirent leur unique branche britannique, les Grant, lors de la première révolution d'Angleterre. En effet, les Grant, qui avaient rejoint les Cavaliers du roi Charles I^er^, furent exterminés jusqu'au dernier par les régiments de Cromwell. Mais une famille écossaise, les Dunsirn, avait noué de forts liens familiaux et financiers avec les Grant. Elle proposa alors aux Grind de prendre la relève de leurs malheureux cousins d'Angleterre. Le projet fut accepté, et pas seulement parce que les Dunsirn étaient de riches banquiers, ni parce qu'ils connaissaient la nature perverse des descendants des Grindr. Les Dunsirn avaient une délicieuse habitude aux yeux de leurs nouveaux alliés : celle d'aimer par-dessus tout se repaître de chair humaine. Ainsi, les Dunsirn sont progressivement devenus les banquiers privilégiés des descendants des Grindr et, en particulier, des Greenberg. Par ailleurs, ils ont hérité la garde du caern maléfique qui servit à corrompre les Grindr. Toutefois, malgré leur profonde implication, les Dunsirn conservent une grande autonomie. Ils dirigent la puissante Dunsirn & Company, Incorporated. Par ailleurs, ils partagent avec les Greenberg le contrôle d'une de leurs filiales, la Dunsirn Guaranty Trust Company qui est, avec l'Ebenezer Trading, le fer de lance de l'empire Greenberg.
Dans le Monde des Ténèbres, les Dunsirn sont une sous-famille du clan Giovanni, pleine de goules et de vampires. Les descendants des Grindr comptent sur les Dunsirn pour amener progressivement les Giovanni sur la voie du Ver corrupteur. Par ailleurs, les Dunsirn comptent de nombreux Parents de la tribu Fianna dans leurs rangs. La haine qui les oppose à ces derniers est féroce. Pour cette raison, les Greenberg et les Dunsirn réfléchissent ensemble à un plan d'extermination des Fils de Fenris et des Fianna.

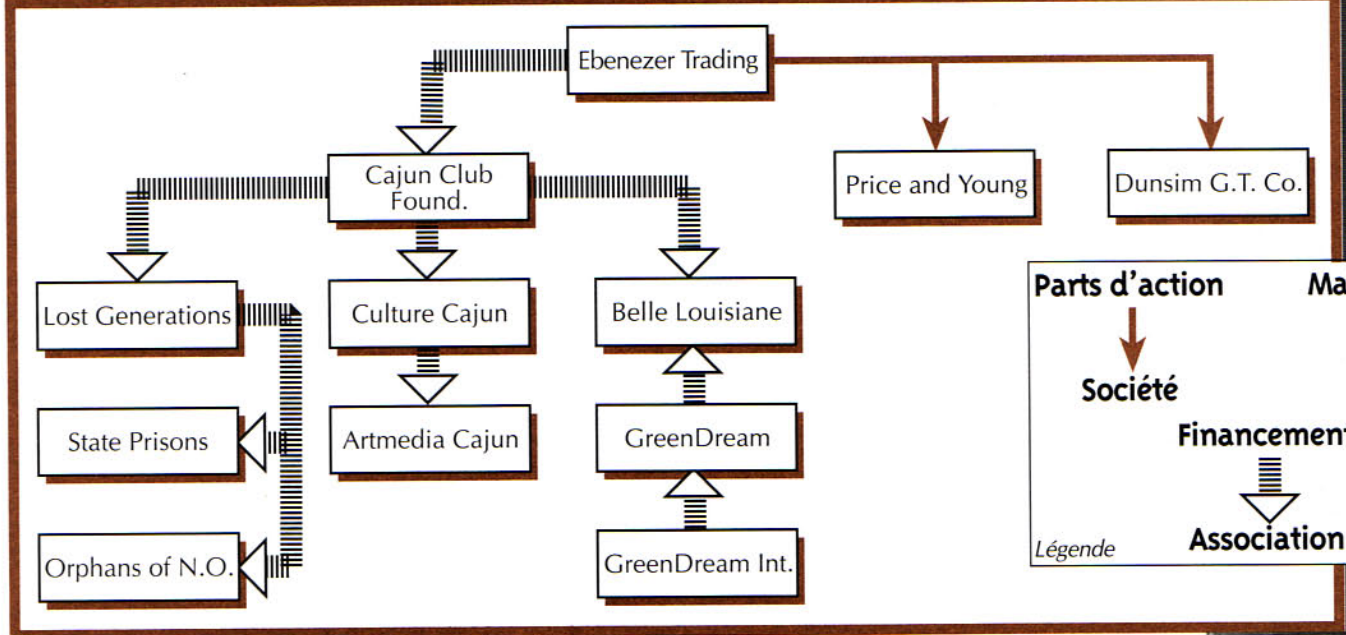
Les Grandier et les Gründer

La branche française des Grandier et la branche allemande des Gründer firent fortune dans l'armement pendant des siècles avant de se recycler dans l'activité bancaire. Elles connurent un enrichissement majeur lors du XIX^e^ siècle avec la révolution industrielle. Les Grandier et les Gründer comptaient alors parmi les banquiers les plus fortunés de leurs pays respectifs. Les deux familles tirèrent un immense profit financier et politique du nationalisme éclatant de la fin du siècle, ainsi que de la course aux armements qui précéda la Première Guerre Mondiale. Contre toute attente, cette dernière causa la ruine des Gründer, si bien que les Grandier durent leur fournir une aide financière considérable afin de relancer leurs affaires. Les années suivantes virent les banquiers Gründer encourager l'ascension d'Adolf Hitler. Certains furent même acceptés au sein des cercles d'occultistes maléfiques qui gravitaient autour de Himmler. Pendant ce temps, les Grandier se laissaient séduire par les thèses fascistes de la Cagoule. Par la suite, ils apportèrent un soutien actif à Pétain. Puis vint la déchéance pour les deux familles, à la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Pris au piège dans ce qui allait devenir l'Allemagne de l'Est, les Gründer se retournèrent vers l'industrie de l'armement pendant les décennies suivantes. Les Grandier investirent quant à eux avec succès dans le nucléaire. Aujourd'hui, les deux familles pèsent de tout leur poids, par l'intermédiaire d'un lobby commun au niveau européen, pour obtenir la relance du processus d'armement en France et en Allemagne. Leurs pressions semblent donner des résultats encourageants. Par ailleurs, les Gründer et les Grandier soutiennent activement la montée du fascisme et plus spécifiquement du nazisme dans l'Europe de la fin du deuxième millénaire. Dans ce but, elles collaborent avec les Grinsson de Suède.
Dans *L'appel de Cthulhu*, les deux familles ont conservé de nombreux liens avec les nazis immortels de Karotechia (voir *Quelques définitions*, plus loin).

La branche suédoise des Grinsson

En tant que descendants directs des Grindr, les Grinsson sont toujours restés fidèles à la tradition guerrière de leurs ancêtres. Pour cette raison, ils ont toujours concentré leurs activités dans les métiers de l'armement. Leurs efforts ont porté leurs fruits. Aujourd'hui, peu d'opérations de vente d'armes se font sans l'intermédiaire des Grinsson. Une autre particularité de cette branche de la famille tient au secret qu'elle cultive autour de ses activités et de l'intérêt qu'elle accorde en revanche à celles des autres. Elles dispose d'un réseau d'informateurs particulièrement efficace.
Dans *L'appel de Cthulhu*, les Grinsson ont rejoint le culte de la Transcendance peu après sa création. Mis à part les Dunsirn, les autres familles ignorent ce qui est au moins une grave infidélité à l'unité des descendants des Grindr, au pire une trahison. En effet, le culte de la Transcendance, comme la Pentex et les Grindr, cherche à accéder à la cour d'Azathoth et dispute à ses concurrents les faveurs de Nyarlathotep. L'adhésion des Grinsson au culte se justifie par une volonté d'accroître leurs chances d'aller, un jour, ramper devant Azathoth. Quant aux Dunsirn, les Grinsson semblent s'être attachés leur discrétion par un accord qui a fait d'eux les banquiers exclusifs des descendants des Grindr. Par ailleurs, les Grinsson entre-


ARC
Endron Oil
Bennzoil
Harold Mining
Siren Cosmetics
Multipharma
Ebenezer Trading
Pelichem
Cattle'n Calves
Boréal USA
Med. Research
Build America
Greenberg HCS
Texas Ranchers
Cajun Clinics
Hemobak Lab.
Pelican Earth
G. Manufact
Mac Burger Corp.
Med. Security
Green Traditions Co.
Église de Fenris
Securit Car
Securit Home
GT Fishing
GT Farms
GT Forest
Booker's
Cotton
Pines
Multitransport
Freezin'
Rice
Softwood
Transit Inc.
Gulfjets Co.
La Chevrette
Sugar
Hallahan
Hall Louisiane
Poisson Bulle
Sugarcane
Cajun Delights
Soybeans
Tobacco


Ebenezer Trading
Cajun Club Found.
Price and Young
Dunsim G.T. Co.
Lost Generations
Culture Cajun
Belle Louisiane
State Prisons
Artmedia Cajun
GreenDream
Orphans of N.O.
GreenDream Int.
Parts d'action
Maison mère
Société
Filiale
Financement
Association
Légende

tiennent des liens avec le Karotechia et par son biais avec les Gründer et les Grandier.
Dans le Monde des Ténèbres, les Grinsson comptent des Fils de Fenris en abondance dans leur progéniture. Ceux-ci ignorent la nature maléfique de leur Parents. Ces derniers se servent d'eux pour s'assurer le contrôle de la population des Fils de Fenris d'Europe du Nord. Notamment, ils les utilisent pour propager des idées néonazies dans les rangs des loups-garous et poussent ces derniers à s'en prendre à leurs « frères de race inférieure ».

Bruits qui courent
Diverses rumeurs aux allures de prophéties circulent parmi les descendants des Grindr depuis d'innombrables générations. L'une d'entre elle fait allusion au retour du géant originel, qui signera la perte de ses descendants pervertis au crépuscule du deuxième millénaire. Selon une autre prophétie, un membre du clan Grindr aurait échappé au sort de ses frères et n'aurait jamais été corrompu par la bête. Sa descendance, organisée dans une société secrète nommée « les vrais fils de Grindr », surveillerait les agissements de ses frères maléfiques depuis des siècles, et conduirait régulièrement des opérations contre leurs intérêts. Dans le Monde des Ténèbres, cette descendance serait composée de Fils de Fenris et de leurs proches Parents. Parmi les descendants des Grindr, cela fait longtemps que de telles rumeurs ne sont plus prises au sérieux. Peut-être est-ce une grave erreur.

L'organigramme Greenberg

Comment enquêter sur un réseau d'entreprises ? Pour découvrir quelle entreprise ou association contrôle ou est contrôlée par quelle autre, les joueurs doivent réussir un jet de Finance (MdT) ou de Comptabilité (AdC) pour chaque entreprise. Un échec critique interdit définitivement de continuer ses recherches dans cette direction. Une réussite critique (AdC) ou l'obtention de cinq succès (MdT) permet de découvrir deux entreprises au lieu d'une dans l'organigramme.
Mais un simple jet de dés ne suffit pas. Les personnages doivent le justifier en accomplissant des démarches administratives et éventuellement en recourant à leurs compétences en informatique. Rien ne leur interdit par ailleurs de faire appel à leurs relations et amis dans les milieux de la finance.

Trois entreprises de l'empire Greenberg

Hemobank Laboratories, Inc.

Dans *L'appel de Cthulhu*, cette société sert de couverture à Karotechia. Une partie du sang qui y est entreposé fait l'objet de transformations menées par des nécromants. La substance obtenue est capable de prolonger la vie de celui qui le boit. Hélas, ce liquide corrompt l'âme et le corps de son consommateur, et doit être diluée dans un sang pur afin d'atténuer sa perversion. Boire un sang non dilué rend fou : les malheureux intoxiqués se lancent dans une orgie de sexe et de violence, et meurent peu après de gangrène généralisée.
Dans le Monde des Ténèbres, le sang que boivent les membres du Cajun Club provient d'un très ancien vampire du clan Baali, maintenu en torpeur dans les sous-sols d'Hemobank. Son sang est un tel concentré de corruption qu'il pervertit l'âme de celui qui le boit, en plus de lui donner les avantages classiques des goules. Son consommateur doit également le diluer dans un sang « normal », s'il ne veut pas être victime des effets secondaires.

Le Cajun Club

Ce club est une antichambre du pouvoir. Les hommes d'affaires les plus importants de Louisiane s'y rencontrent pour décider du sort de l'État dans le domaine des affaires, de la politique et de la justice. Par ailleurs, ces hommes y accomplissent régulièrement des rituels cannibales dédiés à Nyarlathotep, durant lesquels ils boivent le sang impie qui prolonge leurs vies et corrompt leurs âmes. Ils s'y rendent également pour se faire soigner dans la clinique privée du club, et pour se livrer à d'horribles pratiques sexuelles sur le corps d'innocents recrutés dans les orphelinats que le club parraine.

L'église des Suivants de Fenris

Elle a été créée par le milliardaire néonazi Robert Allred, un membre du conseil d'administration de la Pentex, afin de tirer parti du phénomène croissant des milices antifédérales et d'attirer ces dernières vers le fascisme. Dans le Monde des Ténèbres, Robert Allred est un Parent des Fils de Fenris. À ce titre, il partage l'ambition des descendants des Grindr de causer la perte de la tribu de loups-garous nordiques. L'église des Suivants de Fenris est organisée de façon à séduire et attirer les Fils de Fenris en son sein, afin de mieux les tromper et les manipuler. Les Épées d'Heimdal, le camp fasciste des Fils de Fenris, est très présent au sein de l'église, et tente de recruter les autres loups-garous qui s'y trouvent. Les Épées d'Heimdal sont codirigés par Robert Allred. Celui-ci sait que la voie du fascisme mène droit au Ver.

Quelques définitions

D'un jeu à l'autre, quelques détails de l'identité et des plans des adversaires des personnages changent. Voici un petit survol de ces transformations.

Dans L'appel de Cthulhu

- **Delta Green**. Cette organisation clandestine au sein du gouvernement réunit essentiellement des agents fédéraux ayant connaissance de phénomènes surnaturels. Des universitaires et des fonctionnaires non fédéraux peuvent également en faire partie. Delta Green est constituée de cellules autonomes de trois agents actifs, qui communiquent entre elles par le biais de messages codés. Cette organisation est décrite dans le supplément en américain *Delta Green*.
- **La Pentex**. Ce réseau international d'entreprises doit son nom au fait qu'il est réputé être contrôlé par cinq masques de Nyarlathotep. La Pentex fut créée avec le concours des Greenberg. La structure de ces deux empires financiers est comparable et vouée aux mêmes desseins. Les événements de *L'héritage Greenberg* se produisent car les membres du conseil d'administration de la Pentex jalousent la montée en puissance politique des Greenberg.
- **Le culte de la Transcendance**. Cette organisation basée à Stockholm cherche, comme la Pentex et les Grindr, à réduire la population américaine puis mondiale à l'état de sociopathes par le biais de diverses organisations, afin de préparer le terrain pour la fin des temps. Le culte est dirigé par Nyarlathotep en personne. Cette organisation est décrite dans le supplément en américain *Delta Green*.
- **Karotechia**. Durant la Seconde Guerre Mondiale, Karotechia était un organisme nazi secret dédié à l'exploitation de l'occulte et du surnaturel pour le bénéfice du régime d'Hitler. Il fut contrecarré par Delta Green pendant la guerre, mais une poignée de survivants reformèrent le groupe en Amérique du Sud.
Dirigés par une manifestation d'Adolf Hitler, trois vieux nécromants nazis usent de leurs pouvoirs pour prolonger leur vie et renforcer leur contrôle de l'organisation. Karotechia constitue peu à peu un réseau mondial de néonazis et de groupuscules fascistes.
Notamment, l'organisation entretient des liens avec les Grinsson, les Gründer et les Grandier. Greenberg senior, en revanche, a refusé l'idée d'une association avec des nazis. Cela n'a pas empêché Karotechia d'infiltrer l'empire Greenberg par le biais de l'église des Suivants de Fenris, et Hemobank Laboratories grâce à des complicités au sein du Cajun Club. Ensemble, ils préparent l'avènement du IV[e] Reich. Karotechia est décrit dans le supplément en américain *Delta Green*.

Dans le Monde des Ténèbres

- **Le SAD (Special Affairs Department)**. Cette organisation semi-secrète au sein du FBI est composée d'agents chargés d'enquêter sur les phénomènes paranormaux. Le SAD est présenté en détail dans le supplément en américain *Project Twilight* (en anglais).
- **La Pentex**. Ce réseau d'entreprises est voué à la propagation de la corruption et à la destruction de Gaïa. Elle est décrite dans le supplément *Le livre du Ver*, un supplément pour *Loup-garou* disponible en français.
- **La Septième Génération**. Ce culte maléfique est décrit dans le supplément *Rage sur New York*, pour *Loup-garou*, traduit en français. Il n'est pas très important pour notre histoire, mais les MJ désireux de prolonger la campagne peuvent noter que le Cajun Club entretient des liens étroits avec la Septième Génération, par le biais du Club Apocalypse, son équivalent à Manhattan. De nombreux cadres de l'Ebenezer Trading en sont membres. Greenberg senior envisage de créer de tels clubs dans chaque grande ville des États-Unis. ●

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLI

☐ **Formule Jaune : 6** numéros **Jaune « L'Essentiel »** pour 160 francs seulement au lieu de 192 francs*, soit <u>un numéro Jaune gratuit.</u>

☐ **Formule Orange : 6** numéros **Jaune « L'Essentiel »** plus **4** numéros **Rouge « L'Aventure »** pour 295 francs seulement au lieu de 372 francs*, soit <u>un numéro Jaune **ET** un numéro Rouge gratuits.</u>

Je choisis de régler par : • *Cochez la case de votre choix*

❑ **chèque à l'ordre de Casus Belli**

❑ **carte bancaire** **expire le : mois** ⌊__⌋ **année** ⌊__⌋

N° ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋ ⌊__⌋⌊__⌋

Date et signature obligatoires

Nom ⌊__⌋

Prénom ⌊__⌋

Adresse ⌊__⌋

Code postal ⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋⌊__⌋ Ville ⌊__⌋

⌊__⌋

L'année de votre naissance (facultatif) 19 ⌊__⌋⌊__⌋

Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

* prix de vente chez votre marchand de journaux
Offre valable jusqu'à fin 1998 et réservée aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 01 46 48 47 08 ou 01 46 48 47 11.

En application de l'article L 27 de la loi du 6/01/1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès d'Excelsior. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient communiqués ultérieurement.

RCS Paris B 572 134 772

texte
Mehdi Sahmi
illustration
Bernard
Bittler
plan
Cyrille
Daujean

L'héritage

Greenberg

Pour L'appel de Cthulhu et le Monde des Ténèbres

COMPLEXE

Ce scénario s'adresse à un meneur de jeu vétéran, à l'esprit souple et n'ayant pas peur d'improviser. Les personnages peuvent être créés pour l'occasion, mais les joueurs devraient être relativement expérimentés et capables d'initiative.

préambule

L'histoire en deux mots

États-Unis, fin 1997 et début 1998. Les joueurs interprètent des agents du FBI fraîchement diplômés. Ceux-ci, après une mission de filature à Washington aussi étrange qu'ennuyeuse, rejoignent leur affectation officielle à la Nouvelle-Orléans. À peine arrivés, ils sont impliqués dans diverses affaires. Les liens qui les unissent et la véritable ampleur de l'intrigue leur apparaissent progressivement, éclairant les événements de l'introduction et bouleversant la perception rationnelle qu'ils avaient de leur monde.

L'ambiance

La qualité de vos parties dépendra grandement de l'ambiance que vous parviendrez à mettre en place. Voici ce que vous devez essayer de faire passer.

- Les personnages sont submergés par les événements. Ils ne devront plus trouver le temps ni de dormir ni de manger normalement dès qu'ils poseront le pied à la Nouvelle-Orléans. Appliquez impitoyablement le calendrier des événements. Durcissez son rythme si besoin est.
- Ils voient les certitudes qui constituaient la base de leur éducation, en particulier leur rationalisme d'agents fédéraux, remises en question.
- Ils lèvent peu à peu le voile sur une horreur sans nom.
- Ils sont frustrés. Ils accumulent les expériences troublantes, mais n'ont jamais la satisfaction de détenir des preuves formelles de l'existence du surnaturel (du moins pas avant la fin du scénario).
- Ils sont bridés par leur statut. Enquêter est certes plus facile lorsqu'on appartient au FBI mais, à l'inverse de l'Investigateur de base, les agents fédéraux n'ont pas le droit d'abattre les sorciers et de dynamiter leurs repaires.
- Ils sont pris en étau entre les principaux protagonistes de l'histoire.
- Ils sont trahis par ceux qu'ils croyaient être leurs alliés.
- Enfin, ils se sentent impuissants face à l'ampleur de la corruption qui ronge le monde qu'ils sont sensés protéger.

Le décor et les visions

Pour renforcer le réalisme de l'histoire, vous devrez rendre aussi crédibles que possible les différents éléments qui constituent son arrière-plan. En cela, les diverses aides de jeu, pp. 6 à 18, vous seront d'une aide précieuse. Toutefois, n'hésitez pas à vous documenter de façon plus complète sur les différents sujets abordés au cours du scénario. Par exemple, la lecture d'un guide sur la Louisiane, ses bayous, la Nouvelle-Orléans et son carnaval vous permettront de mieux communiquer aux PJ le rythme et l'ambiance unique de la région. Par ailleurs, au cours de l'aventure, les PJ seront victimes de « visions » déroutantes. Si vous n'êtes pas familiarisé avec cette technique, rassurez-vous, il sera à chaque fois indiqué comment les utiliser.

La création des PJ

Aux différences d'appellation près selon le système de jeu que vous aurez choisi d'employer, les PJ devront investir la majorité de leurs points dans les compétences suivantes :

Armes à feu, Athlétisme, Bagarre, Bureaucratie, Conduite, Culture (services de renseignement), Droit, Esquive, Discrétion, Informatique, Intimidation, Investigation, Mêlée, Psychologie, Vigilance.

De plus, les PJ ont bénéficié, dans le cadre de leur formation, d'un enseignement correspondant à un programme de lutte contre le crime organisé. Cette spécialisation est à l'origine de leur affectation à la Nouvelle-Orléans.

Les PJ spécialisés devront également investir des points dans certaines des compétences suivantes :

Autopsie, Balistique, Comptabilité, Finance, Médecine, Sciences (analyses biologiques et chimiques)…

L'historique des PJ

La principale qualité d'un historique développé est qu'il permet de rendre le personnage crédible, attachant et aisé à interpréter. Mais c'est également un outil dramatique, d'autant plus exploitable par les PJ et le meneur de jeu qu'il est riche et original.

Ludographie

L'appel de Cthulhu
The New Orleans Guidebook (en anglais) peut vous servir, sans être indispensable.
Delta Green (également en anglais) est fortement conseillée, même si vous devriez pouvoir vous en sortir avec les éléments que nous vous donnons p. 6 (sur l'administration américaine) et p. 18 (sur les divers groupes en présence).

Monde des Ténèbres
N'importe lequel des cinq jeux de base convient mais *Loup-garou : l'Apocalypse* est le plus approprié. Par ailleurs, le recours à ses suppléments *Project Twilight* (non traduit) et *Le livre du Ver* (traduit), ainsi qu'à *New Orleans by Night* (pour *Vampire*, non traduit) est chaudement recommandé.

BaSIC Enigma
Notre hors-série n° 19 *BaSIC : le jeu de rôle de base* suffira.

Conspiracy X et Conspiration X
Ce jeu propose également d'interpréter des agents fédéraux (ou autres) enquêtant sur le surnaturel. *L'héritage Greenberg* lui est adaptable sans difficulté.

Le sénateur Adam Greenberg

Discutez longuement des points suivants avec les joueurs. Essayez de prendre tous ces éléments en compte et d'obtenir une équipe variée.

● **Quelle est la spécialité des PJ ?** Pour être pleinement efficaces et autonomes, les PJ devront compter parmi eux un médecin légiste, un analyste en laboratoire, un spécialiste en bureaucratie, comptabilité et finance et un agent de terrain connaissant la Nouvelle-Orléans ou plus largement la Louisiane. Ce dernier pourrait être d'origine créole ou cajun. Enfin, un personnage féminin serait le bienvenu.

● **Quelle est l'origine sociale des PJ ?** Ont-ils grandi dans un milieu défavorisé ou descendent-ils d'une famille qui a fait fortune dans les affaires ? L'un d'eux pourrait avoir passé son enfance dans un orphelinat de la Nouvelle-Orléans. Qu'y a-t-il vu ? Sa psyché refoulerait-elle de noirs souvenirs que les événements à venir raviveront dans la douleur ? D'autres formes de traumatisme sont possibles, et pas nécessairement liées à l'affaire Greenberg. Sur ce plan, tout dépend de votre désir d'improviser.

● **Quelle est la vision du monde des PJ ?** Le groupe ne compte-t-il que des rationalistes bornés ? Certain sont-ils croyants ? Si oui, de quelle religion ? Peut-être la ferveur religieuse ou les curieuses expériences passées d'un PJ l'ont-elles préparé à accepter l'existence de phénomènes paranormaux, même s'il n'est pas encore certain d'y croire.

● **Les PJ ont-ils des relations ?** Si oui, lesquelles ? Celles-ci peuvent leur être d'un grand secours dans leurs investigations. Les PJ peuvent avoir des amis ou de la famille qui sont employés dans une agence gouvernementale (CIA, CDC, ATF voire USSS) ou qui évoluent dans le milieu des affaires ou de la politique…

● **Autre chose ?** Posez-vous autant de questions que vous l'estimerez nécessaire. Les réponses ne pourront qu'enrichir vos parties.

Dernières recommandations

Incitez les PJ à prendre un maximum de notes et à constituer un dossier par affaire. Avertissez-les de l'importance que le moindre détail peut revêtir, et encouragez-les à faire de fréquents récapitulatifs. Lisez et relisez scénario et aides de jeu (plus tout ce qui vous semblera utile) jusqu'à vous sentir capables d'improviser à partir des idées totalement imprévues que les joueurs ne manqueront pas d'avoir.

Enfin, vous constaterez en lisant le scénario que les PJ sont souvent confrontés à des rapports et à des documents d'origine diverses. Aussi, n'hésitez pas, si vous vous en sentez le courage, à les rédiger à partir des éléments qui vous sont communiqués dans le texte. Remettre des documents aux joueurs plutôt que leur exposer oralement les faits contenus dans les rapports renforce considérablement l'ambiance de vos parties.

Introduction

Mise en jambes

Dans cette première partie, les PJ, qui se connaissent à peine, vont apprendre à former une équipe capable de se débrouiller par elle-même à l'occasion d'un étrange baptême du feu.

Ce n'est pas indispensable, mais vous pouvez commencer l'aventure par une dernière journée d'entraînement des personnages à l'académie de Quantico (souvenez-vous du *Silence des agneaux*). Vous pouvez par exemple inventer un mini scénario dans lequel les PJ prennent d'assaut un bâtiment ou un réseau de souterrains tenus par de dangereux criminels. Si le cœur vous en dit, faites-leur croire qu'il s'agit d'une véritable mission et donnez-vous en à cœur joie. Lorsque les PJ se croiront morts ou condamnés, levez le voile sur votre mise en scène en faisant se manifester leur instructeur. Celui-ci met le doigt sur leurs différentes erreurs, avant de les renvoyer au vestiaire pour les préparatifs de la cérémonie de remise des badges. Si vous optez pour ce prologue, il serait intéressant de jouer sur un parallèle avec l'attaque du repaire des Kronsky, à la fin de la première enquête (voir p. 30). Par exemple, une erreur commise par l'un des PJ lors de cette séance d'entraînement lui sauvera la vie quand il s'en souviendra une fois dans le repaire des Kronsky.

Cérémonie de remise des badges à l'académie de Quantico
29 décembre 1997, 22 h 15

Tout commence lors de la réception qui suit la remise des badges définitifs à la nouvelle promotion d'agents du FBI, dont font partie les PJ, dans la salle des fêtes de l'académie de Quantico. De nombreuses huiles sont présentes. Parmi elles, outre quelques invités extérieurs (militaires, politiciens, simples civils américains ou étrangers travaillant pour le FBI), les principaux dirigeants du Bureau. Justement, l'un d'eux, que l'un des PJ a peut-être remarqué en train de les observer depuis un moment, les aborde alors qu'ils sont regroupés autour d'un buffet et très occupés à se goinfrer de délicieux petits canapés. Terrence Dempsey, le directeur de département à Washington, engage la conversation par un petit discours de bienvenue au sein de la prestigieuse agence fédérale, toute entière dédiée au service de la nation américaine. Il est paternaliste à souhait. Puis il leur parle d'une mission qu'il aimerait leur confier avant leur départ pour leur affectation commune à la Nouvelle-Orléans. Comme il est exclu de répondre par la négative à cette invitation, rendez-vous est pris le lendemain matin à huit heures tapantes à son bureau au J. Edgar Hoover Building de Washington.

935 Pennsylvania Avenue, NW Washington, DC
Samedi 30 décembre 1997, 8 h 01

Des PJ ponctuels se retrouvent comme prévu au bureau de Dempsey au J. Edgar Hoover Building. Malheureusement, M^lle^ Fergusson, la secrétaire de Dempsey, leur annonce que celui-ci accusera un retard indéterminé pour cause de réunion matinale. Suivent deux interminables heures d'attente, pendant lesquelles les PJ peuvent à leur guise enrichir les distributeurs de boissons situés dans le couloir ou feuilleter les différents magazines présents sur la table du bureau de la secrétaire. Ils peuvent également profiter de l'occasion pour lier plus ample connaissance, l'intensité et la nature de leur formation ne leur ayant probablement pas laissé le temps de devenir intimes durant leur séjour à l'académie de Quantico. Si l'un des PJ lit le *Washington Post* du jour, il y découvre, en dehors des prévisions météorologiques réfrigérantes, un article passionnant sur un scandale naissant lié au financement de la dernière campagne électorale du parti républicain (voir l'article *Un scandale Greenberg ?*).

Dempsey apparaît finalement, de mauvaise humeur. Il ne s'excuse pas pour son retard et leur lance un regard sombre en guise de bonjour. Puis il s'enferme dans son bureau, où il convoque les PJ quelques minutes plus tard.

À peine calmé, il leur expose le programme de la première mission de leur carrière : suivre discrètement le sénateur Greenberg et sa femme pendant les jours à venir. Le sénateur est soupçonné de violation des lois électorales et de crimes financiers, ce qui le place sous la juridiction du FBI. Il s'agit d'une filature permanente. Aucun contact n'est autorisé, sous aucun prétexte. Dempsey exige que les PJ lui rendent compte directement. Leur mission « de routine » commence immédiatement. M^lle^ Fergusson leur remet un dossier contenant des informations d'ordre général sur les Greenberg. Si l'un des PJ demande à Dempsey pourquoi il a fait appel à eux plutôt qu'aux agents de Washington, il répond sur le ton de la confidence que « c'est le seul moyen d'éviter que les journalistes n'apprennent que le FBI surveille un sénateur mêlé à une sale affaire ».

Le contenu du dossier

Le sénateur Greenberg et sa famille semblent parfaitement anodins, et le dossier est mince, dans la forme comme dans le fond. Il contient des informations d'ordre général (voir *Les PNJ de l'introduction* en marge p. 24 à 26), accompagnées de photographies des quatre membres de la famille.

L'adresse de la résidence des Greenberg, dans un luxueux quartier résidentiel situé au nord-ouest de la ville, y figure également. La famille emploie deux gardes du corps, deux domestiques et un chauffeur, et dispose de trois véhicules : une Ford Luxus immatriculée au nom de M^me^ Greenberg et deux limousines, l'une au nom de M. Greenberg, et l'autre appartenant à la flotte automobile du Congrès.

Le baptême du feu

Aux PJ de s'organiser comme bon leur semble pour surveiller les Greenberg vingt-quatre heures sur vingt-quatre. A priori, la situation est simple. Ils disposent de deux voitures banalisées, de jumelles, d'appareils photos, de couvertures chaudes et de café à volonté.

Pour animer cette partie du scénario sans rythme ni rebondissements particuliers, concentrez-vous sur les conditions de vie des personnages durant la filature, et multipliez les incidents distrayants. Incitez-les à développer un esprit de groupe.

Les PJ frigorifiés – il fait froid, très froid – passent des heures dans leur voiture devant la résidence Greenberg, à attendre que l'un ou l'autre des époux daigne sortir de chez lui. Comment tuent-ils le temps ? Comment s'organisent-ils pour manger ? Pour dormir ?

Par ailleurs, les vitres des limousines sont fumées et, depuis la rue, il est impossible de voir qui monte dans les véhicules, à cause de la hauteur des murs qui cernent la propriété. Comment les PJ pourront-ils identifier les passagers ? Enfin, comment se comporteront-ils s'ils sont remarqués par une journaliste trop curieuse ?

Voici la chronologie des principaux événements qui se dérouleront entre le début de la surveillance, au matin du 30 décembre 1997, et sa conclusion brutale le 31 vers minuit, après le suicide du sénateur.

Mardi 30 décembre 1997

En se renseignant, les PJ peuvent apprendre que le sénateur est au Capitole depuis 7 h 30 du matin.

— **12 h 15** : Le sénateur Greenberg déjeune dans un restaurant chic en compagnie de sénateurs républicains.

— **15 h 00** : Une femme dans une Oldsmobile se présente devant les grilles de la propriété. Il s'agit d'Amber Moore, un agent fédéral de l'USSS dont l'identité est classifiée. Comme le téléphone de Greenberg est sur écoute, elle est venue en tant que messagère, pour lui annoncer qu'un rendez-vous a été fixé avec le vice-président Al Gore. La rencontre aura lieu au cours d'une réception, qui est organisée le soir même dans une résidence appartenant au parc immobilier de la Maison Blanche. Elle remet des cartons d'invitations aux deux époux. Pour l'instant, la seule chose que les PJ pourront apprendre sur son compte est que l'identité de cette femme est protégée par le gouvernement fédéral.

— **15 h 50** : L'Oldsmobile quitte la propriété.

— **16 h 05** : Une limousine harcelée par des journalistes quitte le Capitole. Le sénateur Greenberg est à son bord et se rend chez lui.

— **19 h 30** : La limousine dans laquelle se trouvent M. et M^me^ Greenberg quitte la propriété pour se rendre à la réception, qui a lieu dans une luxueuse résidence, quelques pâtés de maisons plus loin.

— **19 h 55** : Arrivée du vice-président Al Gore à la réception. Il ne reste pas plus d'une heure, pendant laquelle il a une entrevue privée avec le couple Greenberg. Des PJ ayant des relations très bien placées pourront apprendre qu'ils se sont isolés dans un bureau pendant plus d'une demi-heure.

— **20 h 00** : Les journaux télévisés et la radio font une large place au scandale Greenberg. En plus des faits déjà exposés dans l'article du *Washington Post*, les auditeurs apprennent que la commission d'enquête sénatoriale a décidé de convoquer le sénateur Greenberg après les fêtes de fin d'année, afin d'entendre sa version des faits.

— **23 h 45** : La limousine quitte la réception et raccompagne les Greenberg chez eux. La nuit se passe sans incidents.

Mercredi 31 décembre 97

— **10 h 35** : Une limousine transportant la famille Greenberg quitte la propriété pour se rendre à une messe dans une église catholique.

— **11 h 43** : Un van marqué du logo NBC se gare sur le trottoir pas très loin des PJ. Une journaliste et son équipe en descendent et se préparent à réaliser un reportage avec les grilles du jardin des Greenberg en arrière-plan.

— **12 h 30** : Les Greenberg sont de retour chez eux. À son arrivée, l'équipe de reportage de NBC tente sans succès d'interviewer le sénateur à travers les vitres fumées de la voiture.

— **Dans l'après-midi** : D'autres journalistes de la télévision, de la radio et de la presse écrite rejoignent leurs collègues devant le domicile des Greenberg.

— **15 h 00** : Lors d'une conférence de presse convoquée spécialement pour l'occasion, le porte-parole des républicains déclare que son parti nie avoir eu connaissance d'éventuels agissements illégaux du sénateur Greenberg. Il ajoute que les républicains ne soutiendront pas un sénateur, fut-il des siens, qui se serait rendu coupable de malversations. Il conclut toutefois en rappelant que le sénateur Greenberg doit pouvoir bénéficier, comme tout citoyen, de la présomption d'innocence.

— **16 h 00** : M^me^ Greenberg, accompagnée d'un garde du corps, sort de la propriété dans sa Ford Luxus. Elle va faire des courses pour le réveillon. Si les PJ la suivent, elle se retourne contre eux en provoquant un accident. Puis elle sort de sa voiture et attaque les PJ avec une bombe antiagression

Un scandale Greenberg ?

Un scandale lié au financement de la campagne présidentielle de Bob Dole est-il sur le point d'éclater ? De nombreux observateurs font état de l'intérêt croissant accordé par la commission d'enquête sénatoriale au rôle joué dans ce domaine par le sénateur Adam Greenberg, alors assistant à la collecte des fonds.

Le doute plane en effet sur l'origine de près de douze millions de dollars. Il est vrai qu'à y regarder de près, certaines généreuses donations peuvent sembler des plus suspectes.

Ainsi, cette « église des Suivants de Fenris », dont les 2821 membres déclarés ont fait don de plus de mille dollars chacun au sénateur Greenberg lors de sa visite à leur ranch texan, pour un total de trois millions. Surprenant lorsque l'on sait que les membres de cette secte sont pour la plupart désargentés !

Passons sur deux autres millions rassemblés auprès des grandes fortunes de Louisiane, membres du Cajun Club, présidé par Adam Greenberg senior, le père du sénateur Greenberg.

Reste plus de sept millions de dollars dont l'origine demeure obstinément confuse. Proviennent-ils, comme le prétendent les sources mystérieuses qui ont attiré l'attention de la commission d'enquête sur les méthodes de collecte de fonds du sénateur Greenberg, d'une série d'associations fantômes masquant l'origine étrangère de la somme d'argent ?

Il est vrai que la quasi totalité des associations en cause sont de création récente. Certaines sont déjà dissoutes. Elles sont établies en Louisiane, chapeautées par le Cajun Club et partagent fréquemment la même boîte postale ou le même numéro de téléphone qui, trop souvent, ne répond pas. Ajoutez à cela que certaines de ces associations furent particulièrement actives lors de la campagne sénatoriale du candidat Adam Greenberg, en 1994. Greenberg senior a, d'après les rumeurs, fait pression sur les républicains pour qu'ils acceptent d'être représentés par son fils politiquement inexpérimenté lors de ces élections...

Autant d'éléments augurant qu'un sérieux scandale succédera bientôt au doute légitime qui occupe les esprits.

Washington Post, 30/12/97

Système de santé mentale pour le Monde des Ténèbres

Lorsque les personnages sont confrontés à une scène particulièrement choquante, demandez-leur de faire un jet de Volonté. Un échec simple signifie la perte d'un point de Volonté temporaire. Si le choc psychologique amène le score de Volonté temporaire à zéro, la Volonté permanente diminue d'un point. Affligez le PJ d'une phobie plus ou moins sérieuse en relation avec le choc. Par ailleurs, si le PJ obtient un échec critique à son jet de Volonté, en plus de perdre autant de points de Volonté permanente qu'il aura obtenu de « 1 », le PJ devient fou pour de bon. Il lui faudra plusieurs semaines d'hôpital pour être à nouveau en état de marche.

tout en les insultant et en leur hurlant : « Je sais qui vous êtes ! Je sais qui vous envoie ! ». Son garde du corps a du mal à la maîtriser. Bien entendu, des journalistes filment tout l'incident. Les PJ n'auront pas l'autorisation de porter plainte, et ont encore moins intérêt à lever la main sur M^me^ Greenberg.

— **23 h 30** : Le sénateur Greenberg se suicide.

— **0 h 03** : Le corps est découvert par M^me^ Greenberg.

— **0 h 10** : Des véhicules de police et une ambulance arrivent toutes sirènes hurlantes devant la propriété des Greenberg. Un périmètre de sécurité est aussitôt établi. Les PJ peuvent passer le barrage policier en présentant leur badge. À l'intérieur, ils apprennent d'un inspecteur de police le décès du sénateur Greenberg. Apparemment, il s'est suicidé. Un PJ insistant peut éventuellement monter jusqu'à la salle de bains dans laquelle Greenberg a mis fin à ses jours. Il fera alors l'objet de la première vision. M^me^ Greenberg est là, et supervise l'enlèvement du corps du sénateur.

Première vision

Si un ou plusieurs PJ pénètrent dans la résidence Greenberg et se rendent dans la salle de bains où se trouve encore le cadavre, l'un d'eux est victime de la vision au moment où il entre dans la pièce. S'ils restent à l'extérieur avant de rentrer chez eux, l'un d'eux vivra la scène en rêve pendant la nuit.

Quoi qu'il en soit, la vision se présente comme suit. Le personnage, qui se trouve dans la résidence du sénateur au beau milieu de l'agitation consécutive au sinistre événement, se sent attiré à l'étage supérieur, dans la salle de bains voisine de la chambre du couple Greenberg. Le sénateur, qui a manifestement mis fin à ses jours en s'ouvrant les veines, repose dans une baignoire pleine d'eau ensanglantée. Tout semble normal jusqu'à ce que, l'espace d'une seconde, le cadavre tourne la tête dans la direction du PJ et le regarde fixement avant de reprendre sa position initiale.

Conclusion

Le soir même ou le lendemain matin, Dempsey met fin sans explications à la mission des PJ, leur demandant d'oublier Greenberg et de préparer leur départ pour leur affectation à la Nouvelle-Orléans dans les jours qui suivent. Tout cela devrait leur laisser un goût d'inachevé… c'est tout à fait volontaire.

L'affaire Greenberg

Adam Greenberg, deuxième du nom, naît à Lafayette en 1959. Son père est dur, quand il n'est pas absent. En revanche, sa mère (la demi-sœur de son père) est douce et couve son petit dernier (ses deux premiers fils étaient malformés et sont morts jeunes). Adam junior est un enfant maladif. Les marques d'amour de sa mère, ajoutées à une excellente éducation dans les instituts privés les plus huppés, l'aident à atteindre l'âge adulte, mais ne le préparent pas à son initiation au sein du cercle maléfique des Greenberg. Cet enfant faible devient pourtant un homme aux études brillantes et à la carrière prometteuse. Mais c'est un homme manipulé, initié à des secrets qui lui répugnent, contraint à la corruption et héritier-otage d'un empire de perversion et de haine.

En 1983, après avoir refusé d'épouser une cousine d'Angleterre, Adam se marie avec M^lle^ Elisabeth Gauntley, l'arrière-petite-fille du magnat de la finance Donald Gauntley (l'un des membres du conseil d'administration de la Pentex). Il naît de ce mariage heureux bien qu'arrangé un garçon, Adrien, et une fille, Virginie, aujourd'hui âgés respectivement de dix et de sept ans. L'année 1994 sacre Adam sénateur de la Louisiane. À l'occasion des présidentielles de 1996, le sénateur Greenberg participe avec réticence au financement occulte de la campagne électorale du républicain Bob Dole. Pour cela, il a recours à deux sources : un montage financier dans les Caraïbes, couvert par des associations-paravents créées dans l'État de Louisiane ; et les dons de l'église des Suivants de Fenris, une secte vouée au culte de Fenris, le loup maléfique de la mythologie scandinave.

Mais Greenberg a des concurrents parmi ceux qui devraient pourtant être ses alliés. En effet, la Pentex n'apprécie pas l'influence excessive qu'exerce la famille Greenberg dans les hautes sphères du gouvernement américain. Pourtant, il est exclu de détruire une telle infrastructure, toute entière dédiée au service de l'entropie. La Pentex doit donc trouver un moyen de s'emparer de l'empire Greenberg. Donald Gauntley décide alors d'attirer l'attention de la commission d'enquête sur les « à-côtés » du financement de la campagne présidentielle par le sénateur. La commission accumule les preuves avec une étrange facilité, et les médias s'emparent de l'affaire.

Pour Greenberg, tout menace de s'effondrer. Il confie alors son désespoir à sa femme. Celle-ci lui propose de tout abandonner. Pour ce faire, elle fait appel à son arrière-grand-père, Donald Gauntley, qui voit là le moyen idéal d'affaiblir les Greenberg. Le vieil homme compte parmi ses débiteurs l'ex-gouverneur de l'Arkansas devenu Président, William Jefferson Clinton. À la fin de l'automne 1997, il arrange une rencontre entre le sénateur Greenberg et

Les PNJ de l'introduction

▶ *Le sénateur Adam André Greenberg*

38 ans, 1,81 m, 79 kg, brun aux yeux bleus. Adam Greenberg est né le 30 novembre 1959 à Lafayette, Louisiane. Fils du riche industriel cajun Adam François Greenberg senior, il est sénateur de Louisiane depuis janvier 1994. En 1996, il participa à la collecte des fonds pour la campagne présidentielle du représentant du parti républicain, Robert Dole. En apparence, Greenberg est un bel homme peu charismatique. Dans le fond, c'est un individu intelligent, bon et sensible, mais manquant de volonté et dépressif. Il est déchiré à l'idée de devoir choisir entre trahir les siens ou endosser leur sinistre héritage. Par ailleurs, le fait que l'opinion publique le soupçonne d'être aussi corrompu que le reste de sa famille achève de le désespérer.

FOR 10	DEX 12	INT 17
CON 12	APP 14	POU 11
TAI 10	SAN 60	EDU 18
PdV 10	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Baratin 60 %, Bibliothèque 55 %, Comptabilité 45 %, Conduite 45 %, Crédit 65 %, Discussion 70 %, Droit 60 %, Éloquence 75 %, Histoire 50 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Français 55 %, Psychologie 50 %.

FOR 2	DEX 2	VIG 2
CHA 2	MAN 4	APP 3
PER 3	INT 4	AST 3

Capacités : Vigilance 2, Empathie 3, Expression 3, Intimidation 1, Subterfuge 3, Conduite 1, Étiquette 2, Bureaucratie 3, Droit 3, Finance 2, Linguistique 1 (français), Occultisme 2, Politique 3.
Volonté : 4.

le vice-président Al Gore, dans une résidence appartenant aux Greenberg, au bord du lac Ponchartrain. Al Gore propose au sénateur la protection des démocrates et une nouvelle vie, en échange de certaines informations sur les activités illégales de sa famille et le système de financement occulte du parti républicain. L'USSS doit superviser l'opération « d'exfiltration ». Greenberg rencontre une ultime fois le vice-président lors d'une réception donnée le 30 décembre 1997 et accepte le marché. Hélas, au plus profond de sa dépression, il ne peut se résigner à trahir les siens et à se corrompre encore une fois. Il met fin à ses jours en s'ouvrant les veines dans sa baignoire, le 31 décembre 1997, un peu avant minuit.

De leur côté, les républicains et Greenberg senior considéraient avec suspicion la conduite récente du sénateur. Pour cette raison, ils ont chargé leurs relations haut placées du FBI de le faire suivre discrètement par de jeunes agents du FBI qui ne risquent pas de poser problème et qui puissent être utilisés ultérieurement à la Nouvelle-Orléans, au cas où le sénateur s'y rendrait. Les PJ entrent en scène…

Le suicide de Greenberg surprend tout le monde. Aucun des partis en présence n'y croit vraiment, d'autant que M^me^ Greenberg ne laisse personne approcher le corps de son défunt mari et disparaît avec ce dernier et ses enfants. En réalité, elle se réfugie clandestinement dans une des plantations de sa famille à la Jamaïque, avec la complicité de ses amis vaudous de la Nouvelle-Orléans. Elle ignore que ces derniers sont surtout les amis de son aïeul, Donald Gauntley.

De leur côté, les intrigants s'entre-déchirent. Les PJ seront bientôt pris en étau entre de redoutables adversaires. Ainsi, l'USSS est persuadé que les républicains et la famille Gauntley ont assassiné le sénateur. Mais alors, quel est le rôle des PJ dans cette affaire ? Que savent-ils ? Ne sont-ils qu'une diversion ? Ou bien sont-ils sincères et dignes de confiance ? C'est l'opinion de Marcus Questor, leur supérieur hiérarchique au bureau fédéral de la Nouvelle-Orléans (et un membre haut placé du SAD/Delta Green).

Greenberg senior est pour sa part persuadé que son fils a voulu le trahir avec la complicité de sa femme. Plus que tout, il veut récupérer son petit-fils pour reprendre les choses en main et en faire un héritier digne de la dynastie Greenberg. Pour y parvenir, il tente de se servir des PJ à travers leurs supérieurs de Washington.

Doublement victorieux dans cette affaire, Gauntley et la Pentex ont obtenu ce qu'ils voulaient : affaiblir Greenberg senior et s'emparer dans un proche avenir d'un empire au potentiel maléfique remarquable. En effet, l'esprit surnaturel qui occupe le corps de Donald Gauntley compte s'incarner dans le corps du petit-fils Greenberg, désormais l'héritier direct de son grand-père. M^me^ Greenberg, réalisant dans quel piège elle avait précipité ses enfants en se réfugiant auprès de son arrière-grand-père, cède bientôt au désespoir puis à la folie. Le corps du sénateur Greenberg repose dans le caveau de la famille Gauntley, à la Jamaïque, et elle passe énormément de temps à lui tenir compagnie et à lui faire la conversation.

La Nouvelle-Orléans

L'arrivée

Le cœur du scénario se décline en deux enquêtes que les PJ doivent mener de front dès leur arrivée à la Nouvelle-Orléans. Le déroulement de l'histoire doit trancher avec l'introduction par son rythme effréné. Ne leur laissez jamais un instant de répit, et faites-les passer sans pitié d'une affaire à l'autre, sans vous soucier de ménager leurs plans… ou leurs heures de sommeil.

Aéroport de la Nouvelle-Orléans
Lundi 5 janvier 1998, 14 h 30

Les PJ, surpris par la chaleur (15 degrés de plus qu'à Washington) et la moiteur de la Louisiane, sont accueillis à l'aéroport de la Nouvelle-Orléans par leur supérieur hiérarchique direct. La tenue du superviseur de terrain Denis Clarks est surprenante : mocassins blancs sans chaussettes, pantalon marron froissé et chemise hawaïenne ouverte sur un maillot de corps taché. L'homme, de surcroît, est mal rasé et ses cheveux tirés en arrière en une petite queue de cheval sont gominés à outrance. « Bienvenue à la Nouvelle-Orléans, les p'tits gars ! » Le temps de ramasser leurs valises et les PJ embarquent en direction de leurs appartements respectifs. Rendez-vous est fixé par Clarks deux heures plus tard, au bureau, avec toute l'équipe de la cellule en charge du programme de lutte contre le crime organisé.

Suite 2200, 1250 Poydras Street
Lundi 5 janvier 1998, vers 17 h 00

Le bureau régional de la Nouvelle-Orléans occupe le huitième étage de l'immeuble. Une centaine de personnes y travaillent, et l'agitation ambiante est fébrile. Chacune des huit cellules (une par programme et une centrale) qui composent le bureau dispose de ses propres locaux. À ce titre, la cellule de lutte contre le crime organisé ou « cellule antigang » est organisé comme une mini agence autonome. Seul son agent superviseur senior doit rendre des comptes aux dirigeants du bureau fédéral de la Nouvelle-Orléans. En plus du huitième étage, le premier sous-sol est occupé par un laboratoire de recherche, une armurerie bien garnie et une salle d'entraînement. Enfin, les agents disposent d'un parking privé au deuxième sous-sol. Le reste de l'immeuble est occupé par diverses sociétés privées sans liens avec le FBI.

Les membres de la cellule antigang

● **Marcus Questor, agent superviseur senior.** Marcus est un homme calme, fiable, sérieux, aux airs de cadre supérieur dynamique mais froid. Il est dépourvu de tout sens de l'humour. Questor dirige la cellule antigang depuis l'internement de son prédécesseur, Lawrence Milberger.

Les PJ trouveront sans doute étonnant qu'un homme, si compétent soit-il, parvienne aussi jeune à un tel niveau hiérarchique. En réalité, Questor doit sa fulgurante ascension à l'influence de sa maîtresse et mentor, Cynthia Forrest. Celle-ci, âgée de 34 ans, est assistante directrice adjointe au J. Edgar Hoover Building, à Washington DC. Tous deux appartiennent secrètement à un groupe d'investigateurs du paranormal. Il s'agit du SAD dans le Monde des Ténèbres et de Delta Green dans *L'appel de Cthulhu*.

● **Denis Clarks, agent superviseur adjoint de l'ATF, attaché au FBI.** Ce Californien passionné de surf est sympathique, sociable, déconneur, peu soucieux du règlement, paresseux, et assez peu efficace dans l'ensemble. Il plaira certainement aux PJ qu'il est chargé de superviser : il les amusera et leur laissera une grande liberté dans leurs enquêtes. Tout cela n'est qu'une façade. En réalité, Clarks est un être corrompu, vendu tout entier à la cause des Greenberg.

Denis Clarks est issu d'une famille à problèmes de la banlieue de Los Angeles. Au cours de son adolescence, Clarks a rejoint un groupe de surfeurs néonazis adeptes de sciences occultes. Adulte, il est entré dans la police de Los Angeles, puis à l'ATF par le biais de concours internes. C'est au cours d'une mission d'infiltration pour l'ATF qu'il s'est lié d'amitié avec des membres de l'église des Suivants de Fenris. Ces derniers décidèrent de l'initier. Clarks a passé plusieurs jours dans le labyrinthe noir des Kronsky (voir p. 31), y a survécu et en est ressorti prêt à servir les forces du mal.

Depuis qu'il a obtenu d'être attaché au FBI de la Nouvelle-Orléans, Clarks sert les Greenberg en tant qu'informateur. Il part régulièrement en voyage en Californie, dans les Caraïbes et au Mexique, officiellement pour surfer, en fait pour superviser les opérations de trafic d'armes des Greenberg. Si Clarks se savait démasqué et ne parvenait pas à fuir, l'esprit corrupteur qui le possède depuis son initiation dans le labyrinthe des Kronsky le pousserait à se supprimer par tous les moyens.

● **Martha « Marty » Herodes, agent spécial vétéran.** Marty est une femme charmante, toujours aimable et souriante. Hélas, son manque d'assurance la rend sensible aux manipulations de Clarks. Elle se sent plus dans son élément en face d'un ordinateur que sur le terrain.

▶ ***Elisabeth Mary Rose Gauntley Greenberg***

36 ans, 1,72 m, 56 kg, blonde aux yeux bleus. M^me^ Greenberg est née le 14 avril 1961 à la Jamaïque. Elle a épousé Greenberg le 12 janvier 1985. M^me^ Greenberg n'est pas seulement une belle femme, elle est également douée d'une grande force de caractère, et est prête à tout pour défendre ceux qu'elle aime. Malheureusement, les événements de ces derniers mois l'ont sévèrement éprouvée, et elle est sur le point de craquer. Ses crises de colère peuvent la rendre physiquement agressive. Sa plus grave erreur est la confiance qu'elle place en son arrière-grand-père Donald Gauntley. Elle ignore que celui-ci est en fait possédé par une entité surnaturelle.

FOR 09 DEX 14 INT 16
CON 11 APP 16 POU 13
TAI 09 SAN 30 EDU 16
PdV 9 ***B/M Dom*** **: 0.**
Compétences **: Conduite 40 %, Discussion 45 %, Esquiver 45 %, Histoire 40 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Créole 55 %, Bombe lacrymogène 60 %.**

FOR 2 DEX 3 VIG 2
CHA 4 MAN 2 APP 4
PER 3 INT 3 AST 2
Capacités **: Vigilance 2, Bagarre 1, Intimidation 2, Subterfuge 2, Conduite 2, Occultisme 2, Linguistique 3, Bombe lacrymogène 3.**
Volonté **: 6.**

▶ Paul Adrien Greenberg et Virginie Carole Anne Greenberg

Ils sont le fils et la fille des époux Greenberg, nés respectivement le 27 février 1987 et le 11 mars 1990 à Lafayette, Louisiane. Tous deux sont blonds aux yeux bleus.

Les autres agents de la cellule antigang

▶ Marcus Questor, agent superviseur senior

Âgé de 27 ans, 1,78 m, 70 kg, cheveux bruns coupés court, les yeux bleus, en costume strict même en pleine canicule.

FOR 13	DEX 15	INT 17
CON 13	APP 14	POU 15
TAI 12	SAN 70	EDU 14
PdV 13	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Baratin 40 %, Bibliothèque 35 %, Conduite 60 %, Discrétion 55 %, Discussion 40 %, Droit 65 %, Esquiver 55 %, Mythe de Cthulhu 29 %, Premiers soins 30 %, Se cacher 55 %, TOC 65 %, Français 35 %, Créole 30 %, Espagnol 35 %, Armes de poing 55 %.

FOR 2	DEX 3	VIG 3
CHA 3	MAN 2	APP 3
PER 4	INT 3	AST 4

Capacités : Vigilance 3, Sport 2, Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 1, Commandement 2, Conn. rue 2, Subterfuge 2, Conduire 2, Armes à feu 2, Mêlée 1, Furtivité 3, Bureaucratie 2, Informatique 2, Droit 3, Linguistique 3, Occultisme 2.

Volonté : 8.

● **André Barthelemy, directeur de recherches au laboratoire du FBI**. Méfiant et grincheux, Barthelemy est proche de l'archétype du vieux professeur misanthrope. Il faudra déployer des trésors de diplomatie pour obtenir son estime. Mais ces apparences dissimulent un bon fond. Questor mis à part, Barthelemy est la seule personne en laquelle les PJ peuvent avoir une confiance totale.

Lorsqu'il ne travaille pas, André se retire dans sa petite maison située en plein bayou, accessible seulement par bateau, pour se ressourcer et pêcher. S'ils parviennent à l'amadouer, il invitera les PJ à y passer une nuit de repos.

Entretien avec Marcus Questor

Les PJ ont été affectés à la Nouvelle-Orléans afin de constituer une nouvelle équipe opérationnelle de lutte contre la criminalité organisée. Celle-ci englobe les activités mafieuses, mais également le phénomène des gangs de rue.

Après les formules de bienvenue et les présentations, Questor annonce aux PJ qu'il compte leur confier deux enquêtes impliquant des gangs de la Nouvelle-Orléans. Clarks est chargé de superviser les PJ. C'est donc à lui que les PJ s'adresseront désormais. Questor, qui est responsable de la direction générale du bureau, n'interviendra que dans les affaires relevant de sa compétence, ou s'il est sollicité. Il demeure toutefois accessible et est à l'écoute des PJ en cas de besoin. Aux personnages de s'organiser comme bon leur semble pour résoudre parallèlement deux enquêtes apparemment sans rapports dans les plus brefs délais. Une course contre la montre débute donc, que les jeunes agents fédéraux ne peuvent pas se permettre de perdre.

Accessoirement, la visite des locaux peut être l'occasion pour l'un des PJ de remarquer l'existence d'un bureau vide. Sur la porte, on peut voir une plaque gravée au nom de Lawrence Milberger. Dans l'entrée se trouvent les portraits des agents qui travaillèrent autrefois à la Nouvelle-Orléans. Parmi les plus récents, celui de Milberger. Son regard est étrange et dérangeant, même sur la photo. Il faudra une bonne raison aux PJ pour que Questor accepte de leur parler de son prédécesseur, et une encore meilleure raison pour qu'il leur permette de le voir. Ses supérieurs et lui sont les seuls à pouvoir accorder une telle autorisation.

Première enquête

L'immeuble incendié d'Algiers

L'affaire en résumé

Le but apparent des Zombies, un gang de la Nouvelle-Orléans, est de contrôler et développer les trafics d'armes et de drogues locaux. Mais les Zombies ont un autre objectif beaucoup plus philosophique : corrompre la société et la mener à sa perte. En cela, ils sont épaulés par les Greenberg. Un tel objectif passe naturellement par l'élimination de gangs concurrents comme les Sœurs de Marie, dont l'activité est largement tournée vers l'aide aux défavorisés. Dans le Monde des Ténèbres, les Zombies sont dirigés par des Disciples de Set basés à Haïti.

Les Zombies cherchaient donc depuis un moment un moyen de ruiner la réputation des Sœurs de Marie, en les faisant passer pour de dangereux criminels qui se cachent derrière une apparente bienveillance. Pour ce faire, les Zombies ont détruit un de leurs propres repaires, puis ont fait courir la rumeur que leurs seuls adversaires, les Sœurs de Marie, en étaient responsables. À les en croire, les Sœurs chercheraient à provoquer une guerre pour le contrôle du quartier. De plus, la nature du combustible utilisé pour la destruction de l'immeuble amène à penser que les Sœurs de Marie sont des trafiquants d'armes, car seuls des trafiquants d'armes auraient pu obtenir un tel matériel. Avec tous ces éléments, les complices des Zombies au sein de la police ont tout ce qu'il faut pour arrêter les sœurs de Marie.

Pour faire le sale boulot, les Zombies ont fait appel aux Kronsky, une famille de Cajuns maléfiques avec laquelle ils organisent leur trafic d'armes. Abe Kronsky, un spécialiste en explosifs, s'est occupé d'allumer l'incendie.

Tout se serait passé pour le mieux si M. Babbit n'était pas passé par là avec sa caméra… ou, à la rigueur, si son enregistrement était tombé entre les mains de l'un des flics complice des Zombies. Au lieu de ça, il échoué entre les mains de ce camé d'inspecteur Garfield, le flic le plus pourri de la Nouvelle-Orléans. Reconnaissant la voiture des Kronsky, Garfield a compris ce qui s'était passé et a tenté de monnayer l'enregistrement contre de la drogue auprès des Zombies. Mal lui en a pris ! La réponse des Zombies a été d'envoyer Brett Kronsky, le frère cadet d'Abe, supprimer les gêneurs et récupérer la vidéo compromettante. Brett, pas subtil pour un sou, en a profité pour massacré M^me^ Babbit.

Briefing

Les faits connus de Questor, sur la base du rapport de la brigade des pompiers et du département de police de la Nouvelle-Orléans, sont les suivants.

Un immeuble à l'abandon situé dans le quartier d'Algiers, appartenant à la société Pelican Earth, Inc. et classé « bâtiment menaçant ruine » par la mairie, a fait l'objet d'un violent incendie consécutif à une explosion, durant la nuit précédant l'arrivée des PJ, vers 2 h 30 du matin. Le brasier était si intense que les dalles de béton des cinquième et sixième étages ont fondu avant de s'effondrer sur les étages inférieurs. Selon le rapport de l'expert de la brigade des sapeurs pompiers de la Nouvelle-Orléans, l'incendie est d'origine criminelle. Toutefois, les moyens employés pour alimenter le foyer, situé au cinquième étage, demeurent indéterminés. On ne déplore aucune victime. Le lieu est connu des forces de police comme servant de repaire aux activités illégales des gangs du quartier. Ceux-ci sont naturellement soupçonnés d'être à l'origine de l'incident.

Enquête sur le terrain

Clarks demande aux PJ de se rendre immédiatement sur place afin de procéder à des relevés, en vue de leur analyse par le laboratoire du FBI. Les agents doivent donc se trouver sur les lieux en début de soirée. L'immeuble qui a brûlé se situe dans une partie mal famée d'Algiers. L'éclairage défaillant plonge la rue dans une pénombre inquiétante. Pour la plupart, les bâtiments environnants sont dans un tel état qu'il est impossible de savoir s'ils sont habités ou abandonnés. L'ensemble confère à l'immeuble calciné un

aspect sinistre. Par ailleurs, les bandelettes de police interdisant l'accès à l'immeuble ont été déchirées. Laissez les PJ organiser la prise méticuleuse de relevés, puis faites intervenir les Zombies.

Ceux-ci, au nombre d'une dizaine, ont repéré les PJ dès leur arrivée et connaissent très bien le terrain. Jouez sur l'effet de surprise et sur l'impressionnant look vaudou des membres du gang. Puis faites progressivement grimper la tension, jusqu'à ce que les PJ comprennent qu'une confrontation violente est imminente. En effet, des moqueries aux menaces, le ton se durcit très vite. Le but des Zombies est de faire peur aux PJ pour les chasser de leur territoire, pas de les tuer. Ils leur laissent donc une chance de fuir, mais n'hésitent pas à les blesser en guise d'avertissement. Si les PJ tentent d'user de leurs armes, les Zombies tirent profit de leur connaissance du terrain pour se mettre subitement à couvert, semblant littéralement se fondre dans le sombre décor environnant. Puis ils ouvrent le feu, donnant l'impression de tirer de partout à la fois. Au bout du compte, les PJ n'ont pas d'autre choix que de fuir. Arrangez-vous (sans hésiter à tricher) pour que l'un d'eux soit blessé. Ses blessures (par balles ou armes blanches) sont sans gravité, mais nécessitent une hospitalisation pour la nuit. Cela vous permettra de lancer la deuxième vision à un moment où elle est sûre de les perturber.

Aparté : le cas Milberger

Deuxième vision

Le PJ blessé lors de la confrontation avec les Zombies est amené en catastrophe au General Hospital de la Nouvelle-Orléans, à bord d'une voiture de fonction sans doute constellée d'impacts de balles. Après avoir reçu les soins qui s'imposaient, le PJ apprend qu'il sera gardé en observation pour la nuit. Il est alors conduit en chaise roulante dans une chambre, qu'il partage pour l'occasion avec un autre patient. Celui-ci dort, dissimulé derrière le rideau à déploiement mécanique qui est dressé entre les deux lits et coupe la chambre en deux. Dehors, une tempête de pluie et de vent se lève. Alors que le PJ commence à s'endormir sous l'effet des sédatifs, la lampe de chevet s'allume de l'autre côté du rideau et ce dernier se replie. Un homme d'une quarantaine d'années, au visage sévère, est allongé dans le lit voisin et observe attentivement le PJ. Que l'initiative vienne de l'un ou de l'autre, la conversation s'engage. L'inconnu se présente comme « Lawrence ». Puis il demande au PJ ce qui lui est arrivé. Sur un jet d'Idée (ou d'AST) réussi, le PJ reconnaît l'ancien superviseur senior de la cellule antigang, à condition qu'il ait auparavant vu son portrait. À mesure que la tempête à l'extérieur prend de l'ampleur, la conversation vire au bizarre. Les paroles de Lawrence sont à peu près les suivantes : « Aujourd'hui, ils m'ont mis là. Mais j'y ai pas toujours été. Avant, j'étais très malin. Le meilleur. Alors, les vers m'ont repéré. Parce que j'avais le même esprit qu'eux. Les mêmes ondes. On était liés depuis le début, mais je ne le savais pas. Alors, ils sont venus me chercher. Et comme ils savaient que je me laisserais pas faire, ils ont essayé de me prendre mon esprit. Mais je les voyais venir, avec leurs messages cachés dans les pubs. À la télé, au cinéma, à la radio. Même dans le bruit de la foule et des voitures, ils me parlaient. Ils me disaient que je ne devais pas fuir. Que ça ne servait à rien. Qu'ils étaient partout, qu'ils m'auraient. Et c'était vrai. Ils étaient partout. Jusque dans mon sommeil, ils envoyaient leurs chasseurs. Mais ils savaient que ça ne suffirait pas pour m'avoir. Alors ils m'ont avalé. Il faisait noir. Ils voulaient rentrer dans mon ventre pour me posséder. Mais là encore, je les voyais venir. Les vers. Dans ma bouffe. Les vers. Dans l'air pollué qu'ils voulaient me faire respirer. Des vers aussi petits que des bactéries. Dans l'eau souillée qu'ils me donnaient. Partout. Alors, je les ai senti bouger dans mon ventre. Ils commençaient à se réveiller. Je savais que je n'en avais plus pour longtemps. Il fallait que je les enlève. Il le fallait, vous comprenez ? » Sur ces paroles, Lawrence soulève les draps de son lit, offrant à un PJ horrifié la vision d'un ventre ouvert, déchiré en plusieurs endroits au moyen d'une arme au tranchant approximatif, et aux intestins délogés et déchiquetés. Alors, les intestins, ou plutôt les « vers », se mettent à bouger. La fenêtre de la chambre s'ouvre brusquement et le vent et la pluie s'y engouffrent avec violence. Les lumières s'éteignent. Dans le chaos ambiant, Lawrence hurle : « Je suis libre. Je vole au-dessus de votre âme. Procédez avec méthode. Éveillez-vous ! Abattez les murs de la perception un à un et vous non plus, ils ne vous auront pas ! » Le PJ se réveille… dans une chambre particulière. Tout n'était qu'illusion. Il n'a jamais eu de compagnon de chambre et dehors, il fait beau. Tout ce qu'il a vécu depuis son entrée dans la chambre ne s'est jamais produit.

Enquête sur Milberger

Après cette vision, il se peut que les PJ veuillent enquêter à un moment ou un autre sur Milberger. Ils devront convaincre Questor de les laisser accéder au dossier de son prédécesseur ou, mieux, de leur accorder une entrevue avec ce dernier. Lui dire la vérité sur la vision dont l'un d'eux a été victime à l'hôpital est le meilleur moyen dont ils disposent pour obtenir ce qu'ils désirent. S'ils se montrent sincères, Questor leur accordera désormais un grand intérêt. Toutefois, il attendra encore un certain temps avant de leur révéler ses liens avec le SAD/Delta Green et de leur proposer d'en faire partie.

Les PJ apprendront par les rapports du FBI que Milberger menait une investigation en solo, dont il a effacé toutes les traces, peu de temps avant de disparaître pendant plus d'un mois, probablement enlevé par des inconnus. Il a été retrouvé dans les bayous près d'une ferme, du côté de Lafayette. La gravité de ses blessures indique qu'il était incapable de se déplacer par lui-même et que ceux qui l'avaient déposé là moins de deux heures auparavant désiraient que les propriétaires de la ferme le retrouvent rapidement. À ce jour, l'enquête sur la disparition du superviseur senior Milberger n'a donné aucun résultat.

Le rapport médical fait état de blessures graves à l'abdomen, faites avec la partie tranchante d'un os taillé ou brisé ayant appartenu à un être humain. Malgré leur incohérence apparente, les propos de Milberger indiquent qu'il a pu s'éventrer lui-même, puis s'arracher et couper ses intestins en de nombreux endroits. Ses mains portaient de nombreuses entailles. Enfin, la peau et les vêtements de Milberger étaient recouverts d'une terre noire imprégnée de pétrole.

Une visite du patient Milberger à l'hôpital psychiatrique s'avère encore plus marquante que les précédentes révélations. Milberger est alité dans une chambre stérile. Il est placé sous perfusion permanente, car il refuse de s'alimenter. De fait, il ne pèse pas plus de 40 kg, et est physiquement très affaibli. Son corps est en piteux état, mais son esprit est plus vif que jamais. Son regard est toujours aussi déstabilisant, comme s'il lisait à livre ouvert dans l'esprit de ses observateurs. Toute conversation avec Milberger est impossible : il semble s'être coupé du monde. Si les PJ étaient venus avec l'espoir d'avoir un entretien avec lui, ils repartiront bredouilles. Le docteur Jackson, responsable de Milberger, estime qu'il n'a plus que quelques mois à vivre.

La vérité sur Lawrence Milberger

Milberger n'était pas seulement l'un des meilleurs agents du FBI, il était également doué de pouvoirs psychiques à l'état latent. Ces pouvoirs se manifestèrent pour la première fois alors qu'il se trouvait au Cajun Club, dans le cadre de ses investigations sur les noirs agissements de ses membres. Ces derniers, témoins de l'événement, décidèrent de le séquestrer. Leur but était d'exacerber les pouvoirs de Milberger et de corrompre son esprit, afin de rallier un puissant allié à leur cause. Trois semaines de torture physique et psychologique dans le labyrinthe des Kronsky faillirent avoir raison de sa volonté de fer. Mais c'était sous-estimer ses pouvoirs. Celui-ci parvint à s'échapper en dominant psychiquement Bubba Kronsky, le simple d'esprit de la famille. Celui-ci l'abandonna près d'une ferme non loin de Lafayette, où il ne tarda pas à être secouru. Milberger était sauf, et ses pouvoirs psychiques s'étaient considérablement développés durant sa captivité. Hélas, sa raison avait définitivement sombré. Aujourd'hui, Lawrence voit des vers corrupteurs partout. Alors il ne

▶ *Denis Clarks, agent superviseur adjoint*

Âgé de 35 ans, 1,83 m pour 88 kg de muscles, de longs cheveux blonds, gominés et tirés en arrière en queue de cheval, porte des chemises à fleurs démodées et laides même sous ses costumes.

FOR 15	DEX 12	INT 11
CON 14	APP 11	POU 12
TAI 12	SAN 30	EDU 14
PdV 13	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Baratin 40 %, Conduite 40 %, Discrétion 45 %, Droit 55 %, Esquiver 55 %, Mythe de Cthulhu 49 %, Se cacher 55 %, TOC 45 %, Français 25 %, Espagnol 35 %, Armes de poing 65 %.

FOR 4	DEX 3	VIG 4
CHA 2	MAN 3	APP 2
PER 3	INT 2	AST 3

Capacités : Vigilance 2, Sport 2, Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 2, Conn. rue 2, Subterfuge 2, Conduire 2, Armes à feu 3, Mêlée 2, Furtivité 2, Bureaucratie 1, Droit 3, Linguistique 1, Occultisme 3. _Volonté_ : 7.

mange plus, ne boit plus, s'arrache les intestins à cause de leur ressemblance avec les vers. À ce rythme, malgré une assistance médicale permanente dans le département psychiatrique du General Hospital de la Nouvelle-Orléans, le corps de Lawrence Milberger ne tardera pas à mourir, mais son esprit survivra, sous une forme éthérée.

L'analyse des relevés

Les prélèvements effectués sur les lieux de l'incendie permettent d'apprendre que les flammes n'étaient pas « normales » : le foyer était entretenu par un combustible provoquant des hausses de température supérieures à 2500 degrés. Hélas, il ne reste aucune trace de ce combustible, qui s'est intégralement consumé. D'après Barthelemy, l'alcool de méthane, ou méthanol, semble être le seul composé chimique susceptible de dégager une telle énergie calorifique. Ce gaz comprimé sous forme de liquide est exclusivement produit par le gouvernement. Il sert à la Nasa et à l'armée de carburant pour les fusées ou les missiles. Bien entendu, les États-Unis ne sont pas le seul pays à s'en servir.

Investigations administratives

Naturellement, l'immeuble incendié est assuré contre l'incendie, mais la prime est trop maigre pour pousser ses propriétaires à y mettre le feu. À l'inverse, le fait que le bâtiment brûle ne leur est pas préjudiciable : le terrain les intéresse plus qu'un immeuble branlant et destiné à être démoli. En enquêtant sur Pelican Earth, la société propriétaire de l'immeuble incendié, les PJ pourront reconstituer une partie de l'organigramme Greenberg. Les meilleurs jets de dés leur permettront de remonter la branche depuis la Pelican Earth jusqu'à l'Ebenezer Trading. Ils découvriront par ailleurs que la Pelican Earth consacre l'essentiel de son activité à racheter à un prix dérisoire des immeubles menaçant ruine à la mairie de la Nouvelle-Orléans. Elle les confie à sa société mère, la Building America, qui les rénove au gré des fluctuations du marché de l'immobilier. La conséquence accessoire de ces spéculations est qu'elle laisse les immeubles situés dans les quartiers défavorisés tomber tout doucement en ruines en attendant des jours meilleurs. Il en résulte que l'environnement s'en retrouve dégradé et que toutes sortes de marginaux s'y installent, augmentant le taux de criminalité local.

Les gangs

Les PJ tenteront très certainement d'en savoir d'avantage sur leurs agresseurs et d'obtenir leur arrestation. Les associations d'aide sociale et la police municipale (le NOPD) constituent les meilleures sources d'informations dont ils puissent disposer. Sur le quartier d'Algiers, les PJ apprendront qu'il était jusqu'à récemment tenu par un gang appelé les Sœurs de Marie, qui font un peu de trafic de drogue et beaucoup d'immigration clandestine. Sans être des philanthropes, ils consacrent une honnête part de leurs bénéfices à l'aide aux défavorisés. L'implantation récente des Zombies a eu pour conséquence de provoquer une guerre sans merci entre les deux groupes.

Les Zombies

Les nouveaux venus ont à leur disposition des moyens considérables, et se servent du quartier comme base pour leur trafic d'armes et de drogues. Les seules informations disponibles sur leurs clients font état d'hommes de race blanche, sans doute des miliciens. Par ailleurs, une rumeur court selon laquelle les meneurs du gang seraient associés aux anciens tontons macoutes d'Haïti. Ceux-ci superviseraient les activités du gang depuis Puerto Rico, où ils vivent exilés depuis la chute du régime Duvalier.

L'arrestation de membres des Zombies permet aux PJ d'apprendre que le gang est essentiellement composé d'adolescents recrutés au sein des orphelinats de la Nouvelle-Orléans. Toutefois, ces voyous s'avèrent peu loquaces et particulièrement arrogants. Certains n'hésitent pas à dire aux personnages qu'ils sont intouchables.

En effet, au grand dam du FBI, un juge fédéral du nom de Brian Hershey ne tarde pas à voler au secours des inculpés. Il ordonne leur relaxe, les protégeant au nom de leurs origines sociales difficiles, minimisant à outrance les préjudices qu'ils ont causé aux PJ. Notamment, il n'hésite pas à se servir de son image médiatique pour faire passer les Zombies pour d'inoffensifs orphelins victimes d'une répression policière abusive.

Les Sœurs de Marie

Les Sœurs de Marie ne semblent pas bénéficier de la même sollicitude. Ils sont accusés par la police de la ville d'être à l'origine de l'incendie. Très vite, des mandats sont délivrés pour arrêter leurs leaders. Mais la police ne parvient à coincer que des seconds couteaux. Les principaux dirigeants de la bande semblent s'être évanouis dans la nature, ce qui ne plaide pas en leur faveur. Les membres du gang arrêtés clament tous leur innocence. Les centres d'aide aux défavorisés financés par le gang réagissent, font circuler des pétitions, manifestent... En fait, le voisinage tout entier semble étonné par ces accusations. Certains parlent d'une mise en scène de la part des Zombies. D'autres, dont les médias, accusent les Sœurs de Marie de cacher de sinistres activités illégales derrière un paravent de bonté. Il est vrai que le gang est soupçonné de contrôler un réseau d'immigration clandestine depuis les Caraïbes. Une campagne médiatique sur les problèmes des gangs à la Nouvelle-Orléans ne tarde pas à battre son plein sur la chaîne de télévision locale.

Si les PJ se renseignent sur la signification du nom du gang, ils apprendront que ses membres sont des adeptes du vaudou, qui s'inspirent de Marie Laveau, une mambo du siècle dernier, morte en 1881.

La visite de Babbit

À la fin de la matinée du troisième jour, un inconnu à moitié hystérique fait irruption dans la salle de réception centrale du FBI en hurlant au complot. Selon lui, « les flics sont tous des pourris ! » En guise de preuve, il brandit une caméra. Un homme de la brigade financière, vaguement excédé, fait discrètement signe à deux agents de sécurité de se tenir prêts à intervenir, tandis qu'une secrétaire tente d'expliquer à l'intrus que le FBI n'a pas qualité à recueillir sa plainte, et qu'il faut s'adresser à la police. « Je vous dis que c'est des fumiers ! Je sais c'que j'dis, bordel. Ces enculés ont volé mon film sur l'incendie ! ». À partir de là, deux possibilités se présentent. Soit les PJ réagissent et recueillent les confidences de Babbit, soit un autre agent finit par l'emmener dans son bureau et par « enregistrer sa plainte » pour le calmer. S'ils ne la lisent pas, les PJ apprennent plus tard par Herodes qu'un cinglé est venu déclarer qu'il a été témoin de l'incendie de l'immeuble sur lequel ils enquêtent. C'est effectivement le cas, et mieux encore, comme les PJ peuvent s'en rendre compte en consul-

▶ *Martha « Marty » Herodes*

Âgée de 31 ans, 1,69 m pour 58 kg, brune aux yeux marrons, généralement vêtue d'un tailleur.

FOR 10	DEX 15	INT 14
CON 10	APP 14	POU 11
TAI 09	SAN 80	EDU 17
PdV 10	*B/M Dom* : 0	

Compétences **: Baratin 30 %, Bibliothèque 45 %, Comptabilité 55 %, Conduite 40 %, Discrétion 40 %, Discussion 30 %, Droit 70 %, Esquiver 45 %, Informatique 55 %, Se cacher 30 %, TOC 45 %, Français 25 %, Armes de poing 45 %.**

FOR 2	DEX 3	VIG 3
CHA 3	MAN 2	APP 3
PER 2	INT 3	AST 2

Capacités **: Vigilance 2, Sport 1, Bagarre 2, Esquive 2, Intimidation 1, Conn. rue 1, Subterfuge 2, Conduire 2, Armes à feu 2, Mêlée 1, Furtivité 2, Bureaucratie 2, Finance 2, Informatique 2, Droit 3.**

Volonté **: 6.**

tant son témoignage (qui, s'ils n'interviennent pas, finira au panier dans un jour ou deux).
Babbit déclare s'être trouvé sur les lieux par hasard au moment de l'incendie et avoir filmé l'événement avec son caméscope. Après une dispute avec sa femme, il était parti en voiture dans le quartier à la recherche d'un sujet à filmer. Il prétend avoir confié son enregistrement à la police de la Nouvelle-Orléans pour la journée. Aujourd'hui, il accuse la police de lui avoir volé la cassette afin de couvrir les coupables.

Un petit tour au NOPD

C'est l'inspecteur Garfield qui a accueilli Babbit et conservé son enregistrement pour la journée.
« Il s'est pointé hier matin, tout excité, en agitant une cassette vidéo. C'est pas la première fois que Babbit débarque dans le commissariat avec la preuve enregistrée d'un nouveau complot. Aujourd'hui, c'est nous qu'il accuse, mais toutes les institutions de la ville y sont passées. Et c'est sur moi que ça tombe à chaque fois ! Je suis devenu le spécialiste de Babbit. Au début, ses conneries m'amusaient, mais je commence à en avoir marre. Surtout que ce pauvre type est sûr que je lui ai volé sa bande de merde. Mais j'en sais rien où elle est passée, sa cassette, moi ! Je l'ai même pas visionnée, d'ailleurs. Si ça se trouve, un de ces voyous (il désigne des Noirs en état d'arrestation qui attendent leur tour sur un banc, non loin de là) me l'a piquée – oui, je l'avais laissé sur mon bureau ! Ce sont des choses qui arrivent ! Y nous fauchent tout ce qui leur tombe sous la main, ces cons de négros ! Tout ça m'apprendra à prendre des anciens du Vietnam en pitié. »
Étant donné l'agitation et le désordre ambiant, un flic ou un voyou discret aurait effectivement pu subtiliser l'enregistrement sans se faire remarquer.

Un parano sans histoires

Il n'est pas très difficile de se renseigner sur M. Babbit et son épouse. Le couple vit sur le salaire de caissière de M^me^ Babbit et la pension d'invalidité de son mari, dans une petite maison du quartier d'Algiers. Babbit a effectivement fait la guerre du Vietnam. Les deux époux se disputent souvent, et M^me^ Babbit a déjà fait appel à la police parce que son mari la battait. M. Babbit, qui n'a aucun ami, consacre tout son temps libre à son hobby, la vidéo. Il passe souvent ses journées dans sa voiture, son caméscope à la main, en quête de faits divers. Tout entretien approfondi avec Babbit révèle que l'homme fait partie de ces paranoïaques qui voient des complots partout.

Le meurtre des Babbit

Le lendemain matin, les PJ sont informés par Clarks que les Babbit ont été retrouvés morts à leur domicile. C'est un voisin qui a prévenu la police pour se plaindre du volume sonore excessif de leur télé. Les deux policiers venus verbaliser pour tapage nocturne ont découvert les corps.
Mme Babbit a été tuée, ou plutôt massacrée, dans la cuisine. Son corps mutilé baigne dans une mare de sang séché. Son visage est gonflé et violacé. Son regard semble figé dans une expression de terreur. Du pop-corn est répandu sur le sol et un grand couteau de cuisine ensanglanté repose sur la table. Le spectacle est effrayant. Un jet réussi de Volonté/Santé mentale est nécessaire pour ne pas être pris de nausées.
L'autopsie révèle que M^me^ Babbit a été battue puis frappée de dix-sept coups de couteau avec une force extraordinaire. Mais c'est d'étouffement qu'elle est finalement décédée. En effet, sa bouche a été ouverte de force jusqu'à ce que sa mâchoire inférieure soit déboîtée, puis plus de 600 grammes de pop-corn ont été enfoncés jusque dans sa trachée. La présence de morceaux de dents mêlés au pop-corn au fond de la gorge de la victime démontre l'extrême violence du « gavage ». La distorsion de la trachée qui en a résulté a provoqué de nombreuses hémorragies internes.
Le corps de M. Babbit se trouve quant à lui dans la chambre conjugale, au premier étage. Il gît sur son lit, un Colt.45 dans la main droite. Les draps sont éclaboussés de sang et de morceaux de crâne et de cervelle. La télévision est allumée et le son est poussé au maximum. Les PJ qui ont déjà rencontré Babbit remarquent immédiatement que ses cheveux ont viré au blanc. Par ailleurs, son regard semble également figé dans une expression de terreur. L'autopsie de M. Babbit révèle qu'une balle de calibre.45 a traversé son crâne de droite à gauche au niveau des tempes, causant des lésions immédiatement fatales à son lobe frontal.
Reste un fait préoccupant : pour une raison qui demeure inexpliquée, les Babbit ne semblent pas s'être défendus, alors que tout indique qu'ils n'étaient pas entravés. D'autre part, la vue de quelque chose les a terrorisés. Mais quoi ?
Quoi qu'en disent les PJ, l'inspecteur de la police de la Nouvelle-Orléans en charge de l'affaire penche obstinément pour la thèse de la dispute entre les deux époux. Selon lui, M. Babbit, pris de démence, aurait massacré sa femme avec un sadisme qui bat tous les records. Puis il aurait pris conscience de son acte, serait monté dans sa chambre où il aurait pris son arme et se serait tiré une balle dans la tête. « Encore un vétéran du Vietnam qui pète les plombs. »

L'analyse des indices

Révélez tout ou partie des éléments suivants en fonction du succès des divers jets d'analyse des PJ ou, à défaut, des PNJ du laboratoire.
- L'examen du couteau de cuisine retrouvé près du corps de la victime révèle qu'il s'agit de l'arme qui a servi à poignarder M^me^ Babbit. Seules les empreintes de M. Babbit figurent dessus.
- Le Colt.45 retrouvé dans la main de William Babbit est bien l'arme qui a servi à le tuer. Les traces de poudre relevées sur la main du sujet démontrent que celui-ci tenait l'arme au moment du tir. Toutefois, une partie des traces de poudre manquent. Cet élément permet de supposer qu'une tierce personne tenait la main de Babbit, et a pu « l'aider » à appuyer sur la gâchette. Seules les empreintes de M. Babbit figurent dessus.
- Le code ADN du sang étranger retrouvé dans la bouche de la victime appartient à un dénommé Brett Kronsky. Celui-ci s'est sans doute écorché la main en enfonçant le pop-corn dans la bouche de M^me^ Kronsky. Son ADN est répertorié dans les fichiers du FBI depuis qu'il a été condamné à dix années de prison, dont cinq fermes, pour viol dans l'État du Texas en 1991. L'homme, aujourd'hui libre, n'a aucun domicile connu. Toutefois, sa famille habite en Louisiane, du côté de Lafayette.
- Il y a des fragments de fibres textiles sous les ongles de M^me^ Babbit. Ils proviennent d'un vêtement de nylon noir. Étrangement, la fibre est légèrement imprégnée de pétrole.

La fouille du domicile

Babbit possédait dans une pièce un matériel vidéo complet (dont une table de montage) ainsi qu'une impressionnante collection de cassettes soigneusement classées par ordre chronologique dans une armoire. Il y en a pour plus de deux cents heures d'enregistrement, représentant une année d'incidents survenus dans le quartier d'Algiers et le reste de la Nouvelle-Orléans. De quoi mener une investigation de fond sur l'évolution du milieu criminel à Algiers ! Les films ont tous été tournés par Babbit. Quelques-uns montrent des loubards à visage découverts en flagrant délit, ou des policiers commettant des bavures. Un enregistrement vieux de trois mois, trouvé parmi une vingtaine de cassettes rangées sur une étagère étiquetée « à visionner », représente Garfield en train d'acheter de la drogue à l'un des dealers des Zombies. Voilà qui justifie une nouvelle entrevue avec l'inspecteur !

Rencontre avec un monstre

Que les PJ retrouvent ou non Garfield en consultant les vidéos de Babbit, ils reçoi-

▶ André Barthelemy, l'homme du labo

Âgé de 43 ans, 1,66 m pour 79 kg, les cheveux blonds cendrés, un accent qui trahit ses origines cajuns, le regard perçant, l'air méfiant.

FOR 12 DEX 16 INT 18
CON 12 APP 11 POU 14
TAI 14 SAN 90 EDU 17
PdV 13 *B/M Dom* : + 1d4.
Compétences : Autopsie 75 %, Bibliothèque 45 %, Biologie 55 %, Chimie 50 %, Discussion 40 %, Droit 55 %, Médecine 60 %, Pharmacologie 50 %, Premiers soins 60 %, Se cacher 55 %, TOC 65 %, Français 65 %.

FOR 2 DEX 4 VIG 3
CHA 3 MAN 1 APP 2
PER 3 INT 4 AST 2
Capacités : Vigilance 2, Bagarre 1, Esquive 2, Intimidation 1, Commandement 2, Subterfuge 2, Armes à feu 1, Mêlée 1, Furtivité 3, Bureaucratie 2, Informatique 2, Droit 3, Médecine (autopsie) 4, Occultisme 2, Science 2.
Volonté : 8.

vent bientôt un appel paniqué de l'inspecteur : « Je sais que j'aurais pas dû. Mais je pensais en tirer de la bonne dope. J'en ai tellement besoin, vous comprenez ? Mais maintenant, tout est foutu. Ils ont buté les Babbit et y vont pas tarder à rappliquer pour s'occuper d'mes fesses. Alors, si vous voulez l'enregistrement, venez le chercher ! Je suis chez moi. Faut que je raccroche, y'a un connard qui essaie d'entrer sans invitation. »

Les PJ arrivent trop tard pour Garfield. Ils le retrouvent pendu par les boyaux au lustre de son salon. Une seringue d'héroïne est planté dans sa fesse droite. Toutefois, leur arrivée a interrompu le meurtrier dans ses recherches. La petite maison est sens dessus dessous, mais la vidéo s'y trouve encore, dissimulée sous une latte de parquet grinçante, dans la salle de bains. Le meurtrier a fui par la porte de derrière. Si les PJ ont pensé à faire le tour de la maison dès leur arrivée, confrontez-les à Brett Kronsky, le tueur. Celui-ci fera alors usage de son pouvoir de Terreur (voir *Les PNJ de la première enquête* p. 32).

L'enregistrement

L'incendie y figure, filmé par Babbit de l'instant qui suit son déclenchement jusqu'à l'arrivée des pompiers. Toutefois, ce n'est pas dans l'incendie que réside l'intérêt de l'enregistrement, mais dans un pick-up Dodge de couleur sombre qui démarre vivement. Un jet difficile faisant intervenir la perception est nécessaire pour remarquer la présence du véhicule, étant donné que celui-ci n'apparaît pas plus de deux secondes au coin de l'écran. S'ajoutent à cela le mauvais éclairage et la tremblote de Babbit. Toutefois, en retravaillant l'image par ordinateur, on peut déchiffrer la plaque d'immatriculation du véhicule et retrouver son propriétaire, la famille Kronsky. Il est même possible d'identifier un visage qui se reflète dans le pare-brise. C'est celui de François, l'un des chefs des Zombies.

Des arrestations ?

Si les PJ ont remarqué le pick-up qui figure sur l'enregistrement de Babbit, il ne leur sera pas difficile de comprendre que les Zombies sont à l'origine de l'incendie. Il est tout à fait possible d'arrêter le dénommé François. Mais auparavant, il leur faut recueillir suffisamment de preuves pour constituer un dossier en béton. Faute de quoi, le juge Hershey s'empresse de le relâcher. Pour l'en empêcher, les PJ doivent identifier le sang de Brett Kronsky ou parvenir à déchiffrer le numéro d'immatriculation du pick-up. Questor leur obtient un mandat de perquisition, un mandat d'arrêt sur Brett Kronsky et un squad de l'ATF pour les épauler. Les membres des Sœurs de Marie doivent pour leur part une fière chandelle aux PJ. Ils sauront leur rendre la pareille le moment venu.

La famille Kronsky

Affreux, sales et méchants, les Kronsky ont une réputation de dangereux asociaux auprès des autorités locales et fédérales. On ne leur connaît aucun ami. Ils vivent retranchés sur une presqu'île dans une partie encore sauvage des bayous, et ne descendent en ville que deux à trois fois par an pour reconstituer leur stock de produits de première nécessité. La police du comté a des dossiers épais comme des annuaires sur les hommes de la famille, pleins de délits divers et variés.

Officiellement, ils tirent leur subsistance des rares crevettes qui ont survécu à la pollution environnante. Ils vendent le maigre produit de leur pêche à La Chevrette, une entreprise spécialisée dans le conditionnement et la vente de crevettes, située dans une zone plus « civilisée » des bayous. Par ailleurs, le terrain sur lequel vivent les Kronsky appartient à une compagnie d'exploitation pétrolière du nom de Greenberg Hydrocarbons, Coal & Sulfur. Depuis ces entreprises et grâce à des jets réussis en Finance ou en Comptabilité, les PJ peuvent reconstituer une section de l'organigramme Greenberg, et remonter jusqu'à l'Ebenezer Trading.

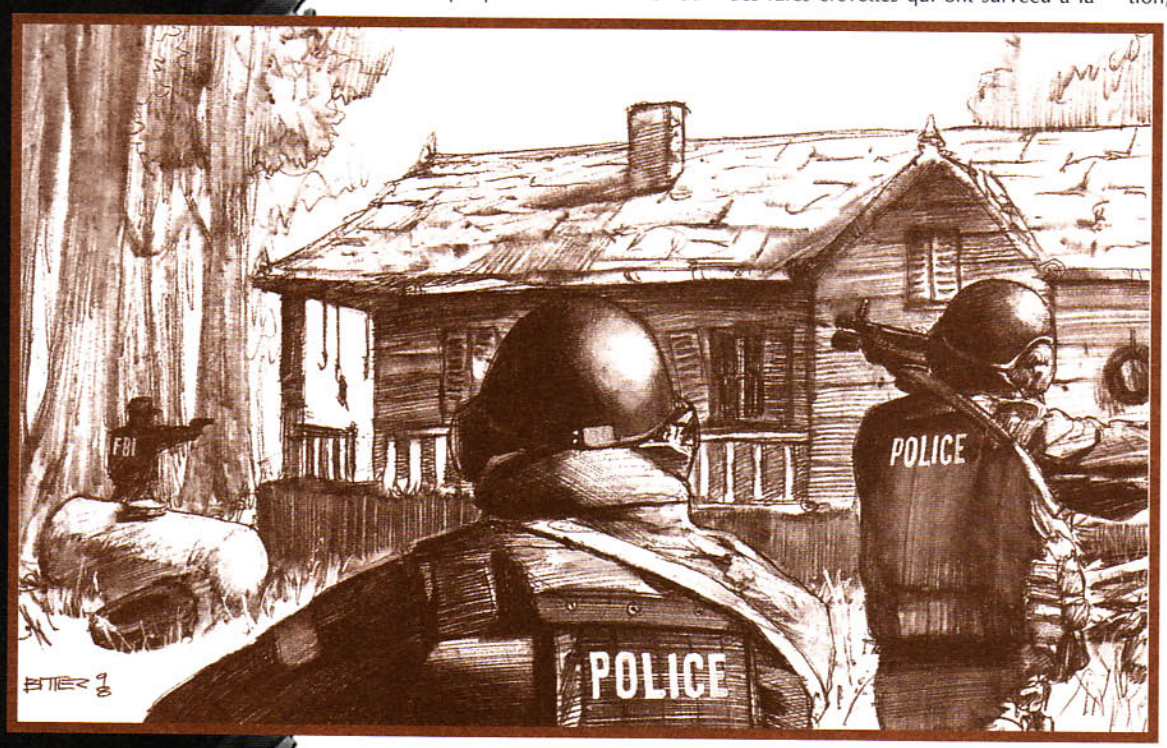
Sus aux Kronsky !

Les PJ finissent par obtenir un mandat de perquisition chez les Kronsky, ainsi qu'un mandat d'arrêt pour meurtre au premier degré au nom de Brett Kronsky. Étant donné le danger potentiel de la mission, un squad de l'ATF leur est adjoint pour cette opération. L'agent spécial Herodes et le superviseur Clarks sont également présents. Ce dernier a prévenu les Kronsky de l'imminence de l'opération. Ceux-ci attendent donc les agents fédéraux de pied ferme.

Les lieux

La propriété des Kronsky se trouve isolée sur une presqu'île, un rocher noir qui émerge des bayous environnant Lafayette. La ferme est fort mal entretenue. La maison, comme les bâtiments annexes, est dans un état de délabrement avancé. La surface n'a pas beaucoup d'intérêt, contrairement au labyrinthe qui s'étend au sous-sol. C'est un temple tout entier dédié à la gloire de l'entité entropique adorée par les Kronsky. L'endroit est habité par de nombreux esprits de corruption, qui attaquent sans hésitation tout élément indésirable. L'odeur de charogne y est insupportable, et la terre y est imbibée de pétrole et d'eau. Des runes pictes recouvrent les parois des boyaux. Ce lieu sinistre sert à la fois d'entrepôt pour les armes dont les Kronsky font le trafic, de geôle et de centre de conditionnement pour leurs pensionnaires. De nombreux prisonniers y ont passé des jours ou des semaines, torturés physiquement et mentalement jusqu'à ce que leur nature maléfique prenne définitivement le pas sur leur volonté. Les cellules qui furent le théâtre de leur martyre sont jonchées des restes de ce qui constituait leur seul repas : des ossements humains. Les murs, enfin, sont gravés du témoignage qu'ils laissèrent à la force de leurs ongles.

Dans le Monde des Ténèbres, le labyrinthe est un caern du Ver. Les flaïels qui s'y promènent sont nombreux, dangereux et agressifs. Dans *L'appel de Cthulhu*, considérez qu'il est hanté. Cela ne change pas grand-chose au problème…



Le déroulement de l'assaut

Après avoir cerné la maison, le squad de l'ATF, les PJ, Clarks et Herodes passent à l'attaque. L'endroit est mal éclairé et crasseux. Les meubles sont pourris par l'humidité et l'odeur de renfermé est suffocante. Aucun Kronsky ne s'y trouve. Pourtant, les PJ avaient détecté leur présence dans le bâtiment. C'est alors qu'un homme de l'ATF repère une trappe près du lit de la chambre des parents. Elle donne sur un obscur souterrain où les Kronsky attendent les fédéraux. Les salles du labyrinthe qui servaient au stockage de matériel ont presque toutes été vidées. Il s'y trouve encore quelques caisses d'armes sans valeur qui sont, bien entendu, piégées.

Le carnage commence. Armes blanches, pièges, armes à feu... Les Kronsky ont recours à toute la panoplie des engins de mort. Si vous avez débuté le scénario par une séance d'entraînement à Quantico, le moment est venu pour eux d'en tirer une leçon. Pour corser le tout, la volonté des PJ est mise à l'épreuve par les créatures maléfiques qui hantent le labyrinthe (voir le paragraphe *Tentations*). Puis Brett Kronsky se montre, et ceux qui le voient comprennent quel spectacle d'horreur paralysa les Babbit. Pour ne rien arranger, c'est à ce moment-là qu'à lieu la troisième vision.

Les Kronsky survivants filent par la sortie de secours et empruntent l'un des deux hors-bord camouflés sur la rive. Les PJ les suivent. Le méthanol explose. Le labyrinthe part en flammes avant de s'effondrer sur lui-même, emportant ses noirs secrets avec lui. Dans un grondement infernal, un souffle de feu à 2500 degrés envahit salles et tunnels avec une rapidité phénoménale, et fait voler la ferme en éclats. Une course-poursuite en bateau s'engage alors à travers les bayous entre les PJ et les derniers Kronsky. Ceux-ci vendront chèrement leur peau.

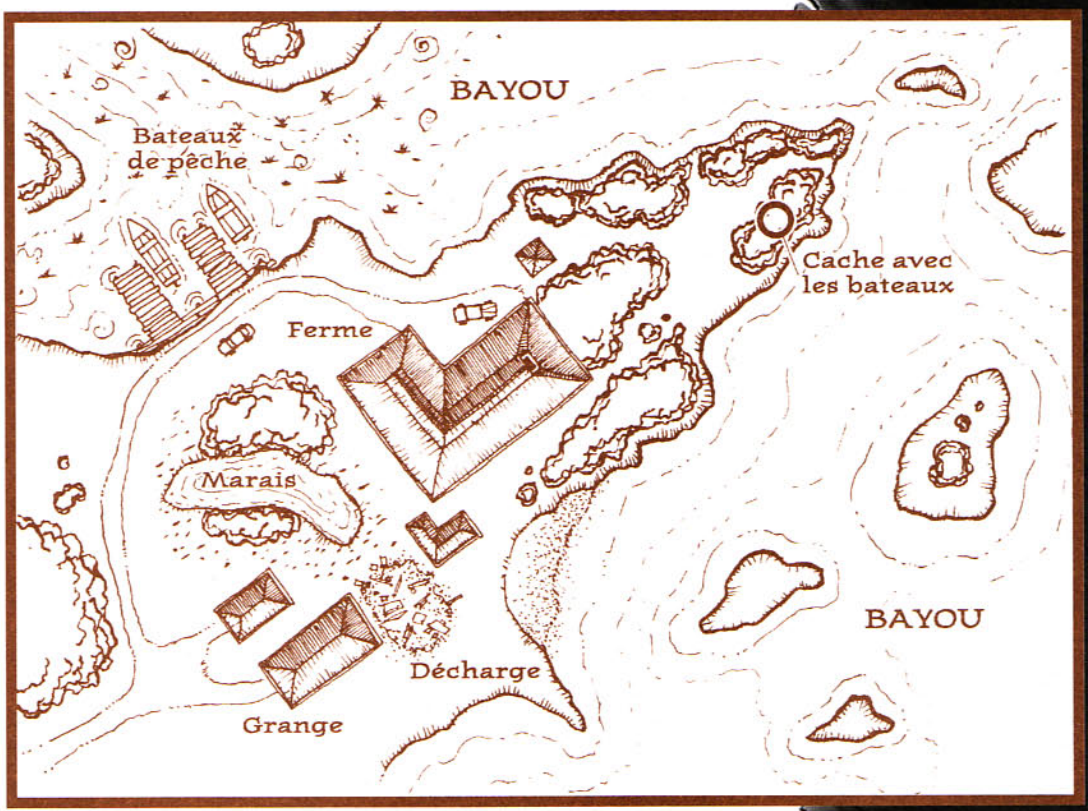
Donnez aux PJ une chance de s'en sortir, mais faites en sorte qu'ils en bavent. Cette incursion dans le labyrinthe doit donner lieu à une hécatombe dans une ambiance apocalyptique. De nombreux hommes du squad, ainsi qu'Herodes, doivent y périr des mains des Kronsky ou dans les flammes. L'attaque de la ferme constitue l'un des moments forts du scénario. Tous les ingrédients sont réunis pour que les PJ ne sortent pas indemnes, au moins psychologiquement, de cette opération.

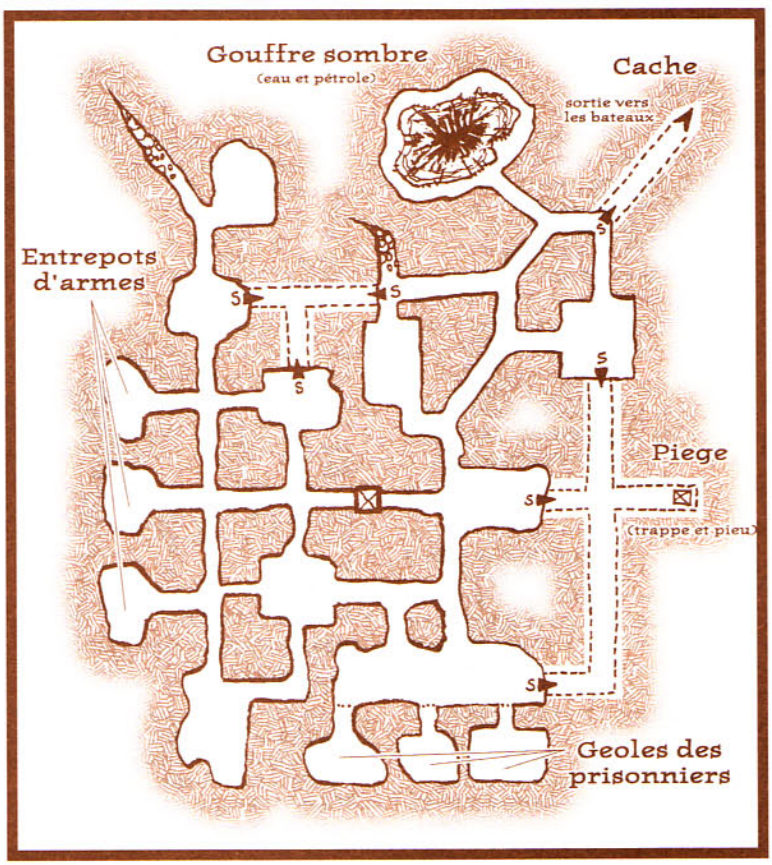
Tentations

Les esprits du labyrinthe tentent de tromper les PJ par diverses hallucinations. Moins le résultat de leur jet de Santé mentale/Volonté est bon, plus l'hallucination est dangereuse. Le degré d'intégrité morale des personnages (laissé à votre souveraine appréciation) peut accroître ou diminuer la difficulté des jets. La nature des hallucinations doit varier selon la psychologie et l'historique des PJ. Les esprits peuvent donner corps à leurs pires cauchemars et, dans ce cas, ils sont tout à fait matériels. Par exemple, les patients autopsiés par un éventuel médecin légiste peuvent revenir avec la ferme intention de lui rendre la pareille. De manière plus générale, une illusion peut pousser un PJ à voir un Kronsky menaçant là où se trouve un ami. Ou encore, un membre du squad peut devenir subitement berserk et se mettre à tirer sur tout ce qui bouge y compris, par exemple, l'agent Herodes.

Troisième vision

Celle-ci survient au moment où Brett Kronsky se montre et use de son pouvoir de Terreur sur les PJ. Alors qu'il s'apprête à les tuer, Milberger se matérialise derrière Brett et l'interpelle. La déconcentration de Brett qui s'en suit est suffisante pour permettre aux PJ d'ouvrir le feu et d'abattre le mons-





La ferme des Kronsky et le labyrinthe

▶ Lawrence Milberger, ex-agent superviseur senior

Lawrence Milberger fut un bel homme de 42 ans aux cheveux blonds et aux yeux bleus. Aujourd'hui, il ne pèse plus que 40 kg pour 1,83 m. Compte tenu de son état, ses caractéristiques sont superflues.

▶ William Babbit

Âgé de 49 ans, 1,76 m, 112 kg, brun aux yeux bleus.

FOR 12	DEX 08	INT 10
CON 11	APP 09	POU 10
TAI 17	SAN 90	EDU 12
PdV 14	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Baratin 50 %, Conduite 40 %, Filmer 60 %, TOC 35 %, Armes de poing 35 %.

FOR 3	DEX 1	VIG 3
CHA 2	MAN 2	APP 1
PER 3	INT 1	AST 2

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 1, Conn. rue 2, Subterfuge 1, Conduite 2, Armes à feu 1, Investigation 1.
Volonté : 4.

▶ Vanessa Babbit, cadavre en attente d'autopsie

Âgée de 43 ans, 1,67 m, 125 kg, brune aux yeux marrons.

▶ Wallace Garfield, inspecteur de police toxicomane

Âgé de 46 ans, 1,79 m pour 81 kg, blond aux yeux verts. Flic depuis vingt-trois ans, Garfield s'est mis à la came il y a trois ans, pour se consoler de son divorce. Il y a claqué tout son fric, et s'est même endetté pour se payer ses doses.
Il n'aurait pas dû essayer de faire chanter les Zombies pour obtenir de la came en échange de son silence et de la vidéo !

FOR 13	DEX 12	INT 11
CON 11	APP 10	POU 09
TAI 12	SAN 80	EDU 12
PdV 12	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Baratin 55 %, Conduite 40 %, Discrétion 30 %, Droit 55 %, TOC 35 %, Créole 45 %, Armes à feu 40 %.

FOR 3	DEX 2	VIG 3
CHA 2	MAN 2	APP 2
PER 3	INT 2	AST 3

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 2, Esquive 1, Intimidation 2, Conn. rue 3, furtivité 1, Investigation 2, Droit 2, Linguistique (créole) 1.
Volonté : 3.

▶ Les Zombies, gang

Adolescents et jeunes adultes en majorité de type créole. Maquillage folklorique vaudou, armés de battes de base-ball, de machettes, de crans d'arrêt, d'armes de poing... et pire ! Servez-vous des Zombies chaque fois que vous aurez besoin de PNJ physiques de base.

FOR 12	DEX 11	INT 10
CON 11	APP 10	POU 09
TAI 10	SAN 90	EDU 08
PdV 11	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Baratin 35 %, Conduite 35 %, Discrétion 40 %, Esquiver 40 %, Se cacher 45 %, TOC 35 %, Créole 55 %, Combat (divers) 45 %.

FOR 3	DEX 2	VIG 2
CHA 3	MAN 2	APP 2
PER 2	INT 1	AST 2

Capacités : Vigilance 1, Sport 1, Bagarre 2, Esquive 1, Intimidation 1, Conn. rue 3, Conduite 1, Armes à feu 2, Mêlée 2, Furtivité 2, Survie 1, Linguistique (créole) 2.
Volonté : 4.

Le clan Kronsky

Les Kronsky sont une branche cajun dégénérée de la grande famille des Greenberg. Ils sont ce que les Greenberg seraient devenus s'ils avaient poursuivi avec la même intensité sur la voie de l'inceste.
Le principal centre d'intérêt des Kronsky est le trafic d'armes qu'ils ont organisé avec diverses milices et sectes majoritairement néofascistes et antifédérales, éparpillées sur tout le territoire des États-Unis.
En particulier, les Kronsky entretiennent des liens avec la puissante église des Suivants de Fenris, dirigée par le gourou milliardaire néonazi Robert Allred. Les Kronsky s'approvisionnent auprès des Zombies. Ceux-ci introduisent les armes en contrebande depuis les Caraïbes par le port de la Nouvelle-Orléans. Dans le Monde des Ténèbres, les Kronsky sont une famille de fomoris.

▶ Brett Kronsky, tueur psychopathe

34 ans, 1,98 m, 115 kg, blond aux yeux bleus, le corps couvert de tatouages pictes, beau gosse, généralement bien vêtu.

FOR 22	DEX 15	INT 10
CON 18	APP 15	POU 12
TAI 15	SAN 30	EDU 8
PdV 17	*B/M Dom* : + 1d6.	

Compétences : Baratin 45 %, Camouflage 55 %, Conduite (voiture et bateau) 50 %, Discrétion 60 %, Écouter 50 %, Esquiver 55 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Se cacher 55 %, Poings 80 %, Armes de poing 65 %.

FOR 6	DEX 4	VIG 5
CHA 3	MAN 2	APP 4
PER 3	INT 2	AST 3

Capacités : Vigilance 3, Sport 2, Bagarre 3, Esquive 2, Intimidation 3, Subterfuge 3, Conduite (voiture et bateau) 2, Armes à feu 3, Mêlée 2, Furtivité 3, Survie 2.
Volonté : 6.

Pouvoir : Terreur. En plus de sa force surhumaine, Brett peut prendre une forme monstrueuse et terrifiante. Son visage se déforme affreusement et ses membres se tordent de manière obscène. Cette forme paralyse les spectateurs. Les personnes ainsi « terrorisées » ne se souviennent pas de ce qu'elle ont vu et perdent 1d6 points de SAN ou 1 point de Volonté temporaire. Elles auront un blanc dans leur mémoire, qu'une thérapie pourrait combler, non sans danger de séquelles psychologiques. Un jet réussi de Santé mentale avec un malus de 50 % ou un jet de Volonté difficulté 10 permet de résister. Dans ce cas, la personne peut agir et se souviendra de ce qu'elle a vu, mais elle perd 1d10 points de SAN ou 2 points de Volonté temporaire.

▶ Abe Kronsky, pyromane

38 ans, 1,60 m, 67 kg, blond aux yeux bleus, toujours vêtu d'un uniforme militaire, hideux. Abe est aux anges depuis qu'il a découvert le méthanol. Il aime le feu plus que tout. Il lui parle, y est immunisé et peut lui donner vie et le contrôler à distance. Eh oui, Abe est pyrokinésiste !

FOR 10	DEX 12	INT 10
CON 12	APP 08	POU 11
TAI 11	SAN 30	EDU 11
PdV 12	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Camouflage 45 %, Conduite (voiture et bateau) 40 %, Discrétion 80 %, Explosifs 75 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Se cacher 65 %, Armes de poing 35 %.
Pouvoir : Pyrokinésie 40 % (dosez ses effets selon vos besoins).

FOR 2	DEX 3	VIG 3
CHA 2	MAN 1	APP 1
PER 3	INT 2	AST 3

Capacités : Vigilance 3, Bagarre 2, Esquive 1, Conduite (voiture et bateau) 2, Armes à feu 3, Explosifs 4, Furtivité 3, Survie 2.
Volonté : 4.
Pyrokinésie : 3.

▶ Bubba Kronsky, simple d'esprit

27 ans, 1,82 m, 83 kg, blond aux yeux bleus, malformé, l'air débile, salopette crade et casquette « Endron Oil : For a better future ». Bubba est le membre le moins dangereux de la famille, mais le croire inoffensif serait une erreur fatale. Son fusil à pompe ne rate jamais sa cible.

FOR 17	DEX 12	INT 08
CON 14	APP 08	POU 09
TAI 13	SAN 30	EDU 08
PdV 14	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Camouflage 55 %, Discrétion 55 %, Esquiver 65 %, Se cacher 55 %, Fusil 65 %.

FOR 4	DEX 3	VIG 3
CHA 1	MAN 1	APP 1
PER 3	INT 1	AST 2

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 1, Esquive 2, Armes à feu 4, Mêlée 1, Furtivité 3, Survie 2.
Volonté : 2.

▶ Clarissa Kronsky, passionnée d'armes blanches

31 ans, 1,71 m, 67 kg, blonde aux yeux bleus, traits disgracieux. Clarissa aime tout ce qui coupe, tranche, hache ou scie, et elle ne s'en sert pas que pour égorger des poulets.

FOR 12	DEX 13	INT 11
CON 11	APP 10	POU 12
TAI 10	SAN 30	EDU 11
PdV 11	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Camouflage 60 %, Discrétion 70 %, Esquiver 55 %, Se cacher 55 %, Armes tranchantes 70 %.

FOR 3	DEX 3	VIG 3
CHA 2	MAN 1	APP 2
PER 3	INT 2	AST 2

Capacités : Vigilance 3, Sport 2, Bagarre 1, Esquive 2, Intimidation 3, Mêlée 4, Furtivité 3, Survie 2.
Volonté : 5.

▶ Pa Kronsky

61 ans, 1,87 m, 89 kg, chauve aux yeux bleus, visage dur et buriné. Pa sait faire un drôle de truc : cracher des mollards d'acide sulfurique à 10 mètres.
De plus, les fusils d'assaut n'ont aucun secret pour lui.

FOR 15	DEX 12	INT 13
CON 13	APP 11	POU 12
TAI 14	SAN 30	EDU 11
PdV 14	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Camouflage 45 %, Conduite (voiture et bateau) 40 %, Discrétion 40 %, Écouter 30 %, Esquiver 45 %, Mythe de Cthulhu 45 %, Se cacher 45 %, Armes de poing et fusils 55 %.
Pouvoir : Crachat acide 60 %, dommages 1d4/round jusqu'à ce que la blessure soit lavée.

FOR 4	DEX 3	VIG 4
CHA 3	MAN 1	APP 2
PER 2	INT 2	AST 3

Capacités : Vigilance 2, Bagarre 2, Esquive 1, Intimidation 2, Conduite (voiture et bateau) 2, Armes à feu 3, Mêlée 2, Furtivité 3, Survie 2.
Volonté : 6.
Pouvoir : Crachat (PER + Mêlée), 1 niveau de santé de dommages aggravés par round jusqu'à ce que la blessure soit lavée.

▶ Ma Kronsky

55 ans, 1,60 m, 112 kg, cheveux blancs, yeux vitreux, peau verdâtre, sale gueule.
Ma est morte noyée il y a deux ans, mais ça n'a pas l'air de la gêner. Au moins, les mouches se régalent ! Quant à l'odeur elle est consciente du problème et se parfume au pétrole.

FOR 22	DEX 12	INT 08
CON 20	APP 05	POU 08
TAI 24	SAN 10	EDU 06
PdV 22	*B/M Dom* : + 2d6.	

Compétences : Discrétion 60 %, Se cacher 55 %, Bagarre 55 %.

FOR 6	DEX 3	VIG 6
CHA 4	MAN 0	APP 0
PER 3	INT 1	AST 1

Capacités : Vigilance 1, Sport 2, Bagarre 3, Intimidation 3, Furtivité 3.
Volonté : 1.

tre. Aussitôt après, l'image de Milberger retourne au néant.

L'album des Kronsky

Parmi les décombres, les PJ trouvent une pleine bouteille de méthanol, ainsi que quelques armes en mauvais état. Tout le reste a fondu ou brûlé lors de l'explosion... ou presque. Un objet précieux a partiellement échappé aux flammes en étant soufflé à plusieurs dizaines de mètres de la maison. Il gît dans les fourrés en attendant sagement que quelqu'un trébuche dessus.

De prime abord, il semble s'agir d'un album de famille au trois quarts brûlé. Et c'est le cas. Mais là où devraient logiquement se trouver les portraits d'enfance des Kronsky figurent les malheureux pensionnaires de leur labyrinthe, des victimes en haillons qui fixent l'objectif, le regard vide d'expression. Les photographies, presque insoutenables, mettent en évidence les différentes phases de leur transformation au fond de leur sombre geôle. Le lent processus d'annihilation de leur humanité et de corruption de leur esprit qu'ont subi les victimes des Kronsky transparaît dans toute son abjection à travers les différents portraits.

Mais plus que la révélation d'une horreur, l'identité des victimes a de quoi causer un choc aux PJ. Lawrence Milberger s'y trouve... et Clarks aussi ! Parmi les autres prisonniers, quatre hommes que les PJ peuvent identifier comme étant de riches hommes d'affaire ou d'influents hauts fonctionnaires, tous membres du Cajun Club. Il s'agit d'Alexander Chessel, le directeur d'Hemobank Laboratories, de Bart Dempsey, le gérant du club *Apollonius*, d'Eric Lacombe, un membre du conseil d'administration de Pelichem Corp et de Brian Hershey, juge fédéral de la Louisiane, que les PJ connaissent certainement déjà.

En principe, l'album compromettant est trouvé par un agent fédéral intègre ou un PJ. Mais il se peut que ce soit Clarks qui fasse main basse dessus. Dans ce cas, il le conserve chez lui et n'en parle à personne. Plus tard, un PNJ confie à l'un des membres du groupe qu'il a vu Clarks ramasser un objet au sol, qui n'a pas été par la suite recensé au nombre des pièces à conviction. Les PJ devront alors faire preuve de subtilité s'ils veulent récupérer l'album et confondre Clarks pour dissimulation de preuve.

Dès qu'il se sait démasqué, Clarks tente de fuir ou de se supprimer. Une scène de poursuite se terminant par une ultime conversation entre les PJ et Clarks, juste avant que celui-ci mette fin à ses jours sous leurs yeux, pourrait être marquante et instructive.

Seconde enquête
Le détournement du convoi

L'affaire en résumé

Il y a quelques mois de cela, le juge Hershey a rencontré dans un club sado-maso nommé l'*Apollonius* celle qui allait devenir sa maîtresse, une jeune orpheline de seize ans répondant au doux nom de Belinda. Hershey en est tombé éperdument amoureux et lui a fait des confidences qu'il n'aurait jamais dû lui faire. Ainsi, Belinda a appris que les riches et puissants membres du Cajun Club dédiaient leur existence à une entité entropique du nom d'Azathoth (ou de Ver corrupteur). Belinda a assisté au sacrifice d'enfants innocents venant du même orphelinat qu'elle lors de cérémonies rituelles. Elle a vu les membres du Cajun Club se nourrir de la chair des sacrifiés dans de la vaisselle de porcelaine et boire leur sang dans des verres de cristal lors de dîners aux chandelles. Et elle a elle-même goûté le sang de l'obscure divinité et constaté ses effets curatifs et la grande force de corps et d'esprit qu'il lui conférait. Mais elle a aussi senti le fluide maléfique s'insinuer dans ses veines et souiller son âme.

Par ailleurs, Belinda a récemment lié connaissance avec les Youngbloods, une bande de bikers marginaux. Belinda aimerait se joindre à eux. Les Youngbloods répondent à ses aspirations de liberté et d'aventure, loin de cet orphelinat sur lequel pèse l'aura maléfique des pervers cannibales du Cajun Club. Pour persuader les Youngbloods de l'accepter en leur sein et séduire Rudolf Garcia, leur chef, Belinda leur propose de voler du sang miraculeux. Comme s'introduire au Cajun Club est trop difficile, Belinda cherche un autre moyen. Elle séduit le juge Hershey et supporte les séances de torture qu'il lui inflige pour lui arracher la vérité sur la provenance du sang. Elle y parvient. Rudolf décide alors de tendre une embuscade au convoi qui transporte le sang d'Hemobank Laboratories (installés à Baton Rouge) à la clinique privée du Cajun Club. L'assaut, non loin de la propriété, se passe bien. Les Youngbloods se débarrassent des corps et des véhicules dans un marais qui se trouve sur la propriété du Cajun Club, et qui leur a été indiquée par Belinda. Les membres du Cajun Club ont coutume d'y enterrer les restes embarrassants de leurs victimes sacrificielles. Hélas pour les Youngbloods, les choses tournent au drame. Car le sang, bu sans avoir été rituellement raffiné, est un tel concentré de corruption qu'il ronge les entrailles et détruit l'esprit de quiconque l'ingère. Les Youngbloods et Belinda ne tardent pas à mourir dans la folie et la souffrance. Hélas, au paroxysme de leur extase entropique, ils plongent dans une fureur meurtrière qui fait de nombreuses victimes.

Dans le Monde des Ténèbres, les Youngbloods sont des goules sans maître qui ont l'habitude de se procurer le sang dont elles ont besoin par la force. Ils ont vite compris qu'Hemobank retenait en son sein un puissant vampire. Peu leur importe son état de corruption. L'occasion de goûter un sang aussi ancien est si rare.

Briefing

Marcus Questor leur présente les faits, sur la base du rapport du département de police de la Nouvelle-Orléans.

« Deux nuits avant votre arrivée, un convoi de plasma sanguin appartenant à la société Hemobank Laboratories a disparu corps et biens dans les bayous environnant la Nouvelle-Orléans.

Ce convoi, composé d'une voiture d'escorte et d'une fourgonnette blindée conduites par quatre agents de sécurité, transportait un total de 80 litres de plasma sanguin de la banque de sang vers une clinique privée appartenant au Cajun Club, un club sélect de la région de la Nouvelle-Orléans. La police fouille activement la zone dans laquelle le véhicule a disparu, et des barrages y ont été disposés. De plus, le signalement des véhicules et des personnes disparues a été fourni à toutes les polices de la Louisiane ainsi qu'aux États voisins.

Dans la mesure où il est probable qu'une bande organisée est dans le coup, le NOPD a demandé notre intervention... pardon, votre intervention. »

Les PNJ de la deuxième enquête

▶ Alexander Chessel, directeur d'Hemobank Laboratories, Inc.

52 ans, 1,76 m, 80 kg, brun aux yeux bleus. Membre du Cajun Club depuis plus de dix ans, cet homme est complètement corrompu. Mais il a un sourire ravageur, un sang-froid impressionnant et des avocats particulièrement hargneux.

▶ Lyland Anderson, directeur de l'orphelinat Sainte-Marie

47 ans, 1,78 m, 69 kg, brun aux yeux verts. Tout comme d'autres membres de l'administration des orphelinats de la Nouvelle-Orléans, Lyland est un rabatteur au service du Cajun Club. Il sélectionne ses proies parmi ses pensionnaires en fonction de leur faiblesse psychologique et des goûts des membres du club.

▶ Eric Lacombe, vice-président du Cajun Club

39 ans, 1,87 m, 86 kg, blond aux yeux bleus. Lacombe gère les affaires du Cajun Club au quotidien, laissant au président Greenberg senior le soin d'assurer le ministère de leur noire divinité, le grand Azathoth/Ver corrupteur. Lacombe dispose également d'un grand sourire et d'une batterie d'avocats menaçants mais aussi, par l'intermédiaire de Greenberg senior, de relations très haut placées, notamment au sein du FBI.

Utilisez les caractéristiques suivantes pour ces trois PNJ.

FOR 10 DEX 12 INT 14
CON 11 APP 13 POU 15
TAI 10 SAN 25 EDU 16
PdV 11 *B/M Dom* : 0.
Compétences : Baratin 45 %, Comptabilité 45 %, Conduite 30 %, Crédit 65 %, Discussion 40 %, Droit 25 %, Éloquence 35 %, Mythe de Cthulhu 35 %.

FOR 2 DEX 2 VIG 2
CHA 3 MAN 3 APP 3
PER 2 INT 3 AST 3
Capacités : Expression 2, Intimidation 1, Subterfuge 2, Conduite 1, Bureaucratie 2, Droit 1, Finance 2, Occultisme 2.
Volonté : 6.

▶ ***Belinda, orpheline***

16 ans, 1,62 m, 50 kg, les cheveux teints en rose et les yeux bleus, vêtue de cuir. Elle vivait un enfer. Elle rêvait de paradis. Mais on n'échappe pas à l'enfer.

FOR 09 DEX 15 INT 13
CON 12 APP 16 POU 12
TAI 09 SAN 70 EDU 11
PdV 11 *B/M Dom* : 0.
Compétences : Baratin 35 %, Conduite (moto) 45 %, Discrétion 35 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Se cacher 45 %, Combat 35 %.

FOR 2 DEX 4 VIG 2
CHA 3 MAN 2 APP 4
PER 3 INT 2 AST 3
Capacités : Vigilance 2, Bagarre 1, Esquive 2, Conn. rue 3, Subterfuge 2, Conduite (moto) 2, Armes à feu 1, Mêlée 1, Furtivité 2, Occultisme 2.
Volonté : 5.

▶ ***Les Youngbloods, bikers hors-la-loi***

« Born to be wild », vêtus de cuir, avec des Harley-Davidson et des gros flingues. Reprenez les caractéristiques des Zombies.

Hemobank Laboratories, Inc.

La société a perdu un convoi de plasma sanguin entier mais, surtout, un container du précieux sang de la créature qu'elle retient dans les sous-sols secrets de ses locaux. Hemobank tient à récupérer son bien et fait pression sur le FBI pour obtenir que les PJ se consacrent pleinement à cette investigation. À l'occasion, organisez une rencontre entre les PJ et l'arrogant directeur d'Hemobank, accompagné de ses avocats.

En cas d'incident de ce genre, Hemobank touche effectivement une indemnité non négligeable de sa compagnie d'assurance. Toutefois, le préjudice commercial subi en retour est considérable, car la concurrence est rude dans ce domaine. De plus, si elle veut effectivement toucher la prime d'assurance, elle doit fournir la preuve d'un détournement ou d'une attaque, et c'est un fait difficile à établir quand le convoi entier disparaît sans laisser de traces.

Des recherches sur Hemobank Laboratories et la clinique privée du Cajun Club permettent aux PJ de reconstituer la branche médicale de l'organigramme Greenberg et le réseau associatif de la Cajun Club Foundation. Dans les deux cas, les PJ peuvent au mieux remonter jusqu'à l'Ebenezer Trading.

Quatrième vision

Elle survient durant le sommeil de l'un des PJ. Il fait nuit, le personnage est nu et perdu dans un environnement sauvage. Derrière l'horizon, quelque chose irradie d'une lumière malsaine. Il se trouve en fait dans les bayous situés sur la propriété privée du Cajun Club, à proximité de son héliport. Un long grillage qui semble s'étendre à l'infini d'est en ouest constitue la seule trace de civilisation. Toutefois, il est partiellement endommagé en un endroit, comme si on l'avait forcé de l'extérieur. Bientôt, une insupportable odeur de charogne envahit l'air ambiant. Elle semble émaner de derrière une butte située non loin du grillage. Milberger apparaît alors à son sommet, il montre du doigt le marais qui se trouve derrière la butte. Un frelon géant passe alors au-dessus de la tête du PJ, avec un bourdonnement assourdissant. Il est noir et il en émane des ondes maléfiques qui donnent la nausée au PJ. Celui-ci ressent malgré lui une forte angoisse, comme s'il devait craindre d'être découvert. Il se réveille finalement, en sueur. Dehors, la chaleur moite a cédé la place à un orage.

Le marais de l'horreur

Dans le cadre de leur mission, les PJ sont invités à se joindre dès que possible aux recherches sur le terrain de la police du comté. Très vite, la victime de la quatrième vision retrouve les repères de son rêve. Le trajet suivi par le convoi longe le grillage qui cerne la propriété du Cajun Club. Où exactement ? Le problème paraît insoluble, car il s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres. C'est alors que les PJ entendent un bourdonnement lointain. C'est un hélicoptère, qui passe sur leur gauche. La victime de la vision devrait alors avoir la présence d'esprit de rechercher le grillage endommagé près de l'endroit survolé par l'hélicoptère. Dans le cas contraire, la police découvrira le convoi et mettra le charnier à jour dans les 48 heures qui suivront.

Des traces de pneus, plus tard identifiés comme étant ceux des véhicules du convoi, mènent au-delà du grillage à un marais dissimulé dans les herbes hautes, de l'autre côté d'une butte. La fourgonnette et la voiture d'escorte s'y trouvent, aux trois quarts submergées dans la vase. Les cadavres truffés de balles des convoyeurs sont quant à eux retrouvés dans le coffre de la fourgonnette. Hommes et véhicules ont visiblement été pris dans une fusillade. Tout indique que le convoi a été l'objet d'un assaut d'une très grande violence, où les agresseurs ont utilisé des armes de tous calibres, allant du fusil de chasse au 357 Magnum. Des éclats de grenades sont même extraits de la carrosserie des véhicules. Mais le fait le plus étonnant est que les huit containers de sang sont là. Tous ont été forcés. Deux se trouvent encore dans le coffre de la fourgonnette, les autres sont éparpillés dans la nature ou engloutis dans le marais. En se donnant un peu de mal, les policiers peuvent tous les retrouver. Une nouvelle bizarrerie apparaît alors. Il y a au total neuf containers de 10 litres, soit un de trop. Et malgré toutes les recherches, les sacs de sang que devait contenir ce container surnuméraire manquent à l'appel.

Par ailleurs, si les PJ examinent le grillage endommagé, ils constatent que les dégâts sont récents. Ils ont certainement été causés par les auteurs de l'assaut du convoi. De plus, ils peuvent relever des empreintes de roues au bord de la route contre un jet de TOC/Vigilance (à -25 % /difficulté 8). Elles peuvent être identifiées comme appartenant à plusieurs grosses motos, probablement de marque Harley-Davidson.

Macabre découverte

Mais la vraie horreur émerge au moment où l'on retire les véhicules du fond du marais. Il serait intéressant que l'un des PJ soit alors en partie immergé, occupé à recueillir des indices ou à rassembler les containers de plasma.

D'abord, c'est un corps d'enfant gonflé par une immersion prolongé dans l'eau nauséabonde qui est remonté avec la fourgonnette. Le cadavre est empêtré dans les herbes hautes accrochées au pare-chocs avant du véhicule. Ensuite, c'est un flic ou un PJ qui trouve un fémur sur la berge du marais. Il a été déterré par les remous causés par les fouilles. En tout, trois cadavres en état de décomposition avancée et des os par dizaines, correspondant à l'équivalent d'une quinzaine de corps, sont retrouvés lors des opérations d'exhumation menées conjointement par la police et le FBI.

Autopsies

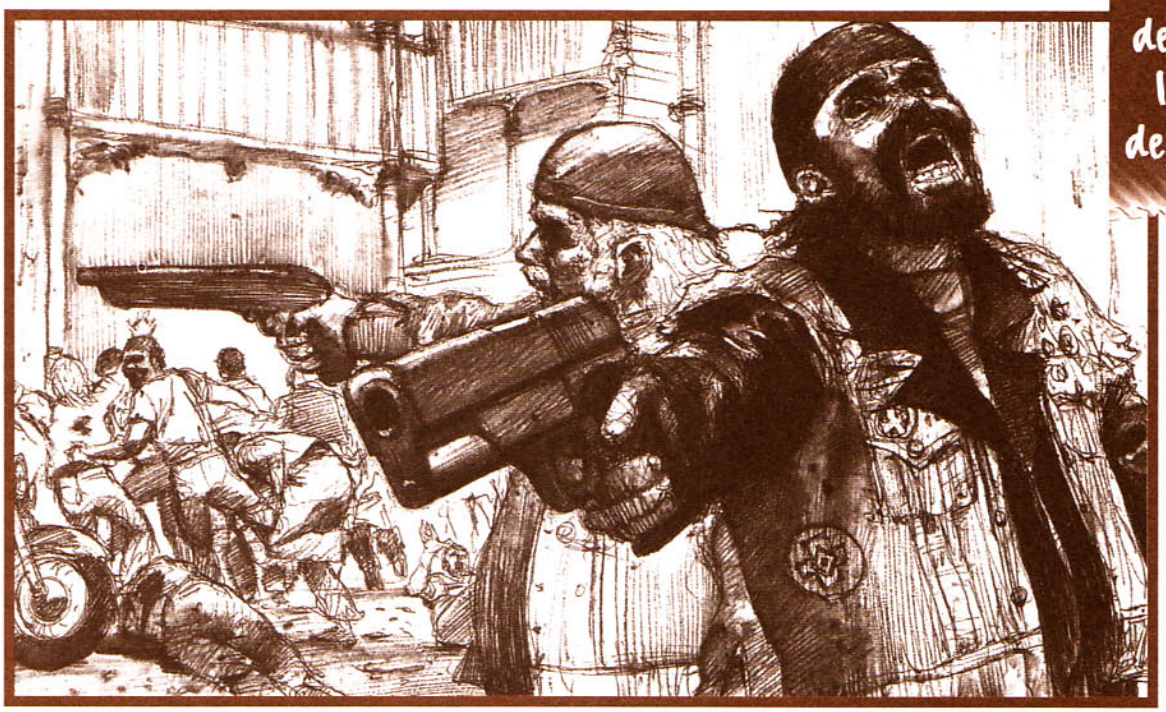
Les trois cadavres, dont la mort remonte à une, deux et cinq semaines, portent d'innombrables traces de torture réparties sur toute la surface du corps. Rien n'a été épargné aux jeunes victimes. À vous, meneur de jeu, de savoir jusqu'où aller dans la description que vous ferez au personnage médecin légiste. Attention toutefois, l'horreur est si impressionnante qu'elle a de quoi mettre mal à l'aise même un médecin chevronné. Aucune trace sur les corps des victimes ne permet de remonter à l'un de leurs bourreaux, mais les empreintes dentaires et autres signes particuliers permettent d'identifier les corps. Il s'agit, pour les deux plus anciens, d'un frère et d'une sœur âgés de 12 et 9 ans. Ils avaient tous les deux fugué leur maison d'accueil, située dans l'État du Mississipi, il y a un mois et demi. Depuis, aucune nouvelle. Le cadavre le plus récent était pensionnaire d'un orphelinat de la Nouvelle-Orléans. L'administration de l'orphelinat avait déclaré sa disparition six jours plus tôt.

Les ossements appartiennent à une quinzaine de corps différents. La durée de leur séjour dans le marais varie entre deux mois et quatre ans. L'âge des victimes est quant à lui compris entre six mois (!) et quinze ans. Sept d'entre eux sont identifiables. Parmi ces derniers, trois proviennent de divers orphelinats de la Nouvelle-Orléans.

Les administrations de ces établissements ont toutes signalé dans les règles la disparition – et la fugue présumée – de leurs pensionnaires. Quant aux enfants qui n'étaient pas en âge de fuguer, les responsables des orphelinats émettent l'hypothèse qu'ils ont été emmenés par ceux qui l'étaient. Aucune des enquêtes ouvertes par la police et le FBI n'a dégagé de pistes solides.

La piste des orphelins

Deux des victimes identifiées comme provenant des orphelinats de la Nouvelle-Orléans (à savoir le cadavre le plus récent et un squelette vieux de neuf mois) étaient employées au Cajun Club au moment de leur disparition. Quelques orphelins y travaillent actuellement comme serveurs ou aide-jardiniers. Interrogés au sujet des orphelinats ou du Cajun Club, ils prétendent qu'ils n'ont rien remarqué d'anormal. Un jet de TOC/Vigilance réussi permet de remarquer la présence de bleus à



leurs poignets. Un examen complet révèle que ces adolescents font régulièrement l'objet de tortures sadiques et de sévices sexuels et qu'ils souffrent de graves séquelles psychologiques. Ils cèdent très vite à un interrogatoire prolongé et accusent certains membres éminents du Cajun Club. Les PJ n'ont pourtant pas intérêt à s'en prendre ouvertement à ces derniers. Ils sont flanqués de meutes d'avocats compétents, qui traiteront les orphelins d'affabulateurs et les pousseront à se rétracter. De son côté, le juge fédéral Brian Hershey tente de tenir le FBI à l'écart de ses petits protégés. Si besoin est, il peut faire une très mauvaise réputation aux PJ, tenter de les faire muter en Alaska... bref, se montrer franchement désagréable.

La piste des morsures

Certains os portent des marques de dents. Les os n'ont pas été mordus, mais rongés par des dents appartenant à des êtres humains ! Ajoutés aux traces de morsures trouvées sur les cadavres, voilà une preuve qui menace les cannibales du Cajun Club. Encore faut-il que le FBI accède à leurs empreintes dentaires. Les avocats des principaux intéressés feront tout pour les en empêcher ou, au moins, pour retarder l'échéance. Ils profitent de la moindre erreur des PJ pour lancer une campagne médiatique contre eux. En dernier recours, ils feront appel à Clarks pour faire disparaître toute les preuves, à commencer par les os.

Enquête sur le Cajun Club

Une investigation un peu plus poussée met en évidence le rôle considérable que la Cajun Club Foundation joue pour les orphelins. En plus de fournir d'importants fonds aux orphelinats, elle offre des vacances à leurs pensionnaires, leur trouve des petits boulots et paye leurs études. Mieux, à leur majorité, les orphelins avec lesquels le Cajun Club entretenait les plus étroites relations se voient proposer un emploi dans l'entreprise de l'un de ses membres.

Au cours d'une courtoise entrevue au Cajun Club avec son vice-président Eric Lacombe, celui-ci explique aux PJ à quel point les responsables du Cajun Club sont embarrassés par la découverte d'un charnier sur leur propriété et désolés que cela se soit passé sous leur nez. Il a l'air absolument navré mais « la propriété est si vaste, vous comprenez. Nous ne pouvons pas tout surveiller. Pensez-vous que nous sommes en présence d'un tueur en série qui agirait dans la région depuis des années ? »

Bien sûr, les PJ n'ont aucune chance d'obtenir un mandat pour perquisitionner au Cajun Club. Ses dirigeants s'y opposent de toutes leurs forces, invoquant l'extrême préjudice médiatique dont l'honorabilité du club et de ses membres aurait à souffrir. Des blocages en haut lieu et une batterie d'avocats new-yorkais achèveront de réduire à néant toute tentative en ce sens. Seul un marché ultérieur avec Greenberg senior permettra à des PJ frustrés de parvenir à leurs fins.

Parade sanglante

Le carnaval arrive et les défilés se multiplient dans les rues de la Nouvelle-Orléans. Pendant que les PJ, invités par Herodes, assistent sous la pluie à l'un d'entre eux, les Youngbloods craquent. Le sang impur qu'ils ont bu leur a rongé les entrailles avec la virulence d'un acide et les a rendus fous. Sa nature corrompue a supprimé leurs inhibitions de violence. Les Youngbloods ne sont plus que des tueurs psychopathes à l'agonie, qui ont décidé de frapper fort. Auparavant, ils ont dévalisé un vendeur d'armes. Le carnage commence avec les hurlements des Youngbloods brandissant leurs armes : fusils d'assaut, fusils à pompe, revolvers automatiques et grenades. Dès lors, les choses ont le mérite d'être simples. Les Youngbloods tirent sur tout ce qui bouge et en particulier sur les participants au défilé. Le déroulement de la scène dépend des réactions (prévisibles !) des PJ. Les Youngbloods finissent par mourir, abattus ou empoisonnés par le fluide qu'ils ont ingéré. De toute manière, ils se battent jusqu'à leur dernier souffle.

Les Youngbloods

Une enquête sur les meurtriers révèle qu'ils appartenaient à un gang d'une trentaine de bikers itinérants connus sous le nom de Youngbloods. Il en reste une vingtaine, en vadrouille à travers tous les États-Unis. Même si les PJ parviennent à en faire cueillir quelques-uns, ils n'ont rien à dire : il n'ont pas eu de contacts récents avec le groupe de la Nouvelle-Orélans. La plupart d'entre eux sont recherchés pour avoir commis diverses infractions mineures. Certains ont même été mêlés de près à des meurtres, mais jamais jusqu'alors un groupe de Youngbloods n'avait participé à un mass murder en pleine ville et en plein jour.

L'autopsie des meurtriers révèle que ceux-ci étaient atteints d'une gangrène généralisée d'une rare virulence, qui les rongeait de l'intérieur à partir de l'estomac. Il est étonnant que les Youngbloods aient survécu aussi longtemps. L'analyse de leur sang révèle la présence de substances chimiques à effets hallucinogènes et désinhibiteurs expliquant partiellement leur comportement meurtrier.

Enfin, des capsules pleines d'un étrange liquide sombre et la photographie d'une jeune fille sont retrouvés sur le corps du chef des Youngbloods, Rudolf Garcia. L'analyse des capsules révèle qu'il s'agit

▶ *Brian Hershey, juge fédéral*

67 ans, 1,76 m, 79 kg, cheveux blancs, yeux bleus, toujours élégamment vêtu.
Le juge Hershey est un être vil, totalement acquis aux Greenberg. Membre du Cajun Club et président d'honneur de la Cajun Club Foundation, il supervise personnellement l'aide aux orphelinats de la ville et aux prisons de l'État.
À ce titre, il use de son pouvoir de magistrat pour couvrir les agissements des Zombies et éloigner les curieux de la gestion des orphelinats.
En plus des distractions offertes par le Cajun Club, le juge Hershey possède son petit cercle de relations sadomasochistes.
Ses membres se retrouvent chaque vendredi soir à l'*Apollonius*, un club SM privé, situé sur Rampart Street, dans le quartier français. Le juge Hershey connaissait personnellement J. Edgar Hoover de son vivant et fut même l'un de ses amants.
Hoover figure sur le registre des membres défunts du Cajun Club.

FOR 11	DEX 13	INT 15
CON 12	APP 14	POU 16
TAI 11	SAN 55	EDU 17
PdV 12	*B/M Dom* : 0.	

Compétences : Baratin 55 %, Conduite 30 %, Crédit 70 %, Discussion 60 %, Droit 75 %, Éloquence 55 %, Mythe de Cthulhu 45 %.

FOR 2	DEX 3	VIG 3
CHA 3	MAN 4	APP 3
PER 3	INT 4	AST 3

Capacités : Expression 3, Intimidation 3, Subterfuge 3, Conduite 1, Bureaucratie 2, Droit 4, Occultisme 3.
Volonté : 7.

d'un fluide sanguin de type inconnu, contenant notamment les fameux hallucinogènes et désinhibiteurs. Ce liquide a été bu par les Youngbloods.

À ce stade de l'investigation, Questor intervient et confie la suite de l'enquête au Dr Marisa Fletcher, du CDC d'Atlanta. Marisa Fletcher est au courant de l'existence de phénomènes paranormaux et travaille depuis peu en étroite collaboration avec Questor. Celui-ci n'en dira naturellement rien aux PJ.

Recherche Belinda désespérément

La photographie représente une jeune fille souriante, au bord du lac Ponchartrain. Elle mène les PJ tout droit à l'orphelinat Sainte-Marie où Belinda est pensionnaire. Hélas, elle n'est pas rentrée depuis trois jours. Jusqu'ici, les autres orphelins sont parvenus à faire croire le contraire à l'administration, afin que celle-ci ne déclare pas sa fugue à la police. Si les PJ insistent, les amis de Belinda finissent par avouer qu'elle envisageait de s'enfuir loin de ce trou à rats avec une bande de bikers. Si les PJ parviennent à les mettre en confiance, ils leur révèlent que M. Anderson, le directeur de l'orphelinat, recrute certains d'entre eux pour faire des « choses » dans des bars louches du Vieux Carré. En échange, les orphelins bénéficient de nombreux avantages, comme des autorisations de sortie à volonté et des sommes d'argent non négligeables. S'ils fouillent la chambre de Belinda, les PJ y peuvent trouver d'autres fioles du liquide retrouvé sur les corps des Youngbloods.

La mort du juge Hershey

L'enquête des PJ se trouve dans une impasse relative lorsqu'ils apprennent que Belinda a été retrouvée dans la luxueuse demeure du juge Hershey. La police ainsi que de nombreux journalistes sont présents sur les lieux... et pour cause ! Le juge fédéral Brian Hershey a été retrouvé mort dans sa chambre. Son corps gît attaché sur le lit, harnaché de tout l'attirail sadomasochiste possible et imaginable. Hershey est mort d'une attaque cardiaque consécutive à une séance de torture que lui a infligé pendant plusieurs heures son bourreau, Belinda.

La fouille du domicile du juge Hershey permet de trouver, dans une armoire pleine d'équipements sadomasochiste, une série de six photographies vieilles d'environ trente ans. Hershey y figure en costume de marquis Louis XV, en compagnie d'un jeune homme dénudé et d'un vieillard corpulent, également vêtu d'un costume XVIII[e].

Après enquête, il s'avère que le jeune homme dévêtu est un orphelin disparu en 1969. Le deuxième homme... n'est autre que feu J. Edgar Hoover, le célèbre directeur du FBI ! (Hoover, sous des dehors puritains, menait une vie sexuelle... heu... variée et peu conventionnelle.) Quant à l'homme qui a pris les photographies, un miroir situé dans l'axe de la photographie révèle qu'il s'agit de Robert Allred, homme d'affaire multimilliardaire et grand gourou de l'église des Suivants de Fenris.

La confession de Belinda

La jeune fille a été retrouvée dans un état semi-comateux au pied du lit du juge Hershey. C'est elle qui a appelé la police. Au moment où les PJ arrivent, elle est transférée d'urgence au Memorial Hospital à bord d'une ambulance. Les PJ peuvent obtenir une courte entrevue avec Belinda dans les vingt-quatre heures suivant son hospitalisation. Passé ce délai, il sera trop tard, Belinda mourra des mêmes causes que les Youngbloods. Entre deux évanouissements, elle fera le récit fragmentaire des secrets qu'elle a découvert sur le Cajun Club et Hemobank, de l'attaque du convoi à laquelle elle a participé et de ce qu'elle ressent depuis qu'elle a bu le fluide maudit. Elle fait aussi les révélations suivantes aux PJ : « Hershey m'a dit que des gens fabriquaient pour eux le sang sacré dans les laboratoires secrets d'une banque de sang. (Pause.) Après l'attaque, on a ouvert tous les containers, mais on ne voulait que celui avec le sang d'immortalité. (Pause.) Hier, Hershey m'a demandé de le fouetter. Je voulais donner une bonne leçon à cette ordure avant de quitter cet enfer avec les Youngbloods. Alors j'ai commencé à le fouetter. Quand j'ai voulu m'arrêter, je n'ai pas pu. Je savais que c'était le sang qui m'obligeait. Il fait toujours un peu ça mais cette fois-ci, j'arrivais pas à me contrôler. Et j'avais tellement mal, comme si le sang me brûlait le ventre... »

Les secrets d'Hemobank Lab.

Au sujet du neuvième container, celui qui a été retrouvé vide, la réponse d'Alexander Chessel, le directeur d'Hemobank Laboratories, est sans équivoque. Il était vide parce que destiné à servir à la clinique du Cajun Club, qui confirme bien entendu cette version des faits (qui est bizarre, quand on y réfléchit. Pourquoi la clinique ne s'adresserait-elle pas à un vendeur de matériel médical, plutôt que de récupérer des containers d'occasion ?). Quant au sang retrouvé en possession des Youngbloods et de Belinda, Chessel n'en a jamais entendu parler. « J'ose espérer que vous n'accordez aucun crédit aux délires de persécution d'une bande de criminels toxicomanes. Ah, mon Dieu, dans quelle triste voie s'engage donc la jeunesse de notre pauvre société ? »

S'ils le demandent, les PJ obtiennent sans grand mal un mandat de perquisition des locaux d'Hemobank. Toutefois, ils ne trouvent rien, à moins d'avoir connaissance de l'existence des sous-sols secrets, et de savoir comment y accéder. Pour ce faire, ils devront trouver les plans de l'architecte original du bâtiment, un certain Wilbur Smith. Celui-ci est mort il y a deux ans dans un étrange accident de chasse. Sa femme soupçonne les dirigeants d'Hemobank d'avoir tué son mari parce qu'il en savait trop sur un sujet dont elle ignore la teneur. Moyennant un peu de baratin, elle leur fournit volontiers les plans complets. Il y a certes peu de chance que les PJ en arrivent à ce niveau d'investigation. Toutefois, si besoin est, les responsables d'Hemobank incendient leur laboratoire clandestin grâce à un ingénieux système d'autodestruction. Les PJ n'auront alors plus qu'à s'asseoir sur un tas de cendres et de cadavres. Le Baali et sa crypte sont enfouis beaucoup plus profondément dans une caverne naturelle, qui n'apparaît pas sur les plans.

dénouement

Un court répit

Les deux enquêtes se concluent dans l'un des nombreux cimetières de la Nouvelle-Orléans, par l'enterrement officiel des agents fédéraux tués durant l'assaut de la ferme des Kronsky. Avant de passer à la suite, offrez deux jours de détente aux PJ, pendant lesquels ils peuvent se changer les idées. Au choix, ils peuvent s'offrir un moment de repos dans le refuge de Barthelemy, le directeur du labo, ou profiter des festivités données à l'occasion du carnaval. Relisez le paragraphe *L'affaire Greenberg*, p. 24, afin de vous remettre les idées en place pour la suite des événements. À ce niveau du scénario, la bataille entre les principaux protagonistes pour découvrir ce qui est advenu de Greenberg retombe sur le dos des PJ. Ceux-ci s'y trouvent donc à nouveau mêlés, bon gré mal gré. Depuis le fameux réveillon, les PJ ont forcément appris par les médias que M[me] Greenberg a disparu en emportant ses enfants et le corps du défunt sénateur vers une destination inconnue.

Entretien avec l'USSS

Les agents de l'USSS, qui avaient la responsabilité de l'exfiltration du sénateur pour le compte des démocrates, ont subi un sérieux revers lorsqu'il leur a échappé le jour de l'an. Ils ont intérêt à se rattraper en fournissant au moins des explications satisfaisantes à leur commanditaire direct, le vice-président Al Gore. Pour cela, ils ne peuvent négliger aucune piste. Et les PJ sont sur leur liste.

Juste après l'enterrement des agents tués durant l'assaut de la ferme des Kronsky, les

L'héritage Greenberg +

Sur la base de ces événements, vous disposez de deux amorces de scénarios qu'il vous revient de développer si le sujet vous inspire.

● La première concerne les Zombies et la corruption qui règne au sein de la police de la Nouvelle-Orléans. Les PJ peuvent entreprendre de démanteler l'organisation des premiers et de faire le ménage chez les seconds. Les enregistrements vidéo de Babbit constituent une bonne base d'investigation, mais ce sera un boulot dangereux.

● La deuxième concerne les activités de l'église des Suivants de Fenris. Les PJ peuvent envisager de l'infiltrer. Ce scénario tournera autour de l'inquiétant phénomène des milices américaines. Robert Allred est un adversaire coriace...

personnages sont abordés par des « hommes en noir » (deux par PJ au maximum), séparément ou en groupe, à vous de choisir. Ils leur demandent de les suivre sur un ton poli, mais ferme. Ils les emmènent dans une chambre d'hôtel miteuse, où ils se présentent finalement et les interrogent. D'ici là, les PJ ne savent pas à qui ils ont à faire. Il se peut qu'ils résistent, se croyant, selon l'évolution de leurs investigations, agressés par les tueurs de l'un ou l'autre de leurs adversaires. Ne vous laissez pas surprendre ! Les agents de l'USSS dépêchés sur cette mission ne sont pas des amateurs et abordent les PJ de la manière la plus efficace possible. Ils neutralisent les nerveux sans prévenir, et n'oublient pas de tous les désarmer.

Dans la chambre d'hôtel, une femme attend les PJ. Elle se présente comme étant l'agent superviseur Amber Moore, de l'USSS. C'est elle qui conduit l'interrogatoire. Sur un jet facile faisant appel à leur mémoire, certains PJ peuvent reconnaître en elle la femme qui s'était rendue chez les Greenberg le 30 décembre. Très vite, les PJ comprennent que les agents de l'USSS veulent savoir quelle est leur place dans l'affaire Greenberg. Que faisaient-ils devant la résidence des Greenberg ? Qui les avait envoyé là ? Que font-ils à la Nouvelle-Orléans ? Pourquoi s'intéressent-ils au Cajun Club ?

Si les PJ collaborent et la mettent en confiance, ils peuvent obtenir en retour la version des faits de l'USSS, confidences embarrassantes pour les démocrates en prime. L'agent Moore parle aux PJ de l'accord qu'ils avaient conclu avec les Greenberg et de l'échec in extremis de l'opération à cause du « suicide » du sénateur (dont elle doute). Elle ne comprend pas plus que les PJ ce qui s'est alors passé et émet l'hypothèse suivante : les républicains, par le biais du FBI et de Greenberg senior, auraient supprimé le sénateur afin de l'empêcher de passer à l'ennemi. Mais, en ce cas, qui a trahi leur secret ? Sur ce point, l'agent Moore tient les PJ pour les responsables involontaires de l'échec de la mission. Les éléments découverts durant leur filature ont pu être transmis à des complices des républicains et de Greenberg au sein du FBI.

L'agent Moore propose finalement aux PJ de collaborer sur la suite de l'affaire. En effet, M^me^ Greenberg et ses enfants ont disparu avec le corps du sénateur. Savoir où ils se trouvent permettrait peut-être de comprendre ce qui s'est passé. Elle demande aux PJ de les retrouver pour eux. Si les PJ acceptent leur proposition, la collaboration des agents de l'USSS sera pleine et entière. Par contre, s'ils refusent, l'agent Moore n'hésite pas à les menacer de faire rejaillir le futur scandale sur eux. Ce serait un coup dur pour des carrières encore jeunes et fragiles. Au besoin, elle leur signale qu'en haut lieu, on ne tardera pas à chercher des responsables et que les PJ font de parfaits boucs émissaires, car ils n'ont personne pour les couvrir. Sur ce, elle met fin à l'entrevue et libère les PJ.

Entretien avec Greenberg senior

Greenberg senior et ses amis républicains ont également essuyé un sérieux revers avec le « suicide » du sénateur et aimeraient savoir ce qui s'est passé. Notamment, ils s'inquiètent à l'idée des informations qui pourraient être tombées entre les mains des démocrates par la faute de Greenberg junior. Mais, surtout, Greenberg senior nourrit de grands espoirs pour le jeune Adrien, son petit-fils. Or, aujourd'hui, celui-ci est le dernier héritier direct de la famille Greenberg, et il est quelque part dans la nature entre les mains de la veuve de son fils. Greenberg senior ne peut l'accepter. Il est prêt à tout pour le récupérer. Ses propres recherches ont échoué, parce que ses hommes se sont fait repérer par les alliés de la veuve Greenberg. Il lui faut donc passer par un intermédiaire qui puisse montrer patte blanche à l'ennemi.

Or, il se trouve que le vieux Greenberg fait surveiller les PJ depuis les récentes affaires qui les ont mêlés à certaines de ses activités. Évidemment, il ne tarde pas à apprendre qu'ils ont eu une entrevue avec des agents de l'USSS. Saisissant l'occasion au vol, il contacte aussitôt ses relations du FBI à Washington et décide d'organiser une entrevue dans sa propriété afin de reprendre le contrôle de la situation.

Du coup, les PJ ont une désagréable sensation de déjà vu lorsque des « hommes en noir » les abordent. Mais cette fois-ci, ils sont accompagnés par un individu en costume cravate, tout sourire, qui leur annonce que M. Greenberg senior souhaiterait s'entretenir avec eux et les invite poliment à le suivre. Pour achever de convaincre les PJ réticents, il ajoute que M. Questor les attend. Sur ce, ils prennent la direction de l'héliport de la ville. De là, un hélicoptère les mène vers une gigantesque plantation située au nord de la Nouvelle-Orléans, le fief de Greenberg senior. Une surprise attend les PJ dans le grand salon de la résidence. En plus de Questor, Terrence Dempsey, le directeur de département de Washington qui leur avait confié la filature, est présent.

Greenberg senior ne perd pas de temps en salamalecs et entre dans le vif du sujet. Il veut savoir pourquoi des agents de l'USSS s'intéressent aux PJ. Que s'est-il dit durant cette entrevue ? Que savent les agents de l'USSS ? Quelles sont leurs intentions ? Que savent les PJ ? Au passage, il les remercie pour la qualité de leur filature de son traître de fils.

En contrepartie, il présente aux PJ sa version de l'affaire Greenberg. Comment son lâche de fils n'a pas été capable de faire face aux inévitables contraintes que la vie réserve à tout un chacun. Comment sa garce de femme l'a manipulé pour qu'il trahisse son propre père… Là encore, puisez les informations dont vous avez besoin dans *L'affaire Greenberg*, p. 24.

Finalement, Greenberg senior propose un marché aux PJ. Il leur parle de « cette garce » de M^me^ Greenberg qui a disparu avec son petit-fils (oubliant au passage qu'il a aussi une petite-fille) et le cadavre de son fils. Contrairement aux agents de l'USSS, le vieux Greenberg a l'air certain que son fils est bel et bien mort. « Retrouvez cette pute, pissez sur la tombe de mon fils et rendez-moi mon petit-fils. Ou, au moins, dites-moi où aller le récupérer. Je me chargerai du reste. Ma petite-fille ? Qu'elle reste avec sa mère. De femelle à femelle, il y a trop de risques qu'elles se ressemblent. Mon unique désir est de me charger personnellement de l'éducation de mon nouvel héritier. Je ne ferai pas deux fois l'erreur de confier l'avenir de la famille à des femmes. Mon petit-fils entrera dans les livres d'histoire. En échange de ce service, je suis prêt à vous accorder ce que vous voulez. »

Bien entendu, Greenberg ne leur accordera rien tant que son petit-fils ne sera pas revenu ou, au moins, formellement localisé. Aux PJ de saisir leur chance. Un mandat de perquisition pour le Cajun Club ? C'est possible, le vieux Greenberg a de nombreuses relations auprès du district attorney. La tête de certains de ses amis ? Aucun problème, Greenberg senior en a tant. Quelques révélations terrifiantes ? Greenberg senior en a des monceaux en réserve. Une protection contre la riposte des agents de l'USSS ? Greenberg a des amis hauts placés au département du Trésor, dont dépend l'USSS. Sa tête ? N'exagérons rien.

Une fois que les PJ se sont décidés, Greenberg leur confie un précieux indice. « Cette pute a longtemps vécu à la Jamaïque avec son enfant de salaud de père. Par ailleurs, je sais qu'elle fricote avec des nègres adeptes du vaudou à la Nouvelle-Orléans. Elle participait notamment à leurs œuvres de charité. Alors, je serais vous, je commencerai par là. Moi, j'ai essayé. Mais mes hommes se sont fait repérer. Une dernière chose. Je passe pour être pour un homme dur. Mais je n'ai qu'une parole. Messieurs, ne perdez pas de temps. Au revoir. »

Sur ce, les PJ sont raccompagnés à la Nouvelle-Orléans en hélicoptère. Si, à un moment ou un autre, les PJ refusent de coopérer, Dempsey insiste poliment (mais il peut aussi ordonner) pour que les PJ satisfassent Greenberg. Dempsey est évidemment à la solde du vieil homme, et les PJ n'ont pas intérêt à s'en faire un ennemi. Par ailleurs, si la carotte ne suffit pas, le vieux Greenberg dispose aussi d'un gros bâton : « Bande de petites tapettes, je vous jure que si vous ne vous bougez pas le cul, je ferais en sorte que toute la merde qui se prépare vous retombe sur le coin de la gueule. » Questor, quant à lui, demande également aux PJ d'être coopératifs, mais il y met une réticence perceptible. Il conseille en privé aux PJ d'aller jusqu'au bout de cette histoire en défendant le seul camp qui en vaille vraiment la peine : eux-mêmes. Mais pour cela, il faudra jouer serré et retrouver M^me^ Greenberg, qui semble être la seule à pou-

Les PNJ du dénouement

▶ Amber Moore, agent superviseur de l'USSS

39 ans, 1,78 m, 68 kg, brune aux yeux verts, un peu ronde, en tailleur. Reprenez les caractéristiques de Martha Herodes.

▶ Greenberg senior, monstre à visage humain

79 ans (en paraît 55), 1,96 m, 92 kg, brun aux yeux bleus, costume blanc en soie. Rien n'est plus important pour le vieux Greenberg que de transmettre son empire à un héritier digne de ce nom. Il est prêt à tout pour récupérer son petit-fils. En attendant, le fluide impie d'Hemobank le maintient en vie.

FOR 14	DEX 12	INT 17
CON 12	APP 13	POU 16
TAI 13	SAN 30	EDU 18
PdV 13	*B/M Dom* : + 1d4.	

Compétences : Baratin 70 %, Bibliothèque 65 %, Comptabilité 55 %, Conduite 35 %, Crédit 95 %, Discussion 60 %, Droit 50 %, Éloquence 45 %, Histoire 60 %, Mythe de Cthulhu 60 %, Français 75 %, Psychologie 60 %.

FOR 3	DEX 2	VIG 3
CHA 4	MAN 3	APP 2
PER 3	INT 4	AST 3

Capacités : Vigilance 2, Empathie 2, Expression 2, Intimidation 3, Commandement 3, Subterfuge 3, Étiquette 1, Bureaucratie 3, Conduite 1, Droit 2, Linguistique 4, Occultisme 4, Politique 3.
Volonté : 8.

▶ Les agents de l'USSS et les hommes de Greenberg

Hommes et femmes vêtus de costumes ou de tailleurs sombres. Armes de poing. Prenez les caractéristiques des gardes de la plantation, plus bas, et ajoutez-y 10 % (*AdC*) ou 1 rond (MdT).

voir sortir les PJ du nœud de vipères dans lequel ils sont plongés jusqu'au cou. Commence donc une période pendant laquelle les PJ doivent jongler entre l'USSS et Greenberg, tout en remontant la piste glissante qui mène vers M^me^ Greenberg.

Retour aux Sœurs de Marie

Si les PJ se documentent sur le vaudou, servez-vous de l'aide de jeu de la p. 11 de ce hors-série. Les PJ peuvent collecter les informations qui s'y trouvent en se rendant dans la bibliothèque du musée du Vaudou de la Nouvelle-Orléans, ou en assistant à une cérémonie clandestine dans les bayous. Donnez-leur l'impression de découvrir un nouveau monde et de nouer – difficilement – quelques liens fragiles avec un milieu fermé, mais qui peut leur être d'une grande utilité dans leurs investigations. Tôt ou tard, l'enquête des PJ s'oriente en direction des Sœurs de Marie. Et pour cause ! Les Sœurs de Marie sont un gang d'adeptes du vaudou qui se consacre à l'immigration clandestine, à la drogue et aux œuvres de charité. Si les PJ ont bien fait leur boulot, ses membres ont une dette envers eux. Leur leader, la très belle Manon, leur accorde donc une entrevue pour un dîner dans une maison au bord du lac Ponchartrain. Là, elle leur confie sans complexe qu'elle connaît bien M^me^ Greenberg et qu'elle l'a aidé à fuir son ordure de beau-père avec sa famille, grâce à son réseau d'immigration clandestine établi entre les Caraïbes et la Nouvelle-Orléans. Elle est tout à fait prête à aider les PJ à retrouver M^me^ Greenberg au nom de la dette qu'elle a envers eux, mais aussi parce qu'elle a confiance en eux. C'est alors que les PJ sont victimes de violentes crampes. Manon leur avoue froidement que le repas était empoisonné et qu'ils vont mourir. Mais il est trop tard. Ils s'engourdissent peu à peu, et leur paralysie est bientôt totale. L'expérience est horrible. Dans la douleur, les PJ sentent leurs organes vitaux cesser un à un de fonctionner et leur cœur lentement s'arrêter de battre.

Zombies !

Les PJ, zombifiés, sont laissés pour morts dans une ruelle mal famée du quartier portuaire par les Sœurs de Marie. Tout le monde croira à une vengeance du gang des Zombies.

Curieusement, les PJ ne sont pas autopsiés. Faites-leur toutefois échapper de justesse à un traitement par le scalpel. Pendant tout ce temps, les PJ sont partiellement conscients. À leur enterrement officiel, leurs familles, leurs amis, leurs collègues défilent devant leurs corps. Mais ils ne peuvent pas bouger et sont réduits au silence. Alors, on referme le couvercle des cercueils sur eux, et ils sont ensevelis six pieds sous terre dans l'obscurité la plus totale.

À vous de faire en sorte que cette expérience soit aussi extraordinaire et traumatisante que possible. Soignez bien les descriptions et insistez sur le sentiment d'impuissance et de terreur qui s'empare des PJ. Enfin, demandez-leur de faire des jets de Santé mentale/Volonté et faites allusion aux funestes perspectives qui les attendent.

Voyage à la Jamaïque

Le temps passe. Après une éternité de temps subjectif, les PJ perçoivent des bruits sourds percer à travers les ténèbres. Bientôt, un objet métallique racle les parois de leurs cercueils. Des mains en retirent le couvercle. Un vent frais et une nuit étoilée accueillent leur retour dans le monde des vivants, mais ils sont encore paralysés. Les PJ voient alors s'affairer autour d'eux des hommes, supervisés par Manon.

Au plus fort d'une brève cérémonie vaudou, cette dernière leur fait absorber un antidote, avant de solidement sceller leurs cercueils. Ceux-ci sont ensuite embarqués dans la soute d'un bateau en partance pour la Jamaïque.

Pendant le voyage, les PJ se remettent lentement et douloureusement de leur paralysie et font des rêves angoissants. À l'arrivée, des hommes de main de Gauntley récupèrent les cercueils à l'intérieur desquels les PJ commencent à manquer d'air, et les emmènent en fourgonnette vers l'immense plantation de Donald Gauntley, l'arrière-grand-père de M^me^ Greenberg.

Dernière vision

Dans leurs rêves troublés, Milberger apparaît aux PJ. Tous se trouvent réunis dans une pièce lumineuse chaude et confortable dont les parois se fissurent peu à peu. Un vent glacial l'envahit alors, tandis que dans le néant derrière les murs qui s'effondrent se profilent les silhouettes démentielles d'entités dont la définition dépasse l'entendement.

Les PJ viennent de subir un rite initiatique pour que les murs de leur perception s'effondrent. Ils sont morts pour renaître sous une autre forme. Leur nouvelle vie leur offre la possibilité de jouer un rôle décisif dans un jeu de pouvoir opposant des créatures inhumaines dont l'origine remonte à la nuit des temps. Finalement, l'image de Milberger faiblit et disparaît… à jamais. Au General Hospital de la Nouvelle-Orléans, le cœur de Milberger a cessé de battre.

Entretien avec un monstre

Les PJ sont au bord de l'asphyxie lorsqu'on les extirpe enfin de leur cercueils. Ils en sortent engourdis, et sous la menace d'armes à feu. Ils se trouvent sous le préau d'une imposante maison coloniale. Un vieil homme en chaise roulante les aborde alors sur un ton moqueur.

« Ah ! Mes nouveaux esclaves. Je me présente : Donald Gauntley, l'arrière-grand-père de la veuve Greenberg. Soyez les bienvenus dans ma modeste plantation. Je présume qu'il est inutile de vous demander si vous avez fait bon voyage ? Admettez que mes lieutenants ont su faire preuve d'originalité dans la manière de vous mener à moi. Mais peu importe. Ici, mes hôtes sont traités avec les mêmes égards, de quelque extraction qu'ils soient : CIA, DEA et autres gêneurs ou concurrents. Vous êtes les premiers agents du FBI qui me soit donné d'avoir pour pensionnaires. Autrefois, j'avais de nombreux espions soviétiques dans ma collection mais, depuis la chute du Mur, nous sommes en rupture de stock. Il faut dire que personne ne vit longtemps ici.

Quant à vous, je ne sais si vous œuvrez pour le compte de l'USSS ou si vous vous êtes laissés convaincre par les arguments larmoyants de mon bon ami Greenberg senior. Mais cela n'a plus d'importance, n'est-ce pas ? Ah oui, Greenberg. Qu'il ne s'inquiète pas pour son petit-fils. Je m'en occupe personnellement. À la tête de nos deux empires réunis, son héritier et moi entrerons dans les livres d'histoire. Car le jeune Adrien et moi allons bientôt nous marier. Oh, les vilaines pensées ! Non, voyons, je voulais seulement dire que je vais enfin pouvoir quitter cette vieille carcasse en putréfaction pour me glisser dans un corps plein de vie. Vous comprenez ? Je pensais bien que cela vous amuserait de le savoir. »

À ce stade, les PJ ont la possibilité de poser quelques questions.

● **Qui êtes-vous ?** « Je ne suis pas celui qui fut Donald Gauntley. Gauntley se consacra jadis à mon ministère pendant de longues années. En récompense, je me suis incarné en lui afin de diriger personnellement les opérations. Mais tout corps doit se plier tôt ou tard à l'implacable loi de l'entropie. Il me faut un nouveau réceptacle, mais pas n'importe lequel. C'est pourquoi j'ai approuvé le mariage entre l'arrière-petite-fille de mon « hôte » et Adam Greenberg. J'avais ainsi la perspective de m'incarner dans le corps du futur héritier de l'empire Greenberg. Il me restait à écarter le jeune sénateur de mon chemin. Orienter l'enquête de la commission électorale vers les activités illégales du sénateur Greenberg, tout en lui faisant croire que j'étais son allié, fut un jeu d'enfant. Imaginez ensuite ma satisfaction lorsque j'appris que le sénateur s'était suicidé et que la descendante de

▶ *Les gardes de la plantation*

Créoles en uniformes paramilitaires gris, armés de fusils d'assaut et de machettes.

FOR 13	DEX 12	INT 11
CON 12	APP 11	POU 10
TAI 11	SAN 90	EDU 09
PdV 12	*B/M Dom* : 0.	

Compétences **: Baratin 35 %, Camouflage 45 %, Conduite 35 %, Discrétion 40 %, Esquiver 40 %, Se cacher 45 %, TOC 35 %, Créole 65 %, Combat (armes diverses) 45 %.**

FOR 3	DEX 2	VIG 3
CHA 3	MAN 2	APP 2
PER 2	INT 1	AST 2

Capacités **: Vigilance 1, Sport 1, Bagarre 2, Esquive 1, Intimidation 1, Conduite 1, Armes à feu 2, Mêlée 2, Furtivité 2, Survie 3, Linguistique (créole) 2.**
Volonté **: 5.**

mon enveloppe charnelle courait m'implorer de l'accueillir en mon domaine, elle, le corps de son mari et ses enfants. »

● **Que voulez-vous ?** « Comprenez-nous, nous sommes dans l'ordre des choses. Nous suivons le cours de votre évolution depuis l'aube des temps. Nous sommes en vous. Votre colère. Votre haine. Votre volonté de destruction et d'autodestruction. Si vous trouvez de tels sentiments naturels, alors pourquoi nous trouvez-vous surnaturels ? Nous *sommes* ces sentiments. Nous ne désirons que les réaliser. Vos concepts sont contradictoires. Pourquoi refusez-vous de nous voir tel que nous sommes vraiment ? Regardez-nous ! Contemplez-moi ! »

Sur ce, la bouche de Donald Gauntley s'ouvre démesurément pour vomir la tête de la vraie forme de l'entité qui l'habite. C'est une répugnante créature vermiforme et gluante d'un mètre de long, un lieutenant de Nyarlathotep dans *L'appel de Cthulhu* ou un puissant flaïel dans le Monde des Ténèbres. Si vous jouez à l'*AdC*, un jet de Santé mentale s'impose (1d4/1d10). Dans le Monde des Ténèbres, faites faire aux PJ un jet de Volonté (diff. 9). Une réussite cause la perte d'un point de Volonté temporaire. Un échec signifie la perte de deux points de Volonté temporaire.

Les éléments du problème

Les PJ rejoignent donc les 106 autres prisonniers de la plantation. Leurs repas sont maigres, leur sommeil régulièrement troublé. Ils alternent le travail dans les cultures de coca et dans les laboratoires de transformation. Les vapeurs qui polluent ces derniers font perdre 1 point d'Intelligence (*AdC*) ou 1 rond d'Attribut mental ou de Volonté permanente (MdT) par semaine. S'ils ne font rien, les PJ viendront grossir le nombre des prisonniers « zombifiés » de la plantation (80 % d'entre eux sont incapables de faire autre chose que d'obéir à des ordres simples). Un agent de la DEA du nom de John Chaney, ici depuis un mois suite à l'échec d'une infiltration, est encore assez conscient pour être utile aux PJ.

En étant vigilants et en se renseignant auprès des prisonniers ou, avec habileté, auprès de leurs gardiens, les PJ pourront apprendre les faits suivants. À eux d'en tirer le meilleur parti.

● La plantation fait 200 hectares, est équipée de miradors et cernée de barbelés. Il n'y a pas âme qui vive à 50 kilomètres à la ronde. Plus de 100 hommes secondés d'une vingtaine de chiens se chargent de la sécurité des lieux.

● Les gardes, habitués à surveiller des zombies, ne sont pas très vigilants et aiment se saouler au rhum. Il est facile d'échapper à leur vigilance pendant une bonne heure sans se faire remarquer. Les appels se font à heure fixe.

● Il y a une centaine d'ouvriers libres qui viennent travailler à la plantation chaque matin et rentrent chez eux chaque soir. Ils viennent en bus et sont sous la surveillance constante d'une dizaine de gardes.

● Certains produits inconnus sont ajoutés lors du processus de fabrication de la cocaïne. On les dit surnaturels. En tout cas, ils sont très inflammables. Le laboratoire où ils se trouvent ferait un beau feu d'artifice si un accident se produisait, de quoi faire une magnifique diversion. Hélas, ils sont entreposés dans une pièce solidement fermée. Bien sûr, il y a les clés au cou de ce sergent alcoolique…

● M^me^ Greenberg est là, ainsi que ses enfants, tous trois placés sous haute surveillance dans la maison de Gauntley. On la dit devenue folle. C'est vrai.

● Une importante cérémonie occulte doit avoir lieu dans la résidence d'ici quelques jours. Elle célébrera le passage de la créature du corps de Gauntley à celui du petit Adrien Greenberg.

● Il y a une armurerie derrière la résidence. Elle n'est protégée que par cinq gardes, qui passent leur temps à jouer aux cartes.

● La plantation possède un petit héliport. Un hélicoptère prêt à décoller s'y trouve en permanence. Hélas, il se trouve juste à côté de la caserne des gardes de la plantation.

● Le monstre qui habite Gauntley est puissant tant qu'il occupe un corps. Sous sa vraie forme, il est sans défense.

Les copains à la rescousse

Questor a été informé par une apparition de Milberger que les PJ étaient vivants. Il s'est alors arrangé pour que les PJ ne soient pas autopsiés, et a fait rédiger un faux rapport par Barthelemy. Après quoi, il a fait appel à trois amis du Delta Green/SAD et a suivi les PJ jusqu'à la Jamaïque. Sur place, il a pu recruter cinq mercenaires grâce à une relation de la CIA. Toutefois, pour cause de rapport de forces disproportionné, Questor ne peut rien faire d'autre qu'intervenir en renfort si les PJ agissent. Cela ne l'empêche pas de s'infiltrer dans la plantation pour les prévenir de sa présence et convenir d'un plan avec eux.

La cérémonie

À l'approche du seul événement notable se produisant dans les jours suivant l'arrivée des PJ, ceux-ci constatent les faits suivants :

● La sécurité est provisoirement renforcée autour de la résidence, et de nombreux gardes sont chargés de protéger les visiteurs. Il en résulte une surveillance moins efficace des prisonniers et de la propriété.

● Un va-et-vient intensif d'hélicoptères amène des visiteurs dans la plantation. La plupart sont des invités de marque venus assister à la cérémonie. D'autres sont là en tant que prêtres pour officier. S'ils ont l'occasion de les voir, les PJ peuvent reconnaître parmi eux de célèbres scientifiques, des chefs d'entreprise ou des hommes politiques de diverses nationalités.

La cérémonie a lieu dans la salle des fêtes de la résidence, transformée pour l'occasion en un temple sinistre. Deux autels sont placés au centre de la pièce, auxquels sont attachés le vieux Gauntley et le jeune Greenberg. La créature sort de la bouche du premier corps pour glisser lentement vers le second. La phase de transfert dure une demi-heure, pendant laquelle la créature est vulnérable. Ce n'est qu'une fois entrée dans le corps du jeune garçon qu'elle entreprend de dévorer son esprit pour prendre sa place. Les prêtres sont chargés de veiller au grain et d'invoquer Nyarlathotep/l'un des flaïel qui préside aux destinées de la Pentex. Celui-ci figure en effet sur la liste des invités.

Solutions

Diverses possibilités s'offrent aux PJ. Ils peuvent être progressivement « zombifiés », fuir dès que possible, fuir avant la cérémonie en enlevant Adrien, sa mère et/ou sa petite sœur, ou essayer de tuer la larve monstrueuse au moment où celle-ci glisse du corps putréfié de Gauntley à celui du jeune Adrien Greenberg. Ce choix audacieux implique de débarquer en pleine cérémonie dans une résidence étroitement surveillée. À vous de voir alors ce qui se produit selon vos plans. S'il vous importe peu que l'esprit maléfique soit détruit, parfait ! Si vous désirez le garder vivant pour en faire un ennemi récurrent des PJ, il faudra vous débrouiller pour que leur plan échoue… et qu'ils survivent ! Quoi qu'il en soit, soyez impitoyable avec eux mais laissez-leur une chance de fuir. Usez de la carte « Questor » si besoin est (voir *Les copains à la rescousse*). Si ce plan échoue et que les PJ s'en sortent, récompensez au moins leur héroïsme en leur permettant de reconnaître ou de retenir les visages de certaines des personnalités qui assistaient ou officiaient à la cérémonie. Cela pourra vous servir de base pour un prochain scénario.

Conclusion

Une fois libres, les PJ se trouvent à la Jamaïque, prêts à commencer une nouvelle vie en tant que chasseurs éclairés du surnaturel au sein de l'organisation à laquelle appartient Questor. Ils ont maintenant le choix entre révéler qu'ils ne sont pas morts ou se créer une nouvelle d'identité avec l'aide de leurs nouveaux amis. De toute manière, ils doivent prendre cette décision ensemble, car leurs destins sont désormais liés.

▶ *Les Sœurs de Marie, gang*

Gang au look créole-vaudou, inféodé à Gauntley
Reprenez les caractéristiques des Zombies.

▶ *Donald Gauntley, cadavre possédé par un lieutenant de Nyarlathotep ou un puissant flaïel*

112 ans, 1,74 m, 68 kg, très ridé, les yeux noirs, les cheveux blancs clairsemés, puant la charogne, en chaise roulante.
Si vous en avez besoin, reprenez les caractéristiques de Greenberg senior.

▶ *Lieutenant de Nyarlathotep/ puissant flaïel*

Cette créature vermiforme, douée d'une très grande intelligence, sert les desseins de son maître en prenant le contrôle d'un corps humain.
Une fois qu'elle est physiquement entrée dans l'estomac de la cible à travers son œsophage, de minuscules dendrites sortent par milliers de sa bouche et remontent jusqu'à son cerveau.
En moins d'une heure, l'esprit de la victime est brisé à jamais et la créature le contrôle totalement.
Elle peut cacher sa présence même aux proches de sa victime.

FOR 12	DEX 10	INT 43
CON 19		POU 16
TAI 11		EDU 18

PdV 15 *B/M Dom* **: 0.**
***SAN* : 1d10/1d4.**
***Sorts* : Choisissez ceux qui vous conviennent.**

***Volonté* : 8.**
***Rage* : 8.**
***Gnose* : 8.**
***Pouvoir* : 45.**
***Charmes* : Choisissez ceux qui vous conviennent.**

CASUS Belli

Tout l'univers des jeux de rôle

L'Essentiel

Tous les deux mois

**Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.**

Prochain numéro de Casus Belli L'Essentiel : 25 mars 1998

CASUS Belli

L'Aventure

Tout l'univers des jeux de rôle

Quatre fois par an

**Campagne de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.**

BaSIC II : la suite...

Prochain numéro de Casus Belli L'Aventure : 29 avril 1998

texte
julien
blondel
illustration
nicolas
ryser

Peine

MOYEN

Ce scénario, conçu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 7 à 10, est une sorte de passerelle initiatique à destination de Planescape. Il n'est pas indispensable que le meneur de jeu connaisse déjà cet univers, ni qu'il en possède les règles, puisque toutes les informations utiles (descriptions, plans et détails techniques) sont gracieusement fournies par la maison.

Mettons des points aux choses...

Pour la plupart des aventuriers, les plans ressemblent généralement à de gigantesques « portes-monstres-trésors-super-balèzes », une sorte de terrain de jeu spécialement étudié pour les métagrosbills... Il n'en est rien. Qu'on se le dise. Surtout que les plans ne constituent que la partie émergée d'un gigantesque multivers, dont chaque parcelle, qu'il s'agisse d'un plan ou d'une simple cité, est régie par des caractéristiques magiques, géographiques, temporelles et philosophiques bien particulières. Le Plan Primaire, où l'on trouve la plupart des univers de campagnes connus, n'est en fait que l'une des trois grandes strates du Multivers. Il est relié aux Plans Intérieurs (gouvernés par des forces élémentaires) et aux Plans Extérieurs (les plus « folkloriques ») par le biais de l'Éthéré et de l'Astral, ces deux tissus magiques servant à la fois de rails, de frontières et d'antichambres entre les différents plans.

Si les voyages interplanaires sont généralement plus risqués, et surtout plus mouvementés que les excursions classiques, ils offrent toujours un dépaysement incomparable. L'unique ambition de ce scénario est donc de permettre aux PJ d'échapper à leur « quotidien », et le temps d'une aventure goûter à l'ambiance féerique de la plus célèbre des cités planaires : Sigil.

Roméo et Juliette

À l'origine de la présente affaire se trouve un personnage des plus surprenants. Facétie de la nature, fruit des amours d'un jeune dragon et d'une elfe à la beauté lumineuse, Ganaël est un être à part. Malgré des traits nobles et un regard profond, son physique de bâtard elfique semble contredire son héritage hors du commun. Pour qu'il puisse connaître une vie « normale », ses parents le confièrent dès son plus jeune âge à un cercle druidique. Ganaël n'a jamais eu l'occasion d'apprendre le secret de ses origines. Une chance, si l'on considère la difficulté d'assumer une telle nature. Cependant, si son père préféra le laisser découvrir seul la vie et ses réalités, sa mère ne put se résoudre à l'abandonner complètement. Elle suivit donc discrètement son parcours, partageant son secret avec le plus vieux des druides du cercle, et veilla à ce que son jeune fils bénéficie des meilleurs traitements. Ganaël fut donc initié aux arts de la magie et aux mystères de la nature avant d'être envoyé, au jour de sa majorité, à la ville la plus proche. Là, il fut tour à tour pris en charge par un vieux mage, un noble combattant, un capitaine de navire marchand et un négociant de grande envergure, Doryan Hellaeven, aux côtés duquel il passa les six dernières années. Impressionné par la prestance naturelle du jeune « Demi-Elfe », Doryan décida d'emmener Ganaël avec lui pour traiter une importante affaire avec le Comptoir de Sigil, une compagnie marchande de la cité planaire. C'est ainsi, après cinquante années qui ne purent altérer son éternelle jeunesse, que Ganaël découvrit non seulement la magie des plans, mais également sa future compagne.

West Plane Story

Il fit la connaissance de Sylia quelques heures à peine après son arrivée à Sigil. La jeune Planaire, unique enfant de l'actuel patriarche du Comptoir, siégeait lors de la réunion en tant que future héritière. Cupidon fit son office et les deux jeunes gens furent bientôt follement épris l'un de l'autre. Et au terme des négociations, qui se prolongèrent « mystérieusement » d'une bonne dizaine de jours, Ganaël et Sylia faisaient déjà de grands projets communs. Seulement, les proches de la jeune fille étaient loin de partager l'enthousiasme du jeune couple... Unique héritière d'un fabuleux empire commercial, mais aussi membre de la Société des Sensations (une très importante communauté philosophique de Sigil), Sylia était depuis longtemps l'objet de toutes les convoitises. Les marchands virent donc d'un très mauvais œil l'irruption de l'étranger dans leurs affaires. Ils furent rejoints dans leur méfiance par d'éminentes personnalités de la ville, qui considéraient la possible union de la Planaire et du jeune Demi-Elfe comme un danger, une aberration, un sacrilège, ou encore une « manipulation » commanditée par d'obscurs comploteurs. Et tout ce petit monde de donner sa solution miracle : refuser l'alliance commerciale avec Doryan, tenter de raisonner Sylia, passer un marché avec Ganaël... Mais, après mûre réflexion, rien ne semblait pouvoir empêcher la jeune Planaire de délaisser simultanément sa ville et ses obligations.

Association de malfaiteurs

Décision fut donc prise d'assassiner Ganaël. Les marchands de Sigil, habitués à user de tous les moyens imaginables pour parvenir à leurs fins, n'eurent aucun mal à convaincre tous les intéressés de se li-

AD&D

Un Tieffelin de Sigil

guer contre le jeune Primaire. Le trio de tête de ce complot d'envergure était constitué de Villas, Ashendör et Ekey. Les deux premiers, marchands du Comptoir de Sigil, agirent pour préserver leur emprise sur la destinée de Sylia. De plus, Ashendör voyait en la jeune fille un sacrifice de choix. Affilié au culte de Seth, avec qui il entretient des relations depuis de longues années, le mage pensait enlever Sylia après la mort de Ganaël pour l'offrir à Seth et améliorer ses rapports avec le culte, qui lui rend de nombreux services. Quant à Ekey, membre de la Société des Sensations, il a rejoint le tandem crapuleux pour évincer le Primaire et consolider sa position de « futur prétendant officiel » à la main de la jeune fille. Les trois hommes bénéficièrent de l'aide d'importants négociants de Sigil, de quelques membres de l'Harmonium (la « police » de Sigil, une faction responsable des arrestations et du maintien de l'ordre), ainsi que d'un petit groupe de Rectifieurs (la faction chargée de l'application des sentences, et surtout des exécutions).

Si vous ne connaissez pas encore Planescape, vous découvrirez en lisant la description de Sigil que les factions jouent un rôle essentiel dans l'organisation de la vie planaire. Même si les factions de Sigil possèdent chacune une idéologie bien arrêtée, souvent en contradiction avec celle de ses voisines, toutes sont « officiellement » impliquées dans la gestion tant administrative, politique que commerciale de la cité. C'est donc plus ou moins « légalement » que les différents organisateurs de l'assassinat ont élaboré leur plan punitif. Pour vous permettre de gérer efficacement les futures recherches des PJ (qui seront bien évidemment propulsés dans cette ténébreuse affaire), une description des motivations de chaque protagoniste vous attend dans le chapitre consacré à l'enquête. Vous y trouverez une présentation des factions et des personnages impliqués, mais aussi de la mentalité très particulière des habitants de Sigil.

Avance rapide

Au début du scénario, les PJ sont dans une auberge… Une auberge quelconque, dans une cité quelconque, du moment que la cité en question est suffisamment importante pour attirer les PJ et qu'elle se situe à moins de deux journées de route d'une forêt de bonne taille. Les PJ sont donc réunis autour d'une table et attaquent un copieux repas. C'est alors qu'un événement pour le moins inattendu va se produire. Concentration de magie, crépitement de l'air, changement d'ambiance. Dans un coin de l'auberge, près d'une fenêtre, un halo lumineux apparaît, puis s'agrandit, pour finalement prendre la forme d'un portail (caractéristique des ouvertures sur d'autres plans, comme pourront le comprendre les mages présents). À ce moment, il y a peu de chances que les PJ puissent apercevoir le décor derrière, puisque trois formes émergent du champ magique et font une entrée fracassante dans l'auberge. Le premier arrivant est un Demi-Elfe (Ganaël). Ses vêtements sont typiques des Royaumes Oubliés et témoignent d'une grande richesse, même s'ils sont léchés par des flammes orangées, de nature manifestement magique. Il franchit le portail en titubant et s'écroule sur le plancher, en proie à d'horribles souffrances. Les deux autres formes, beaucoup plus massives, sont celles de deux Rectifieurs lourdement équipés, à l'armure hérissée de lames et au casque prolongé par une imposante mâchoire osseuse. Ils portent tous deux une impressionnante épée bâtarde (de facture très étrange) et arborent un dragon stylisé, symbole de leur faction. Les Rectifieurs jaillissent du portail et se précipitent vers le Demi-Elfe, qui n'a que le temps d'appeler à l'aide avant de s'évanouir. Visiblement décidés à mettre un terme à ses souffrances, les Rectifieurs risquent fort de trouver les PJ sur leur chemin ! Le combat doit être assez difficile, mais vous pouvez faire intervenir un guerrier présent dans l'auberge si les PJ ont trop de mal à calmer les ardeurs de leurs opposants (qui ne feront pas de quartier). Le portail se referme assez rapidement après le passage des Rectifieurs et un éventuel observateur n'aura que le temps d'apercevoir une petite dizaine de formes humanoïdes dans une pièce assez vaste.

Arrêt sur image

Pour mieux comprendre l'irruption des Rectifieurs, il convient de remonter quelques minutes en arrière, au moment où Ganaël franchit la porte d'une demeure censée appartenir à sa douce fiancée. C'est dans cette maison (située dans le quartier des Guildes) que Villas, Ashendör et consorts, avaient donné rendez-vous au Demi-Elfe par le biais d'une invitation « rédigée et signée » par Sylia. Ganaël se rendit donc à l'adresse mentionnée et fut accueilli par une dizaine de Planaires qui, sans lui laisser la moindre chance, lancèrent contre lui un puissant éventail de leur magie offensive. Associée à la nature profondément magique de Ganaël, la présence d'une clef de portail dans ses poches créa une brèche dans les parois interplanaires. Cette clef, il la tenait de Doryan Hellaeven. Habitué aux aléas des voyages, le marchand avait eu la brillante idée de confier au Demi-Elfe une clef qui lui permettrait, en cas de problème, de regagner leur ville de départ (où se trouvent les PJ). Normalement, une clef ne fonctionne que si on la place à proximité d'un portail actif (qui peut avoir l'apparence d'une porte, d'une fenêtre, ou de l'entrée d'un tunnel). Mais, devant l'urgence de la situation, la puissance du Demi-Elfe créa une perturbation qui conféra à une simple fenêtre l'énergie nécessaire à un passage dimensionnel. Au bord de l'agonie, Ganaël eut juste le temps de plonger vers l'ouverture, suivi de près par deux Rectifieurs.

Gros plan

Après le combat qui ne manquera pas d'éclater dans l'auberge, les PJ vont se retrouver avec un Demi-Elfe inconscient sur les bras. Ganaël ne se réveillera pas avant trois jours, c'est-à-dire juste le temps pour le groupe d'aller quérir un soigneur compétent dans la forêt voisine. Car aussitôt que l'aubergiste (Grendel, un brave type costaud et visiblement plus intelligent que la majorité de ses collègues) aura reconnu Ganaël, il prendra les PJ à part : « Ce gars-là n'est pas tout à fait un Demi-Elfe ordinaire. Je ne suis pas au courant de tout, mais je sais qu'il ne peut pas recevoir les mêmes soins que nous autres. C'est… quelque chose dans son corps, ou dans son esprit. Tout ce dont je suis sûr, c'est que le seul à pouvoir le soigner, c'est le vieux Harn. » Après cette intervention, l'aubergiste pourra raconter ce qu'il sait de Ganaël, à savoir son entrée au sein de la guilde de Doryan Hellaeven et leur départ pour une importante négociation à Sigil, « dans les plans ». Dans un premier temps, les PJ pourront donc faire le rapprochement entre la négociation et les deux guerriers qu'ils viennent de défaire. S'ils fouillent le Demi-Elfe, ils trouveront une bonne bourse, quelques bijoux, un pendentif elfique aux runes très anciennes (qui a appartenu à sa mère), ainsi qu'une étrange clef de bronze, à la très forte aura magique (notez que toutes les « clefs » de portails n'ont pas forcément la forme d'une véritable clef, puisqu'il peut très bien s'agir d'un mot, d'une fleur, d'un bijou, d'une arme, etc.).

Ensuite, ils pourront s'intéresser à ce fameux Harn, un vieux druide qui fait partie d'un cercle situé à une bonne journée de cheval de la ville. D'après Grendel (qui en a entendu parler par Hellaeven), le vieil homme serait le seul dans les environs à pouvoir soigner efficacement les blessures de Ganaël, « qui réagit bizarrement aux soins habituels ». Si les PJ essaient leurs méthodes traditionnelles, il n'y aura aucun résultat. Des prêtres ou des mages pourront peut-être découvrir que le corps du blessé (qui restera inconscient en dépit de tous leurs efforts) n'est pas immunisé à la magie, mais qu'il possède une sorte de résistance naturelle (45 %) et qu'il n'accepte ni les soins, ni les autres altérations corporelles magiques (qui ne sont pas adaptées à sa nature de sang-mêlé). Si un druide est présent au sein du groupe, il pourra avoir entendu parler de techniques de soins employées pour aider certaines créatures magiques, mais sera parfaitement incapable de les utiliser. S'ils veulent venir en aide à Ganaël, les PJ devront donc se rendre au cercle

À PROPOS...

Les chapitres de cet encadré ont pour but de vous aider à gérer le voyage et les recherches des PJ. Si vous connaissez déjà Planescape, ils ne vous seront d'aucune utilité. Dans le cas contraire, ils seront indispensables à la poursuite du scénario. Bien sûr, ces explications ne sauraient, à elles seules, décrire parfaitement l'univers loufoque et incomparable de Planescape. Mais les PJ étant censés ne visiter que Sigil, un peu de lecture et d'improvisation devrait suffire.

Des plans

Nous savons déjà qu'il existe deux types de plans, en plus du Plan Primaire bien connu des aventuriers. Les Plans Intérieurs sont entièrement dévolus aux énergies élémentaires (terre, feu, mais aussi magma, glace, cendres...), tandis que les Plans Extérieurs correspondent plutôt à une tendance, un alignement. C'est là que l'on trouve la plupart des créatures mythiques et des divinités, appelées « Puissances » par les Planaires.
Sur leur plan, les Primaires (ou Prims) sont des individus comme les autres, quelles que soient leur race ou leur tendance. Mais une fois arrivés sur les autres plans, ils sont facilement reconnaissables à leurs manières et à leur relative ignorance. Les Prims sont naturellement immunisés à la magie typiquement planaire (telle la Conjuration de monstres ou la Parole divine), ne comprennent généralement rien aux règles de vie planaires et se déplacent dans l'Astral (entre chaque plan) au bout d'une corde d'argent qui les relie à leur plan d'origine.
À l'inverse, les Planaires sont exposés aux sorts qui affectent les créatures outreplanaires, sont parfaitement habitués au folklore dont ils font partie intégrante et peuvent se déplacer de plan en plan sans corde d'argent. Ils sont de plus naturellement capables de distinguer les portails, ce qu'aucun Prim ne peut faire, à moins d'user de magie. Entre Prims et Planaires, aucune règle n'existe vraiment. Les Prims ont tendance à être appelés « biges », traduction de leur ignorance, et les Planaires sont généralement considérés comme des « créatures bizarres », quelle que soit leur race. Mais il n'y a, en fin de compte, aucune antipathie caractérisée entre les deux espèces.

Des races

Comme sur le Plan Primaire, on trouve de nombreuses races sur les Plans Intérieurs et Extérieurs, et notamment à Sigil, où se croise tout et n'importe qui. Mais ici, on entend par « race » ce que beaucoup d'aventuriers auraient compris par « créature »... En effet, la plupart des habitants des plans ressemblant à leur monde natal, il existe une incroyable variété de bestioles plus ou moins humanoïdes, poilues, mécaniques, démoniaques ou fantomatiques. À titre d'information, sachez que les possibilités de création de PJ planaires limitent le choix à cinq races, dont les Humains et les Demi-Elfes (résultant du croisement entre Humains planaires et Elfes primaires).
Les trois autres étant fortement représentées à Sigil, il convient d'en faire une assez bonne description.
— **Les Bariaures**, un genre de centaure plus proche du bélier que du cheval, sont une race hautement civilisée. La majorité des Bariaures de Sigil sont impliqués dans la vie des factions et s'intéressent de très près à la vie « politique ».
— **Les Githzeraïs** (les mêmes que ceux du *Fiend Folio*) sont physiquement assez proches des Humains, en plus émaciés et avec des yeux beaucoup plus inquiétants. Ce sont de grands voyageurs des plans, et surtout de l'Astral.
— **Les Tieffelins** sont une des énigmes de la nature planaire. Appelés les « bâtards des plans », personne ne sait vraiment d'où viennent ces humanoïdes aux traits sombres, au visage vaguement elfique, aux jambes semblables à celles des satyres (articulations inversées et sabots de cheval) et à la queue de lézard. Les Tieffelins ont la réputation d'être des voleurs, des fourbes et des solitaires endurcis.

Des factions

Ces communautés de pensée ne se contentent pas d'agir sur Sigil, mais également sur l'ensemble des plans du Multivers, Plan Primaire excepté. Une faction est organisée comme un ordre religieux, avec sa philosophie, ses dogmes, sa hiérarchie et ses hauts représentants. On adhère à une faction pour mettre ses propres convictions à l'épreuve et pour obtenir un certain nombre de réponses aux questions que se pose tout Planaire qui se respecte : d'où vient le Multivers ? où va-t-il ? quel rôle doivent jouer les grandes Puissances ? Etc... Sur Sigil, la cité des portails, toutes les factions existantes sont représentées dans des quartiers généraux installés dans des monuments importants, tels que la Morgue, la Caserne ou le Grand Oratoire. Pour ne pas vous encombrer d'informations inutiles, seules les factions impliquées dans cette affaire seront décrites en détail.
— **La Société des Sensations**, dont fait partie Sylia, regroupe tous ceux qui considèrent que la compréhension du Multivers, de la vie et de ses mystères, passe par l'expérience personnelle et le recours au sens. Hédonistes s'il en est, les Sensats sont passionnés par la recherche de nouveautés, le dialogue et le partage d'émotions sous toutes ses formes. Leur quartier général se situe à la Salle des Fêtes et leur factole (le plus haut membre de la faction) est Érine Montgomery, une prêtresse humaine.
— **Les Rectifieurs** sont chargés d'appliquer les sentences prononcées par une autre faction, celle des Greffiers. Ce sont des combattants sans pitié et sans autre morale que celle dictée par la Loi. Ils sont fanatiques, intraitables, et remplissent leur devoir avec la certitude d'aller dans le sens du Multivers. Leur quartier général est la Prison, et leur factole n'est que très rarement cité, étant donné la terreur qu'il inspire.
— **La Ligue révolutionnaire** est le seul exemple de contre-pouvoir actif sur Sigil et dans les plans. Les Anarchistes luttent à la fois contre l'emprise des divinités sur la destinée des Planaires, les activités des différentes factions et surtout leurs représentants. Comploteurs de l'ombre, mercenaires politiques et terroristes engagés, les Anarchistes ne possèdent bien évidemment pas de quartier général officiel. Ils sont très présents à Sigil, où les autres factions ont leurs bases principales, et ne peuvent être rencontrés que s'ils le désirent.

De Sigil

Sigil est juchée sur un pic, l'Aiguille, qui s'élève depuis un plan (l'Outreterre) possédant une frontière physique avec tous les Plans Extérieurs. Sigil a la forme d'un gigantesque anneau, un « pneu » creux posé à l'horizontale sur la cime de l'Aiguille. La cité est bâtie sur la paroi intérieure de l'anneau, de sorte que, si un habitant de Sigil lève la tête, il voit le toit des maisons diamétralement opposées. Les constructions occupent toute la largeur interne de l'anneau, mais même en progressant par les toits vers la bordure, il est impossible de quitter la cité. Si vous voulez vous faire une idée précise de la morphologie de Sigil, gardez seulement cette image en mémoire : un énorme pneu posé à l'horizontale sur la cime d'un pic démesuré. À condition de pouvoir voler, il est possible de traverser l'anneau en s'élançant vers le « haut » et en fonçant la tête la première vers les toits de la zone opposée, pour finalement tomber sur ses pieds. Dans le même ordre d'idée, il faut savoir que le jour et la nuit ne sont aucunement liés au soleil, mais à la progression graduelle d'une lumière inexplicable et sans origine précise. Il fait jour, puis nuit, tout simplement. De plus, Sigil est en permanence obscurcie par un brouillard poisseux, omniprésent, qui favorise le développement d'animaux et de plantes très particuliers. Comme les vignes-rasoir, sorte de lierre tranchant qui peut faire très mal si on s'y mésaventure, ou bien les rats-garous et les terribles rats-crânes, à l'intelligence et aux pouvoirs psychiques décuplés par leur nombre.
Pour ce qui est de l'ambiance générale, contentez-vous de ces quelques détails :
— Sigil est un endroit sale, gris, humide et constamment animé.
— On y croise des Primaires, des Planaires (qu'ils soient humanoïdes ou monstrueux), mais jamais de Puissances, qui y sont interdites de séjour.
— L'architecture est un mélange de grands bâtiments, de dômes, de tours pointues et de passerelles. L'ensemble peut donner le vertige, surtout si l'on s'approche trop des extrémités, où les murs se resserrent progressivement pour ne plus former qu'une paroi infranchissable.
— La seule façon d'entrer à Sigil (ou d'en partir) est d'utiliser l'un des innombrables portails qui ont fait la réputation de la cité.
— Comme toutes les cités qui se respectent, Sigil offre un grand choix d'auberges, d'animations, de rencontres hasardeuses et d'imprévus. Un savant mélange entre Eauprofonde et Nadsokor (des Jeunes Royaumes de *Stormbringer*).

druidique pour quérir Harn. S'ils laissent de courageux volontaires faire le voyage à leur place, ils seront appelés par Ganaël dès son rétablissement. Une fois guéri (peu importe ce qu'auront fait les PJ), le Demi-Elfe tiendra en effet à remercier ses sauveurs et les fera mander pour leur raconter son histoire (voir plus loin).

Un nouveau compagnon

Grendel pourra leur indiquer le chemin qui mène à la forêt, ainsi que la direction des clairières où sont installés les druides, mais il est probable que ce soit un autre personnage qui guide les PJ jusqu'à Harn. Il s'agit de Tomas Kyllins, un des compagnons de Ganaël au sein de la guilde de Hellaeven. Kyllins aura été prévenu par l'aubergiste peu après la fin du combat contre les Rectifieurs. Il arrivera à l'auberge sans tarder et se précipitera sur le corps du Demi-Elfe, à qui il tient manifestement comme à son propre frère. Tomas insistera pour faire partie de l'expédition (si les PJ restent à l'auberge, il restera avec eux pour discuter).

Ce jeune Humain est membre de la guilde depuis six ans et l'ami fidèle de Ganaël. Les deux jeunes gens, qui sont entrés au service de Hellaeven à quelques semaines d'intervalle, ont passé le plus clair de leur temps ensemble, à parler du monde et de ses secrets. Tomas est donc, avec son employeur, le seul à partager les doutes de Ganaël quant à sa nature mystérieuse. C'est d'ailleurs à lui que le Demi-Elfe a dit que les druides étaient les seuls à pouvoir le soigner efficacement. Tomas pourra raconter aux PJ qu'il a déjà emmené Ganaël au cercle voisin, suite à un violent combat dans les rues de la cité. Hellaeven avait fait quérir des prêtres locaux, sans succès, et c'est finalement Kyllins qui décida de faire porter le corps inanimé du Demi-Elfe jusqu'à la forêt. Il est donc en mesure d'assurer aux PJ qu'il s'agit du seul moyen de sauver son ami.

Le cercle druidique

En plein cœur de la forêt, les druides vivent dans un ensemble de clairières où ils ont aménagé des tertres couverts de mousse, quelques grottes naturelles et des huttes de bois. L'autorité est assumée par Harn, Grand Druide, et ses deux inférieures directes, Feirys et Mëlyna.

Les PJ seront accueillis par Mëlyna, qui était présente lors de la première visite de Tomas et Doryan. Si les PJ ont amené Ganaël avec eux (ce qui n'est pas forcément une bonne idée), elle le reconnaîtra aussitôt, et semblera le tenir en grande estime. Sinon, elle pourra tout de même révéler quelques informations sur la nature de Ganaël et ses réactions vis-à-vis de la magie traditionnelle. La rencontre avec les druides doit être une bonne occasion pour les PJ de découvrir certains éléments concernant le Demi-Elfe. Ils pourront apprendre que Ganaël n'a pas que du sang elfe dans les veines et qu'il est considéré par les druides comme un être à part, une sorte de légende vivante. Lorsque Harn arrivera, il acceptera de soigner Ganaël sans poser de question.

Si les PJ ont laissé le blessé à l'auberge (ce qui est plus sage), il les suivra jusqu'à la cité et demandera à Mëlyna de l'accompagner. Qu'il ait lieu au cercle ou à l'auberge, le rituel de soin prendra deux ou trois heures et se déroulera dans la plus stricte intimité. Si un druide est présent dans le groupe, lui seul pourra participer à la cérémonie. Dans ce cas, improvisez un rituel complexe, composé de sortilèges très anciens et totalement inconnus, qui fera comprendre au personnage druide que Ganaël est plus proche de la créature féerique que de l'Elfe. Une fois les soins prodigués, Harn et Mëlyna prendront congé sans autre explication.

Convalescence et révélations

Après l'intervention des druides, Ganaël aura besoin d'une journée entière de repos pour se remettre totalement de ses émotions. Durant cette journée, il pourra tout de même parler et réfléchir aux récents événements. Il acceptera de raconter toute son histoire aux PJ, de son départ pour Sigil jusqu'à l'embuscade, mais ne s'étendra ni sur son passé, ni sur ses liens avec les druides. Après cette nouvelle blessure, il commence en effet à se poser de sérieuses questions quant à ses origines et tient à faire le point avant d'aborder le sujet.

Une fois remis sur pied, Ganaël proposera officiellement aux PJ de lui servir d'escorte et de l'aider à retrouver Sylia, sa fiancée, qui court selon lui un grave danger à Sigil. Il a les moyens de payer princièrement le groupe qui, normalement, ne devrait pas trop hésiter avant d'accepter. L'occasion d'aider un étrange Demi-Elfe à sauver une riche dulcinée native des Plans ne se présente pas tous les jours... Étant donné sa position au sein de la guilde et ses relations avec Ganaël, Tomas tiendra lui aussi à participer au voyage. La proposition sera faite assez tôt dans la journée, permettant ainsi aux PJ de s'équiper (la guilde peut fournir un bon choix de matériel gratuit) et surtout de se renseigner sur les plans, où ils n'ont sûrement jamais mis les pieds. Ils pourront trouver des informations à la guilde, dont les membres sont habitués à traiter avec les habitants de Sigil, ou bien à la bibliothèque, qui fourmille d'ouvrages plus ou moins sérieux et intéressants. Quelques temples, mages farfelus et autres aventuriers d'auberge peuvent également faire l'objet de rencontres et de discussions très enrichissantes. À vous de voir.

Baptême planaire

Le départ pour Sigil aura lieu dès le rétablissement de Ganaël, soit le lendemain des rituels de soin. Après une pleine journée de repos, le Demi-Elfe aura en effet retrouvé toutes ses capacités et sera en mesure de guider ses nouveaux associés jusqu'à la guilde de Doryan. C'est là, dans la cave du bâtiment principal, que le portail les attend. Doryan étant absent, c'est son second qui officiera (Kempos, un Nain). Ganaël aura revêtu une maille elfique et pris une épée de très belle facture. Une fois les derniers préparatifs effectués, Ganaël demandera aux PJ de se tenir prêts. Seules cinq personnes peuvent franchir un portail avant qu'il ne se referme. Il faudra donc attendre quelques minutes avant que le reste du groupe ne puisse partir à son tour. Tomas sera de la première fournée avec Ganaël et deux ou trois PJ. La clef du portail est une clef de bronze, semblable à celle que Kempos a remis à Ganaël en remplacement de l'ancienne. Une fois que le premier groupe aura disparu, Kempos prendra quelques minutes avant d'activer à nouveau le portail (un vitrail sculpté). Il confiera aux PJ que « Ganaël semble très perturbé depuis son retour, qu'il a emporté ses armes et qu'il risque de faire de grosses bêtises à Sigil ». Le Nain leur demandera donc d'aller trouver Doryan et de le mettre au courant de toute l'affaire. Il leur décrira l'homme, donnera le nom de son auberge attitrée sur Sigil (*le Sablier*, dans le quartier des Guildes) et demandera aux PJ de ne pas compromettre les affaires de la guilde en suivant aveuglément le Demi-Elfe. Après cela, il activera le portail grâce à sa propre clef.

Le comité d'accueil

Lorsque le second groupe posera le pied dans une des ruelles du quartier des Guildes, il risque fort de trouver l'autre groupe en plein combat. En effet, sitôt arrivés à Sigil, les membres de la première fournée vont faire connaissance avec une bande de voleurs planaires. Le quartier des Guildes offrant un large choix de négociants aux poches pleines, il est tout naturel que les brigands y trouvent des cibles privilégiées... Ils seront une petite dizaine à chercher des noises à deux marchands et leurs valets, quand Ganaël, Tomas et les premiers PJ arriveront en sortant d'une porte de bois, qui scintillera quelques secondes avant de reprendre son apparence originelle.

Les marchands, richement vêtus, sont des Humains planaires, tout comme leurs valets. Le groupe des voleurs comporte trois ou quatre Humains, deux Tieffelins et deux Githzeraïs, tous équipés d'armures de cuir et d'épées longues. Les marchands, voyant débarquer les PJ, feront aussitôt appel à eux, implorant « l'aide des valeureux aventuriers ». Les brigands, eux, feront très vite comprendre aux étrangers qu'ils risquent

Les brigands

— Les Humains : deux voleurs 5 (CA 5, PV 22) et deux guerriers 4 (CA 4, PV 30).
— Les Tieffelins : un voleur 5 (CA 3, PV 24) et un guerrier 5 (CA 4, PV 35). Infravision sur 18 mètres et pouvoir de Ténèbres sur 5 mètres une fois par jour. Ils subissent 1/2 dégâts des attaques basées sur le froid et ont un bonus de +2 aux jets de protection contre le feu, l'électricité et le poison.
— Les Githzeraïs : deux voleurs 6 (CA 3, PV 28). Infravision sur 18 mètres et 30 % de résistance à la magie.

Vous aurez peut-être à utiliser cette équipe « type » à plusieurs reprises. Ne changez que le nombre des brigands de chaque race selon les circonstances et improvisez quant aux objets magiques (armes et armures uniquement) que les PJ pourront trouver sur eux.

gros en « intervenant dans leurs petites affaires ». Le combat semble inévitable (surtout que les PJ savent l'arrivée imminente de renforts). Les marchands ne combattront pas, trop occupés à gémir ou à crier « à l'aide ». Par contre, une fois leurs agresseurs mis hors d'état de nuire, ils offriront aux personnages une bonne somme en guise de remerciement et accepteront de leur rendre quelques services (renseignements, recherches, voire hébergement). Après l'incident, Ganaël prendra la tête du groupe et cherchera une auberge afin de s'installer et de réfléchir à un plan d'action.

Sigil by night

C'est donc après cette première échauffourée que va débuter l'enquête des PJ. Une fois installés à l'auberge, Ganaël exposera tout ce qu'il sait à son équipe, depuis son arrivée à Sigil jusqu'à l'embuscade, en passant par les négociations et son aventure avec Sylia. Le Demi-Elfe ne tenant pas à se faire reconnaître dans les rues de la cité, il proposera à Tomas de prendre sa place et d'accompagner les PJ dans leurs premières recherches. Ganaël restera à l'auberge (du moins, c'est ce qu'il dira) et attendra d'en savoir un peu plus pour sortir régler ses comptes au grand jour.

La progression de l'enquête suivra les initiatives des PJ et sera rythmée par quelques impondérables. Laissez-les donc gérer seuls leurs recherches et n'oubliez pas de leur offrir un agréable séjour…

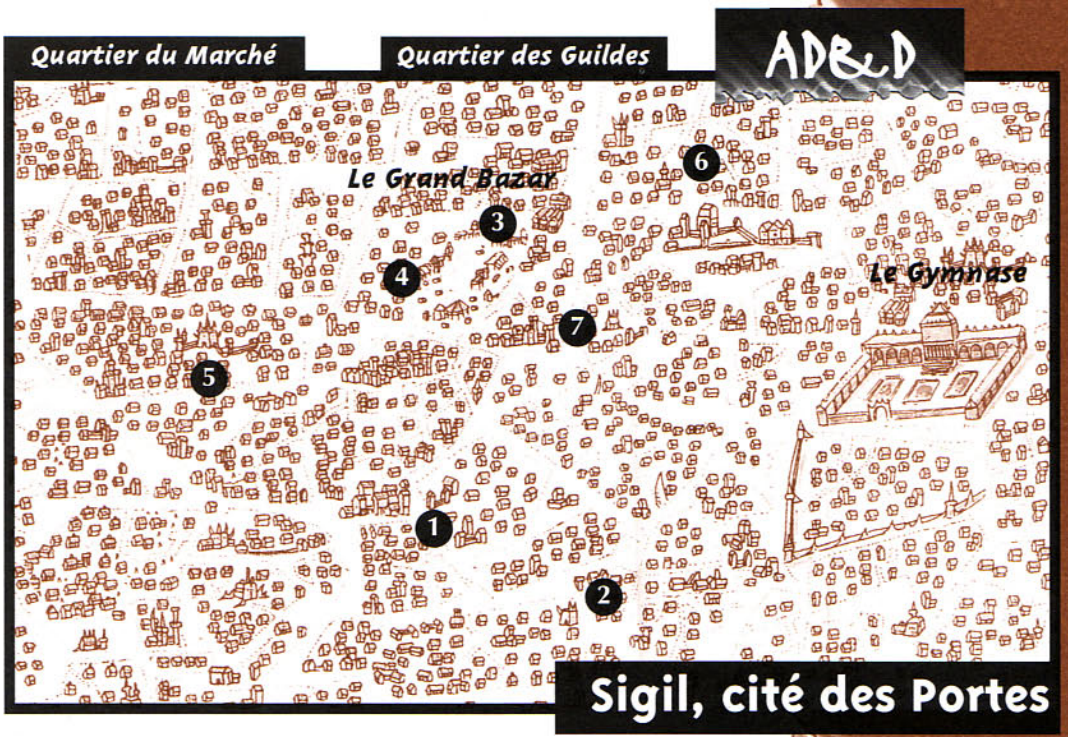
L'enquête

Sur le lieu de l'embuscade

Pour commencer, les PJ peuvent se rendre sur les lieux où Ganaël a été victime de la fameuse embuscade, un bâtiment situé dans le sud du quartier des Guildes (pas très loin de leur portail d'arrivée). Lorsque les PJ y arriveront, grâce à l'adresse que Ganaël leur aura donnée, ils découvriront une façade ravagée, de l'entrée à l'unique étage, par des flammes magiques. La porte est scellée par de lourdes planches de bois, estampillées du symbole de l'Harmonium (la « police » de Sigil), mais les PJ pourront se frayer un passage via les fenêtres cassées du rez-de-chaussée. À l'intérieur, ils pourront remarquer les détails suivants. Le feu a été dirigé vers la porte, depuis l'intérieur du petit hall d'entrée. De nombreux meubles ont été déplacés avant le début de l'incendie et massés dans le fond de la pièce, dégageant ainsi un espace vide (où se trouve concentrées toutes les brûlures). Aux abords de la porte, de lourdes traces de pas (bottes ferrées) ont marquées le bois du plancher. Elles n'ont pu être laissées que par des individus massifs portant une armure intégrale (comme celle des deux Rectifieurs). L'aura magique est encore très présente et, si un mage effectue quelques recherches, il pourra distinguer deux énergies bien différentes : celle des sortilèges offensifs (aussi puissants que classiques) et celle d'une créature assimilable à un dragon (si les PJ en ont déjà rencontré). Cette dernière, très imprégnée dans les lieux, témoigne d'une formidable dépense magique (l'ouverture forcée du portail). Enfin, les PJ pourront trouver un étrange cordon de tissu pourpre, manifestement arraché, près des meubles qui ont été déplacés. Ce cordon appartient à la robe de Ekey, le prétendant à la main de Sylia, qui l'a perdu en poussant les meubles du hall. Les autres pièces, y compris celles de l'étage, ont été saccagées puis livrées à un incendie criminel censé faire disparaître les éventuelles preuves tout en simulant le vandalisme gratuit. Les PJ comprendront tout de même que l'appartement n'avait rien de féminin.

Suite à cette première visite, ils pourront se renseigner sur le véritable propriétaire de l'immeuble (aux Archives, après quelques heures d'attente, ou bien dans la rue, après quelques transactions) et apprendre que la maison appartenait à un certain Grimma Kelenbim, négociant et membre d'une guilde rivale du Comptoir de Sigil. Villas et Ashendör ont allié l'utile à l'agréable en investissant la propriété d'un de leurs rivaux pour tendre leur piège mortel au Demi-Elfe et en détruisant une bonne partie de l'immeuble.

Le sieur Grimma étant actuellement en voyage d'affaires, les PJ ne pourront obtenir d'autres informations qu'en interrogeant ses confrères, qui se réunissent soit au siège de la Guilde Éthérée (quartier des Guildes), soit au *Cercle d'Argent* (une auberge huppée du même quartier). Les marchands parleront des « petits différends » entre Grimma et un certain Villas, du Comptoir de Sigil, et « ne seraient pas étonnés d'apprendre que ce petit roquet soit impliqué dans une nouvelle entourloupe… »



1. Arrivée des PJ
2. Chez Kelenbim (ruines)
3. Comptoir de Sigil
4. Le Sablier
5. La Roue de la Fortune
6. Chez Ashendör
7. Chez Villas

Villas et Ashendör

Les deux comparses peuvent être trouvés au siège principal du Comptoir de Sigil, mais ne feront aucune révélation miracle aux PJ. Si nos enquêteurs ont le malheur de trop parler, ils risquent de se retrouver avec une bande de pisteurs qui n'attendront pas le lendemain pour leur tomber dessus (utilisez la composition de la bande de brigands décrite plus haut). Villas est un Demi-Elfe planaire (voleur 7), fourbe et condescendant au possible, et beaucoup trop rusé pour dévoiler son jeu à de simples Prims. Par contre, il sera très surpris d'apprendre que Ganaël est toujours en vie (si les PJ se montrent trop volubiles), mais ne se trahira sous aucun prétexte. Il tentera d'en apprendre le plus possible et préviendra ses hommes de main pour qu'ils localisent et éliminent Ganaël dans la journée. Ashendör, un Humain planaire (mage 8), est beaucoup plus impressionnant que son comparse. Si les PJ font preuve de beaucoup de tact, ils pourront tout de même apprendre que Ganaël était « considéré comme une menace et qu'il n'est pas impossible qu'un membre des Sensats s'en soit pris à lui ». Ashendör n'hésitera pas à aiguiller les PJ sur Ekey pour se débarrasser d'eux, mais il ne se trahira pas lui-même. Son implication avec le culte de Seth l'expose à de nombreuses représailles et il fera tout pour cacher ses véritables plans.

Si jamais les choses tournaient mal, les deux marchands tenteront soit de négocier, soit de faire intervenir une patrouille de l'Harmonium ou des Rectifieurs.

Sylia

Si les PJ veulent rendre visite à Sylia, qu'ils devraient pouvoir trouver soit à la Salle des Fêtes (siège des Sensats), soit à ses appartements familiaux (près du Comptoir de Sigil), la jeune femme sera introuvable. Dès le départ des PJ, Ganaël aura en effet quit-

té l'auberge pour retrouver sa compagne (si les PJ ont tenté de le surveiller, il leur aura faussé compagnie après quelques péripéties laissées à votre improvisation). Ganaël et Sylia se sont isolés dans un quartier assez éloigné des guildes et passeront la journée à analyser les récents événements avant de quitter tous deux Sigil pour rejoindre le cercle druidique.

Ekey

Trouver Ekey à la Salle des Fêtes ne donnera pas grand-chose, sinon la certitude que Ganaël a réussi à se faire beaucoup d'ennemis en peu de temps. Ekey avouera ses vues « sincères et naturelles » sur la jolie Sylia, parlera du Demi-Elfe en des termes peu élogieux et jouera la carte du rival amoureux pour évincer les soupçons. Il n'hésitera pas à accuser Villas et Ashendör qui, selon lui, auraient eu de bien meilleures raisons que lui de vouloir supprimer Ganaël. Il porte à la ceinture un cordon de tissu qui ressemble comme un frère à celui trouvé dans la maison incendiée. Ekey fera son possible pour écarter les PJ et s'empressera de contacter Villas pour qu'il fasse intervenir ses hommes de main (l'équipe à tout faire).

Doryan Hellaeven

Le capitaine se trouve toujours à l'auberge du *Sablier*, où il commence à se poser de sérieuses questions sur la disparition de Ganaël et les raisons de « l'arrêt provisoire » des négociations. Lorsque les PJ lui raconteront leur histoire, il ne sera donc qu'à moitié surpris. Il préférerait régler cette affaire sans compromettre ses alliances avec les Planaires, mais si les PJ lui parlent de la tentative de meurtre et lui font part de leurs doutes, il n'hésitera pas à les aider de son mieux. Dans un premier temps, Doryan pourra leur apprendre que les négociations ont été suspendues par le père de Sylia (sur les conseils de Villas).

Les Anarchistes

Skim, un Tieffelin relativement honnête et digne de confiance, fait partie de la faction des Anarchistes depuis toujours. Ces Planaires sont motivés par le renversement de l'ordre établi et luttent contre la mainmise des factions sur Sigil et les plans. Bien informés, ils ont donc appris l'histoire du Demi-Elfe et de ses démêlés avec les marchands. Ils seront les seuls à pouvoir aider les PJ dans leur quête de vérité et de justice, car personne d'autre ne voudra s'allier avec de simples Prims contre le Comptoir de Sigil et la Société des Sensations. Skim accostera les PJ dès la tombée de la nuit, où qu'ils se trouvent, et jouera la carte « comploteur mystérieux ». Il leur dira que ses amis et lui-même sont au courant de l'affaire, qu'ils connaissent les coupables et surtout que les PJ feraient mieux de ne pas persévérer seuls s'ils tiennent à rester en vie. Si les choses s'aggravent, ils risquent en effet d'avoir maille à partir avec bien plus puissants que de simples brigands, car Ashendör fricote avec de drôles de créatures planaires... Le Tieffelin proposera aux PJ de le suivre jusqu'à *la Roue de la Fortune*, une auberge affiliée aux Anarchistes, où il leur présentera quelques-uns de ses amis (deux Githzeraïs, un Barriaure et un Humain). Les Anarchistes demanderont aux PJ de les laisser régler seuls le problème, car ils sont habitués à la hiérarchie de Sigil et pourront agir plus efficacement. Ils entendent dénoncer l'abus de pouvoir des marchands et les faire accuser d'avoir corrompu des Rectifieurs (qui ne peuvent agir que sur l'ordre des Greffiers). Ils ont de plus une vieille rancune à régler avec Ashendör, sur laquelle ils ne s'étendront pas. Si les PJ acceptent, les Anarchistes prendront congé en leur donnant rendez-vous pour le lendemain soir, même heure, même endroit. Sinon, Skim et ses amis continueront de suivre les PJ et n'hésiteront pas à intervenir contre les marchands à la première occasion.

Complications

Qu'ils rentrent à l'auberge en fin de soirée ou en plein après-midi, les PJ trouveront la chambre de Ganaël vide. Ils n'auront pas le temps d'entamer des recherches (qui n'auraient d'ailleurs rien donné), puisqu'ils seront accostés par d'étranges personnages : les Dabus.
Ces créatures longilignes, vêtues de grandes robes grise et rouge, portent quatre petites cornes sur le front. Les Dabus ne parlent pas mais s'expriment par des rébus qui prennent forme dans l'esprit de leurs interlocuteurs. Ce sont les envoyés de la Dame des Douleurs (dont les PJ n'auront sûrement pas encore entendu parler), qui règne sur Sigil en tant que doyenne et garante de la paix, de l'ordre et de la bonne marche des affaires. Il est très rare que

Les PNJ

Ganaël

Demi-Elfe, guerrier 6/ mage (transmutateur) 2, neutre bon. 43PV, CA 2
***Équipement* : Maille elfique +2, épée longue +2.**
***Capacités* : Résistance à la magie 45 %, immunisé aux charmes et aux suggestions magiques, infravision 18 mètres.**
***Sorts* : Compréhension des langages, Lumières dansantes, Saut.**

Doryan Hellaeven

Humain, voleur 12, neutre bon. 58PV, CA 1
***Équipement* : Cuir +2, anneau +2, épée courte +1.**

Tomas

Humain, voleur 6, neutre bon. 28PV, CA 4
***Équipement* : Cuir +1, épée courte et dague.**

Villas

Demi-Elfe planaire, voleur 7, chaotique neutre. 38PV, CA 2
***Équipement* : Cuir +2, anneau +1, épée courte +2, dague +1.**

Ashendör

Humain planaire, mage 8, chaotique mauvais. 28PV, CA 4
***Équipement* : Robe scintillante, anneau +1, pierre ionique lavande, résistance magique de 25 %, sorts au choix.**

Ekey

Humain planaire, mage 5, loyal neutre. 21PV, CA 5

Skim

Tieffelin, voleur 7, chaotique neutre. 32PV, CA 4
***Équipement* : Cuir +2, épée courte +2, pouvoirs conférés de Tieffelin (voir les brigands) et résistance magique de 10 %.**

Les Rectifieurs

Humains planaires, guerriers 7, loyal neutre. 55PV, CA 0
***Équipement* : Armure de plate +1, bouclier +1, épée bâtarde +1.**

Les suppôts de Seth

CA -2, 6 DV, loyal mauvais, 1400 XP
***Capacités* : Résistance magique de 10 %, jet de protection comme guerrier 10, immunisés aux sorts basés sur la terreur et le doute.**
Les suppôts de Seth ont le pouvoir de se transformer en scorpion géant (entre autres). Ils changent leur corps, mais aussi leurs armes et armure, prenant ainsi l'apparence terrifiante d'un homme-scorpion.
La transformation prend moins d'un round entier (modificateur de 5 à l'initiative).
— Sous forme humaine : TAC0 15, 3 attaques/round, dégâts 1d10+2 (épée +2).
— Sous forme animale : TAC0 15, 1-10/1-10/1-4 (jet de protection contre le poison ; raté : mort, réussi : 2d4 pts de dégâts).

Le prêtre de l'ombre

Mêmes caractéristiques que les suppôts (y compris la transformation), plus immunité aux poisons et aux gaz, attaque sournoise comme voleur 7, vade retro et sorts de prêtre 7 (sphères majeures : générale, astrale, combat, garde, nécromancie et convocation ; sphères mineures : soins et protection). 2000 XP.

la Dame se déplace personnellement, aussi les Dabus lui servent-ils d'intermédiaires. Ils seront deux à attendre les PJ à l'auberge. Leur message (que vous pourrez mimer ou « traduire » aux PJ) concernera le Demi-Elfe qui, d'après la Dame des Douleurs, est « une Puissance indésirable sur Sigil ». Ils demanderont aux PJ de retourner au plus vite sur leur plan et d'emmener avec eux Ganaël, qui est en train de perturber la quiétude de sa cité. Faute de quoi la Dame se chargera elle-même de les faire rapatrier, ou disparaître. Comme l'aubergiste pourra le confirmer aux PJ après le départ des Dabus, « on ne plaisante pas avec la Dame ! ». Les PJ auront donc une journée pour quitter la cité, ce qui leur laissera juste le temps de retrouver Ganaël, de retourner voir les Anarchistes à *la Roue de la Fortune* et de résoudre leur petite affaire.

Dans un mouchoir de poche

Il est impératif que trois éléments aient été mis en scène durant cette première journée : la rencontre avec Skim et les Anarchistes, l'intervention des Dabus et la découverte de la disparition de Ganaël. Le lendemain, les PJ vont se réveiller après une longue nuit et s'apprêter à passer une deuxième journée bien agitée. C'est alors que le Demi-Elfe fera son entrée à l'auberge. Il revient à l'instant du Plan Primaire, où il a emmené Sylia pour la mettre à l'abri. Il voudra entendre ce que les PJ ont découvert, et si Doryan est présent, lui annoncera sa volonté de quitter la guilde pour mener une vie plus paisible avec sa compagne. Grâce aux dons de Sensat de la Planaire, il vient en effet de découvrir une partie de sa véritable nature. Durant cette journée, les PJ auront sûrement droit à une intervention des brigands envoyés par les marchands, ainsi qu'à une nouvelle visite des Dabus, au courant du retour de Ganaël sur Sigil. Le Demi-Elfe acceptera de quitter la ville avant la nuit. Mais il faudra que les PJ attendent (vous trouverez bien de quoi les occuper) jusqu'au soir. Là, avant l'heure du rendez-vous, Skim rejoindra les PJ et leur annoncera que leur « soirée » est avancée pour cause de graves complications : les Sensats sont en train de retourner la ville, à la recherche de Sylia. Ekey a été démasqué et s'est enfui pour retrouver Villas et Ashendör dans un bâtiment des Bas Quartiers, où ils se cachent tous les trois. D'après Skim, c'est l'occasion idéale pour régler les comptes. Il se chargera d'expliquer la situation aux autorités et donc de faire accuser les trois comploteurs après le départ du groupe.

Dénouement

Le scénario doit se finir par un petit combat final et par le retour précipité des PJ sur leur plan. Ils trouveront leurs coupables à l'adresse indiquée par Skim mais ils auront à peine le temps de s'expliquer avant qu'Ashendör ne leur présente sa « petite surprise » : quatre suppôts de Seth et un prêtre de l'ombre, invités aux réjouissances. Le combat doit permettre aux PJ d'affronter Ashendör (mage 8) et ses amis, ainsi qu'à couvrir la fuite de Villas et Ekey, qui seront arrêtés quelques mètres plus loin par un groupe de Rectifieurs guidés par les Sensats et le père de Sylia (prévenus par Skim).

Après la bataille (les Rectifieurs pourront intervenir si les PJ sont en mauvaise posture), les Rectifieurs se retourneront vers les PJ et leur liront leurs droits. Ils sont en effet accusés d'avoir enfreint les règles de la cité et d'avoir désobéi à l'injonction de la Dame des Douleurs. Guidés par le père de Sylia, les Rectifieurs et quelques Greffiers tenteront de mettre les PJ aux fers. Ils seront sauvés in extremis par l'intervention des Anarchistes, venus en masse. L'assaut doit permettre aux PJ de s'enfuir et de gagner un portail ouvert spécialement pour eux. Skim les guidera jusqu'à l'ouverture, les assurera de tout régler après leur départ et leur remettra un petit livre relié de cuir pour les aider à revenir sur Sigil à l'occasion. Le livre, une clef de portail, contient l'emplacement d'un portail protégé par des Anarchistes du Plan Primaire. Les PJ pourront donc retourner sur Sigil à l'avenir, mais ils n'ont pas intérêt à traîner dans les pattes des Rectifieurs pour le moment…

Une fois revenus sur leur plan, les PJ recevront de Ganaël tout ce qu'il avait pu leur promettre, ainsi qu'une invitation à son mariage, célébré par les druides du cercle voisin. Doryan pourra également offrir de nombreux services aux PJ (et servir à introduire de futurs scénarios) et, à moins d'un événement fâcheux, Tomas tiendra à rester en bons termes avec eux. Une très bonne opération dans l'ensemble ! ●

Dans la peau

texte
g.e. ranne
illustration
david cochard

D'une fille d'une fille

Pour Magna Veritas

MOYEN

Ce scénario s'adresse à des joueurs et des personnages de tous niveaux d'expérience, cornaqués par un meneur de jeu connaissant bien son métier. Enfin, les joueurs vont pouvoir réaliser leur rêve : se glisser dans une fille, ou plutôt dans sa peau, comme dit le titre. Vous êtes prêts ? L'histoire passe en direct sur TF1...

Préliminaires et introduction

Nos petits anges sont réunis par leur contact habituel. Celui-ci leur précise que la mission qui va leur être confiée est très délicate. Si les personnages sont des pros, ils souriront : cette phrase, leurs supérieurs leur servent à peu près au début de chaque scénario, heu pardon, mission. « Détrompez-vous, reprend le contact en voyant leur amusement. Je vous promets que *ça*, vous ne l'avez jamais fait. »

Des informateurs dignes de confiance ont prévenu les Forces du Bien que l'élection de Miss France risquait d'être infiltrée par les Forces du Mal. D'après eux, une Miss – ils ne savent pas laquelle, bien sûr – est un démon, placée là pour gagner l'élection.

Pourquoi ? Tout simplement parce que Miss France a, pendant un an, une position privilégiée. Elle représente la France (ne riez pas), rencontre des journalistes, des personnalités étrangères, fait des interventions dans des écoles, est invitée à des émissions de télévision. Si elle est intelligente et maligne, elle peut même continuer sa carrière après son année de règne en devenant chanteuse, mannequin, présentatrice télé... Bref, Miss France peut devenir une personne d'influence. Et les Forces du Mal veulent mettre leurs démons dans des « places » influentes. N'oublions pas que le but du Grand Jeu est de gagner des âmes...

Ajoutons que l'élection de Miss France est de tout temps liée au lobby politique proche des Forces du Bien et que cela amuserait donc beaucoup les démons de gagner.

La mission des personnages est de trouver ce démon incarné dans une Miss et de le (la) mettre hors d'état de nuire en l'empêchant de gagner. Rien que du classique, donc, sauf un détail : pour mieux s'intégrer au concours et mener leur enquête, les personnages seront transférés dans des corps de Miss.

Et non, on ne blague pas. Le changement sera temporaire, bien sûr : à la fin de la mission, nos anges seront renvoyés dans leurs corps habituels. Les véritables âmes des Miss iront vaquer au paradis pendant leur intervention.

Quand elles réintégreront leurs corps, elles ne se souviendront évidemment pas de leurs vacances célestes ; les services de l'archange Blandine leur auront inculqué quelques faux souvenirs pour arranger les choses.

Les personnages n'ont rien de particulier à faire. Ils n'ont qu'à aller se coucher le soir, ils se réveilleront le lendemain dans leurs nouveaux corps.

Acte 1

Le Monstrueux Mystère des Miss

« Par ici, souriez, tournez la tête, tenez-vous droite, marchez... »

Les quatre Miss suivantes pourraient devenir les nouvelles enveloppes corporelles des personnages. Si ceux-ci vous inspirent autre chose, ou si vous préférez une région à une autre, n'hésitez pas à modifier ces données. Les pauvres anges découvriront dans l'Acte 3 qu'il ne leur suffira pas de participer : il va leur falloir jouer de leur physique et de leur charme pour se faire élire Miss France. Les atouts et les faiblesses esthétiques de leurs corps d'emprunt vont donc prendre une grande importance. Ce sera aux personnages d'apprendre à se mettre en valeur, à minimiser leurs faiblesses en travaillant leur démarche, leur sourire, leur voix... avec l'aide des conseillères qui sont mises à leur disposition.

Miss Flandre

De son vrai nom Monique, Miss Flandre est une belle plante. 1,80 m, blonde aux yeux gris, les cheveux raides, Miss Flandre est secrétaire médicale dans le civil.

- *Ses atouts* : un tour de poitrine conséquent, une belle taille, de jolies dents et une voix sensuelle.
- *Ses faiblesses* : sa stature solide, avec des articulations pas vraiment fines, une démarche de cheval de trait, des cuisses un peu... eh bien, solides, elles aussi.

Miss Guadeloupe

De son vrai nom Flore, Miss Guadeloupe est une jeune métisse fine et jolie. Dans le civil, Flore prépare un BTS d'action commerciale et joue du violon.

- *Ses atouts* : un sourire étincelant, une voix mélodieuse, une allure de danseuse... ainsi que ses études (qui font sérieux) et le violon. Ça plaît au jury et au Français moyen, ça, le violon.
- *Ses faiblesses* : trop petite, un peu maigre, et trop noire... ce n'est pas un dé-

Dans la peau d'une Miss

Dans leurs nouveaux corps, les anges gardent leurs caractéristiques et leurs pouvoirs. En effet, c'est l'âme qui compte, pas le cocon. Seul changement : ceux qui avaient 1 ou 2 d'Apparence montent cette caractéristique à 3... En effet, les Miss sont toutes agréables à regarder (1). Ceux qui avaient plus gardent leur avantage : leur charisme plus qu'humain transparaît à travers leurs nouveaux corps. Le nombre de Points de Pouvoirs ne change pas, les limitations non plus. Si certaines sont incompatibles avec leur nouvelle apparence de Miss, improvisez : changez le défaut ou annulez-le le temps de la mission.

(1) En tout cas dans ce scénario, parce qu'en réalité...

faut, bien sûr, mais n'oublions pas le racisme primaire du brave Français moyen.

Miss Bretagne

De son vrai nom Nolwen, Miss Bretagne est une jolie fille châtain clair avec d'immenses yeux bleus-gris de la couleur de la mer. Dans le civil, Nolwen est vendeuse dans la poissonnerie de son père.

● *Ses atouts* : d'aspect très romantique, avec de très jolies jambes, de longs cheveux et ses très beaux yeux qui lui ont sûrement valu son élection : la couleur de l'océan, et tout ça. Elle pourrait être l'une des favorites, mais…

● *Ses faiblesses* :… faut pas qu'elle parle. Miss Bretagne est bête comme un pot (ou du moins l'était avant qu'un ange ne prenne sa place). Surtout, elle a une voix horrible ! Vulgaire, aiguë, une abomination. Son rire, particulièrement, est épouvantable. Ajoutez à ça une démarche de camionneuse, et le fait que « vendeuse dans une poissonnerie », c'est pas terrible pour toucher le cœur du public…

Miss Poitou-Charentes

De son vrai nom Francine, c'est une petite brunette un peu ronde qui est dans le civil apprentie-caissière au Leclerc de Châtellerault.

● *Ses faiblesses* : Apparemment, elle en a plein. Elle est trop petite, a huit kilos de trop et des formes un peu trop épanouies. Son visage est joli, mais ses joues sont un peu rondes. Alors que fait-elle là ?

● *Ses atouts* : La réponse est simple… Francine est une bombe sexuelle. Il suffit de la voir marcher, onduler des hanches, parler en penchant la tête sur le côté en souriant de ses lèvres cerises pour que tout mâle normalement constitué explose sur-le-champ. Boum ! Elle a aussi une voix sensuelle qui peut faire oublier au jury et aux spectateurs qu'il y a plus romantique qu'être apprentie caissière chez Leclerc.

Miss Bretagne a de belles galettes

Le lendemain matin, les personnages se réveillent dans leur nouvelle peau de fille, dans des lits roses en forme de cœur (chacun dans une chambre séparée). Ils sont à Agadir, où se déroulent les trois jours de préparation, répétitions, interviews et photos des quarante-quatre Miss. Les Miss sont en pension complète au *Royal Agadir*, sponsor de l'opération. Leur emploi du temps est étroitement surveillé et elles ne s'amusent pas des masses, comme vous allez le voir.

Emploi du temps type des trois jours.

● **Six heures du matin** : Réveil. Maquillage, coiffure et habillage avant le petit déjeuner. Les photographes de l'hôtel prennent des photos des Miss en train de manger en toute simplicité devant des monceaux de croissants et de fruits. Il faut donc qu'elles soient en beauté, naturellement.

● **Huit heures** : Répétition. Les quarante-quatre Miss en « tenue décontractée », c'est-à-dire shorts blancs ou beiges et débardeurs à la fois sportifs et suggestifs, préparent le futur spectacle. Dans un hangar en béton éclairé par des néons (alors qu'il fait si beau dehors) les Miss répètent les six apparitions (les figures) qu'elles feront sur les escaliers lors de la grande soirée en direct sur TF1, prévue le quatrième jour.

● **Midi**. Les Miss vont se doucher, se changer et se remaquiller avant de s'habiller en petite robe légère et en sandales.

● **Midi et demi**. C'est dans cette tenue qu'elles déjeunent. Le premier déjeuner est filmé par les caméras de TF1, le deuxième par celles de France 2 et le troisième par celles de France 3, pour divers sujets diffusés au cours des journaux télévisés.

● **Treize heures trente**. Un tiers des filles va se mettre en maillot de bain pour une séance piscine. Ne croyez pas qu'elles vont se baigner : elles vont faire semblant, comme elles vont faire semblant de s'asperger en riant, puis de se lancer de l'eau devant les caméras et les photographes. Ensuite, assises sur une chaise longue, avec à la main un cocktail orné d'un petit parasol (pas touche, c'est un faux) elles sont filmées et interviewées une par une pour un petit sujet d'une minute où on parle de leurs goûts, de leurs familles et de leurs régions.

Pendant ce temps, les autres filles sont dans le hangar, en train de répéter.

● **Seize heures trente**. Séquence essayage. Les Miss, divisées en petits groupes, courent dans les couloirs de l'hôtel en petite culotte, soutien-gorge ou nuisette, passant de salle en salle pour essayer et retoucher les robes du soir, costumes et maillots nécessaires pour le grand soir.

Une batterie de coiffeurs les martyrise tour à tour pour essayer brushings, franges, chignons… « Mais si, mon chou, regarde, ça met en valeur la ligne de ton cou, et ça dissimule un peu tes grosses joues. »

Il y a aussi le grand moment du pesage : si les Miss ont trop mangé aux repas précédents, on leur fait la morale devant le résultat de la balance.

● **Dix-neuf heures trente**. On se change et on se remaquille. Robes du soir.

● **Vingt heures**. Dîner par tables de six, avec quatre Miss et deux personnalités, en général des diplomates ou des journalistes appartenant à des pays francophones.

● **Vingt-deux heures**. Soirée avec les fameuses personnalités. Les Miss sont invitées à danser et à avoir l'air de s'éclater vraiment de façon à ce qu'on puisse les filmer. L'alcool leur est normalement interdit.

● **Minuit**. Dodo, une Miss par chambre, sous haute surveillance. Pas le droit de sortir de la chambre ou d'avoir de compagnie masculine.

Chouettes vacances, hein ?

Il faut souffrir pour être Miss

Revenons un peu sur les répétitions. Deux des figures seront effectuées par les quarante-quatre Miss.

● **La figure en maillot de bain noir**. En quatre groupes de onze, les Miss descendent l'escalier en maillot de bain et défilent devant les spectateurs.

● **Le défilé de mode**. Une par une, séparées par des intervalles d'une quinzaine de secondes, les Miss entrent sur scènes habillées en robes du soir « genre » haute couture, toutes différentes. Puis elles défilent sur la scène aménagée en podium comme si elles étaient des mannequins. Quatre beaux mecs déguisés en photographes sont à leurs pieds en prétendant prendre des photos. Ça, c'est de la chorégraphie !

Après ces deux figures, entrecoupées de numéros musicaux et des mini interviews, le premier vote du jury mâtiné de l'opinion des téléspectateurs éliminera la plupart des Miss et n'en gardera que douze. Les heureuses élues effectueront deux figures.

● **Le bal des paysannes**. Les douze Miss, coiffées de chapeaux à fleurs et habillées de robes à crinoline rose – chacun sait que c'est comme ça que les paysannes s'habillent – feront des apparitions quatre par quatre au bras des quatre beaux mecs déjà mentionnés. Ceux-ci seront en pantalon noir et chemise blanche – chacun sait que c'est comme ça que s'habillent les paysans.

● **L'interview en maillot de bain**. En maillot une pièce blanc, couleur de la pureté, mais avec quelques paillettes quand même, les douze Miss défileront de nouveau avant de s'immobiliser, dos sur une colonne en stuc. Là, le présentateur (Jean-Pierre Foucault) leur demandera de se présenter et d'expliquer, en un court discours, pourquoi elles sont venues là.

Puis il y aura un nouveau vote où seules cinq Miss seront choisies.

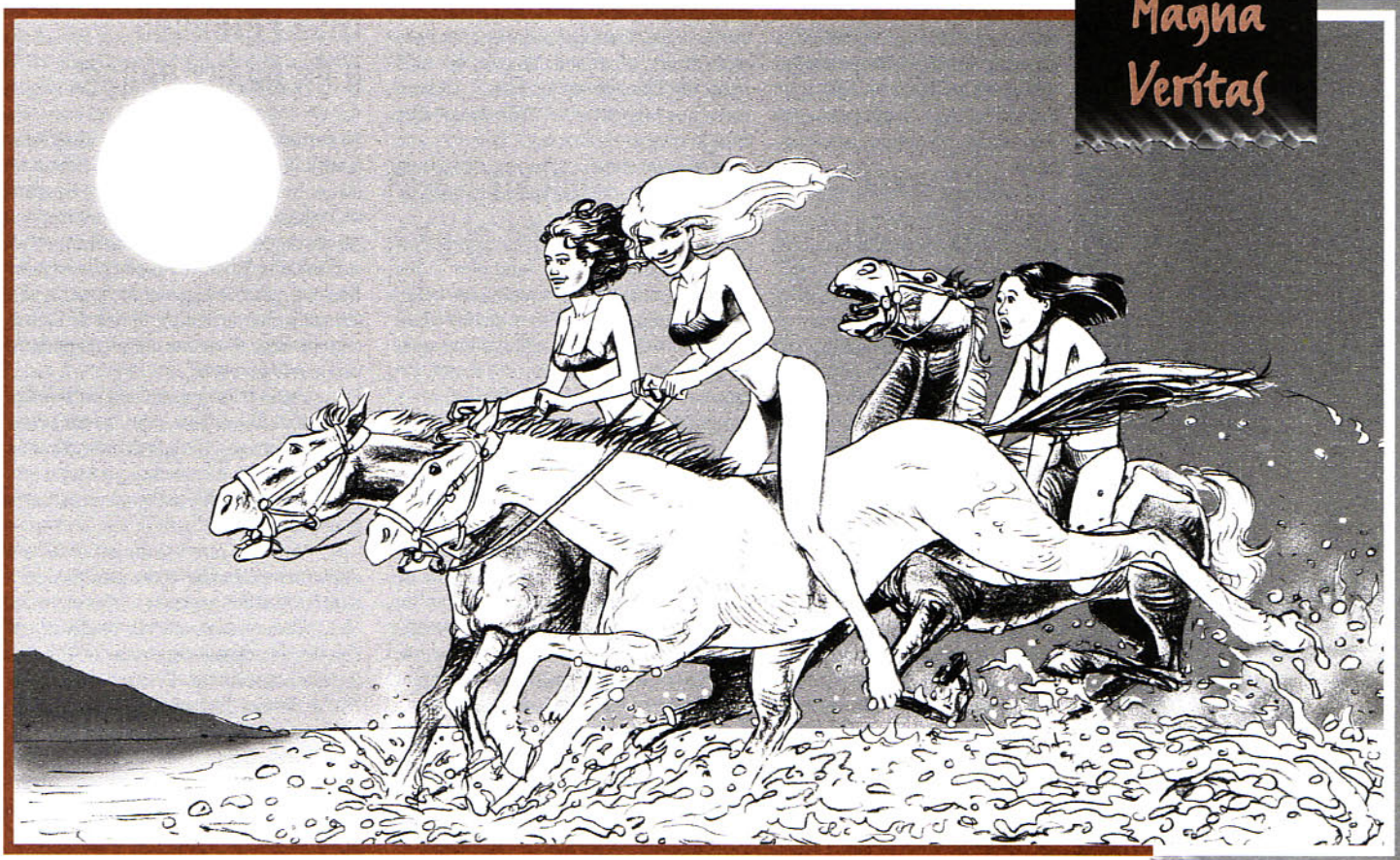
● **Le dernier défilé**. En fourreau noir, une par une, au bras des quatre beaux mecs qui seront cinq pour l'occasion.

● **Le grand final**. Elles reviendront après un numéro musical, en maillot de bain panthère, de nouveau au bras des mecs portant fort élégamment un caleçon léopard. Une par une, elles tourneront autour d'un fauteuil Emmanuelle recouvert de lianes en plastique avant de s'y asseoir.

Puis ce sera le vote final, où seront choisies les quatre dauphines et Miss France. Pendant la véritable soirée, seuls deux numéros sur les six seront effectués par les quarante-quatre Miss, mais comme nul ne sait quelles seront les douze, puis les cinq élues, toutes les filles doivent répéter tous les numéros… Et il y a du boulot !

Miss Pays de Loire a de beaux yeux noirs

Les personnages sont obligés de suivre le programme… mais n'oublions pas leur



Allégorie : trois miss chevauchant en semi-liberté sur une plage d'Agadir.

mission. Ils doivent découvrir et éliminer discrètement le démon incarné dans une des Miss.

Il s'agit en vérité de Miss Auvergne, une très jolie fille aux cheveux auburn ondulés et au corps sculptural. Les démons n'ont pas lésiné sur les moyens : ils veulent qu'elle gagne. Son nom civil est Nathalie Lantier. Officiellement, elle est en licence de lettres et veut se servir de son équivalence pour devenir institutrice. Toujours officiellement, elle adôôôre les enfants et chante pour son plaisir dans une chorale. Enfin, cerise sur le gâteau, l'hiver, elle fait du volontariat aux Restos du Cœur. On vous le disait, les démons ont créé de toutes pièces la parfaite future Miss France…

Miss Auvergne est un démon aux ordres de Malphas, de grade 2, dotée entre autres du pouvoir Jet de flammes. Pour l'instant, elle n'utilise pas ses pouvoirs, n'ayant aucune raison de le faire. Elle profite de ses « vacances » au soleil et joue son rôle de Miss. Pas à la perfection, cependant. Elle s'ennuie parmi toutes ces oies blanches, cette viande à télé élevée en batterie – c'est son opinion. Aussi, quand les caméras sont loin, elle « surjoue » parfois, en faisant des tonnes pour son propre amusement. « Oh ouiiiiii, j'adooooore les enfants. Je rêêêêêve de devenir institutrice. Oh oui oh oui oh oui oh oui. » (Ton blasé et las. Les Miss la regardent d'un drôle d'air, avant de reprendre leurs conversations.)

Miss Auvergne bouge et danse magnifiquement bien, trop bien peut-être pour une banale humaine. Elle envoie péter très loin les hommes qui tournent autour d'elle (photographes, journalistes, techniciens, serveurs, coiffeurs) avec un ton glacial et mauvais qui ne va pas avec son personnage de gentille future institutrice. D'ailleurs, elle a beau adôôôrer les enfants, quand un gamin s'approche d'elle, elle lui ordonne de déguerpir d'une voix sifflante. Et quand une Miss est vraiment trop stupide (de l'avis de toutes, c'est Miss Picardie qui tient la palme) elle peut être d'une vulgarité incroyable, aboyant des choses comme : « Casse-toi tout de suite de ma chaise, connasse ! », accompagnant ses ordres d'un regard foudroyant qui fait un effet immédiat.

Tout cela peut sembler assez peu professionnel, mais n'oubliez pas qu'elle se croit entourée de misérables humains qui ne se doutent de rien. Son attitude pourrait la faire repérer rapidement par les personnages… s'il n'y avait d'autres incidents louches pour détourner leur attention.

Miss Lorraine est une belle chienne

Dominique Didier est journaliste au *Figaro Magazine*. Il a cinquante ans, la dent blanche et l'œil souligné d'un discret coup de crayon pour paraître plus bleu. Cela fait douze ans qu'il couvre pour son journal les concours de Miss France et il connaît parfaitement l'organisatrice, madame de Castillano. Celle-ci, une des premières Miss France, à la cinquantaine maintenant bien tapée, dirige tout le processus d'une main de fer dans un gant d'acier.

Dominique Didier l'a d'ailleurs aidée à choisir le jury, composé de deux mannequins, d'un cinéaste, d'un photographe et d'un chanteur qui sont tous de ses amis. En résumé, Dominique Didier est célibataire, influent, et a les membres de jury dans sa poche. Et il est entouré de quarante-quatre girondes demoiselles qui donneraient n'importe quoi pour augmenter leurs chances de gagner. Qui résisterait ? Pas lui, en tous cas. Après avoir observé son cheptel pendant quelques heures, il porte son choix sur cinq d'entre elles, dont Miss Auvergne, Miss Île-de-France, Miss Paris et deux des personnages (à vous de choisir). Ayant trop bu dès dix heures du matin le premier jour, il passe son temps à les coller dans les coins, à leur pincer les cuisses et à leur mettre la main aux fesses en leur expliquant d'une voix avinée tout ce qu'il peut faire pour elles.

Miss Île-de-France se laisse convaincre et les personnages pourront tomber sur la pauvre fille en train de se faire… disons séduire, pour être poli, dans les toilettes. Oui, c'est sordide.

Miss Paris, très jeune, très naïve et très terrorisée, fond en larmes dès qu'il s'approche et se laisse pincer les fesses dans d'atroces souffrances morales.

Dès qu'il ose lui effleurer la cuisse, Miss Auvergne (notre démone, je vous le rappelle) envoie à ce satyre un coup de tête qui lui fait saigner le nez pendant au moins une heure. Vous voyez, même les démons ont parfois des réactions sympathiques. Quant aux anges, à eux de réagir comme ils le désirent…

Mais les exploits de Dominique Didier ne s'arrêtent pas là. La première nuit, il organise en semi-secret une partie fine dans sa suite, avec champagne, saumon fumé

Miss Casus Belli a l'air plutôt réjouie…

et cocaïne. Il fait passer les invitations aux Miss qu'il préfère… et qui ne l'ont pas envoyé bouler. Celles-ci inviteront à leur tour leurs copines : bref, même ce semi-secret ne tiendra pas longtemps.

Madame de Castillano ferme les yeux. Ce n'est pas qu'elle approuve – c'est véritablement une personne rigide et sévère – mais Dominique Didier a *tellement* fait pour l'organisation… Et puis, il connaît *tellement* de monde… Et puis, il ne va rien se passer de bien grave, il faut bien que les jeunes s'amusent, n'est-ce pas ?

À une heure du matin la première nuit, la petite sauterie (dans tous les sens du terme) bat son plein. Miss Auvergne, mise au courant par Miss Picardie, vient passer deux heures, puis, s'ennuyant profondément (qu'est-ce qu'une soirée un peu hot par rapport aux orgies de l'Enfer ?) retourne roupiller dans sa chambre. Si les personnages n'interviennent pas, ou ne font pas infléchir le cours des événements d'une manière ou d'une autre, voici ce qui se passe durant la soirée. Les deux photographes et le garçon coiffeur invités par Dominique Didier s'en donnent à cœur joie, basculant les Miss sur les divans. Elles sont pour la plupart consentantes… mais pour la plupart seulement.

Miss Picardie, qui touche à la coke pour la première fois, va rapidement être tellement partie qu'elle ne pourra plus refuser quoi que ce soit – et les types en profiteront. Quand à Miss Paris, elle est encore une fois totalement terrifiée. Dominique Didier, à qui ça semble plaire, l'entraîne sous les rires de tout le monde dans la salle de bains malgré ses protestations…

Les personnages, rappelons-le, sont des anges : tout ça, de la prise de drogue au viol des deux filles, est exactement le genre de choses qu'ils sont censés empêcher. Bien sûr, ils ne doivent pas mettre leur mission en péril. Qu'ils se débrouillent ! En tous cas, s'ils ne font rien et que leurs archanges l'apprennent, ça risque de voler bas…

Miss Limousin a de beaux seins

La deuxième nuit est encore plus mouvementée.

Madame de Castillano, ainsi que Luc Aubert, le bellâtre qui supervise la coiffure et le maquillage, et Jeanine Moreau, la femme autoritaire et snob qui dirige les chorégraphes du spectacle, ont déjà leur opinion sur les favorites du concours. D'après eux, un trio part gagnant. Il est composé de Miss Auvergne (notre démone), Miss Tahiti (une superbe fille longiligne aux longs cheveux noirs) et Miss Touraine, une beauté classique et blonde, aux traits réguliers et au calme olympien. Bientôt, les trois noms circulent parmi les Miss… Tout ça parce que Miss Picardie, celle dont le Q.I. frise le niveau de la mer, a entendu une conversation entre Luc Aubert et Madame de Castillano… et s'est empressée de la répéter.

Or, il se trouve que Miss Auvergne n'est pas la seule à avoir de l'ambition. Miss Corse se considère comme la plus belle. On en trouve trois de mieux qu'elle ? Tant pis, il suffit de les éliminer et elle gagnera. Et elle ne parle pas au sens figuré… il faut dire qu'elle est un peu fêlée.

Les premiers signes de folie se font sentir dès le matin du deuxième jour, après que la conversation lui ait été rapportée par Miss Picardie. Le reste de la journée, Miss Corse se montre extrêmement agressive. Le soir, elle fiche une paire de gifles à Miss Tahiti (qui la lui rend), puis fait une crise de larmes sur le thème de « personne ne m'aime ». Ensuite, elle pique une bouteille de whisky derrière le bar (le barman la cherchera pendant toute la soirée) et part la siffler dans sa chambre. La nuit, vers trois heures du matin, complètement faite, elle entre dans la chambre de Miss Tahiti et la tue à coups de rasoir (piqué parmi les affaires du coiffeur). Ensuite, elle se dirige vers la chambre de Miss Auvergne (notre démone) pour lui faire subir le même sort… sauf que là, bien sûr, elle tombe sur un os. Miss Auvergne la désarme en deux temps trois mouvements et l'emmène chez madame de Castillano. L'intervention des personnages peut évidemment faire évoluer le cours des événements.

Sinon, le meurtre de Miss Tahiti est découvert vers quatre heures du matin. C'est alors que madame de Castillano la joue très fine. Elle prévient la police, bien sûr, mais s'arrange en payant des pots-de-vin et en faisant jouer ses relations gouvernementales pour que l'affaire soit plus ou moins étouffée… ou plutôt pour que les journalistes ne l'apprennent que quatre jours plus tard, c'est-à-dire après l'élection. Et même là, elle fera courir la rumeur que le meurtre n'avait rien à voir avec le concours de Miss France, et que l'assassinat était uniquement dû à la personnalité détraquée de Miss Corse.

Les personnages ne manqueront sans doute pas de remarquer les allées et venues de la police, pourtant les plus discrètes possibles, ainsi que l'attitude très « pro » de Miss Auvergne, pas émue pour un sou par toute cette histoire.

Madame de Castillano raconte aux Miss réveillées par le boucan que Miss Tahiti est tombée subitement malade et a dû être renvoyée chez elle, et que la police est là parce que Miss Corse a fait une tentative de suicide – elle aussi a dû être renvoyée chez elle.

Le lendemain (donc le troisième jour), dans l'après-midi, une nouvelle Miss Corse et une nouvelle Miss Tahiti arrivent. Ce sont les dauphines des deux autres, ravies de leur chance et évidemment au courant de rien…

Miss Pyrénées a de beaux nénés

La partie fine et le meurtre de Miss Tahiti sont les deux principaux événements de ces trois jours. Vous remarquerez d'ailleurs que seuls des humains sont responsables de ces méfaits. Le démon présent sur les lieux (Miss Auvergne) n'y est pour rien et a même fait quelque chose de plutôt sympathique : casser le nez de Dominique Didier. Il y a une morale là-dedans, trouvez-la tout seul.

Deux autres Miss peuvent encore brouiller les pistes en éveillant à tort les soupçons des personnages. Il s'agit de Miss Pays de Loire, une ambitieuse prête à tout, et de Miss Artois-Côte d'Opale, genre sensuelle et séductrice.

Miss Pays de Loire est du genre à faire des crocs-en-jambe à ses copines pendant les répétitions pour qu'elles aient des bleus. La deuxième nuit, elle se glisse dans l'atelier de couture pour rétrécir les robes de trois Miss afin qu'elles ne puissent plus entrer dedans le jour du concours. Elle laisse un clou dans la chaussure de Miss Île-de-France, qui boite ensuite jusqu'au grand jour. Elle met du curry dans la nourriture de Miss Limousin qui y est allergique et qui fait une éruption de boutons. Elle essaie aussi de faire des crosses aux personnages. Improvisez selon les occasions qui se présentent. Soyez créatif !

Miss Artois-Côte d'Opale est une fille charmante, très brune, à l'œil de velours. Elle est bisexuelle et a bien l'intention de profiter de toutes ces jolies filles. Elle essaie donc de séduire Miss Bretagne (probablement incarnée par un personnage) et la nouvelle Miss Corse.

Tout cela n'a rien de démoniaque, mais les anges, en remarquant les manigances des deux Miss, pourraient prendre à tort l'une d'entre elles pour la démone qu'ils cherchent.

Miss Camembert a de beaux roberts

Revenons à nos moutons, c'est-à-dire à Miss Auvergne. Les deux premiers jours, notre démone croit être tranquille au milieu d'humains et se montre donc parfaitement détendue.

Mais les démons ont aussi leurs services d'information. Au matin du troisième jour, elle reçoit la visite d'un « cousin », un affreux petit bonhomme bossu et tout tordu… en fait un démon aux ordres de Baalberith. Il vient la prévenir que des anges sont à sa recherche, cachés parmi les Miss ou l'équipe du concours.

À partir de là, Miss Auvergne est sur la défensive. Devenue méfiante, elle observe tout le monde, sursaute au moindre bruit… une assiette qui casse, un pétard qui explose la font bondir. Dès qu'elle voit une Miss avec un crucifix (trois d'entre elles ont une chaîne avec une croix en or

autour du cou) elle recule de deux mètres, persuadée que la fille va lui sauter dessus. Si les anges ne l'ont pas repérée et éliminée avant, ce sera le soir du dernier jour, alors que les Miss font leurs valises (le vol pour Paris est à vingt-trois heures) que sa paranoïa lui fera commettre une erreur fatale.

Il se trouve que Miss Normandie, dans le civil Lisa Bocelli, étudiante en histoire, est en vérité dans une école de police. Elle a menti aux organisateurs, pensant qu'étudiante en histoire ferait meilleur effet. Dans sa valise se trouve un Beretta… Lisa est en effet très bonne tireuse ; elle possède un permis de port d'armes.

Le troisième jour, vers dix-huit heures, Miss Picardie entre dans la chambre de Lisa pour lui emprunter de l'aspirine. Elle voit l'arme dans la valise, ressort de la chambre… et, bien sûr, va le raconter à tout le monde.

Il faut que les personnages soient présents au moment où la rumeur arrive aux oreilles de Miss Auvergne. À la nouvelle, celle-ci blêmit, puis, persuadée d'avoir découvert au moins un membre de l'équipe d'anges, décide de prendre le taureau par les cornes et d'aller l'affronter.

Si les anges n'interviennent pas, Miss Auvergne va droit à la chambre de Miss Normandie, la colle contre le mur et lui demande d'avouer qui sont les autres. Miss Normandie ne pouvant répondre, et pour cause, Miss Auvergne lui crache un jet de flammes à la figure… puis est bien embêtée en voyant s'écrouler le corps calciné, qui ne disparaît pas. Oups.

Elle sort aussitôt de la chambre où les flammes ont pris à la moquette et aux rideaux. Dans la confusion générale (pompiers, Miss hurlantes, police) les personnages devront reconstituer ce qui s'est passé. Ce n'est pas difficile : Miss Picardie (toujours elle) et Miss Martinique ont toutes deux vu Miss Auvergne sortir de la chambre.

Il ne leur reste plus qu'à l'affronter et à s'en débarrasser avec la discrétion qui les caractérise…

Acte 2
panique à paris

C'est fini ?

Leur mission accomplie, c'est le cœur joyeux que les personnages prennent l'avion pour Paris en compagnie des autres Miss. Pourtant, autour d'eux, l'ambiance n'est guère à la gaieté. Les Miss sont horrifiées par la mort « accidentelle » de Miss Normandie… C'est le gros mensonge qu'a raconté à ses troupes madame de Castillano. Grâce à son influence, elle a réussi encore une fois à faire retarder le scandale, qui ne devrait éclater qu'après l'élection… Pour tout arranger, Miss Auvergne a disparu. Forcément, puisque les anges l'ont tuée. Une nouvelle Miss Auvergne, sa dauphine, les rejoindra à Paris. La pauvre madame de Castillano a rarement eu une « promo » aussi mouvementée…

Miss Calvados a de la bouteille

Les personnages sont tranquilles. Ils continuent à jouer leurs rôles, imaginant sans doute que le transfert dans leurs anciens corps se fera au cours de la nuit.

Le vol se passe sans histoires. À l'arrivée à l'aéroport de Roissy, vers une heure du matin, les Miss sont divisées en quatre groupes de onze et réparties dans quatre minibus. C'est important, vous verrez pourquoi après. Arrangez-vous pour que les anges soient tous ensemble dans le même. Une demi-heure plus tard, les Miss arrivent à l'hôtel… Les trente-trois premières d'abord, rejointes par les onze dernières un peu plus tard.

La nuit se passe bien. Le lendemain matin, les personnages, étonnés, se réveillent toujours dans leur corps de Miss. On frappe à la porte de l'une de leurs chambres… c'est leur contact, l'air soucieux.

« Vous allez jouer votre rôle jusqu'à la fin du concours, explique-t-il une fois l'équipe réunie. C'est juste par mesure de précaution, il n'arrivera sans doute rien… Je dois vous dire, ajoute-t-il après une courte pause, que nous avons appris que les services d'incarnation démoniaques étaient en alerte. »

Un peu de culture générale : les services d'incarnation démoniaques s'occupent d'envoyer les esprits des démons occuper les corps. C'est un boulot difficile, parce qu'il faut réagir vite. Comme vous le savez, un démon s'incarne dans un corps un dixième de seconde après que l'âme du précédent occupant l'ait quittée. Les humains qui l'entourent ne s'aperçoivent de rien. L'exemple classique est celui du type qui tombe dans l'escalier, se cogne très fort la nuque contre une marche en marbre… et pof, se relève sans bobo. En fait, il est mort sur le coup et son âme a été remplacée par celle d'un démon. Les anges soupçonnent souvent une incarnation démoniaque en cas de guérison miraculeuse : « Oui, docteur, mon mari avait un cancer en phase terminale, on le croyait perdu, et puis soudain, un matin, il s'est relevé de son lit : il était guéri ! »

« Les services d'incarnation démoniaques sont sur les dents, reprend le contact des personnages. Malgré leur premier échec avec Miss Auvergne, les Forces du Mal n'ont pas abandonné l'idée d'avoir leur Miss France… À mon avis, ils sont prêts à remplacer une Miss. Ils vont essayer de provoquer un accident pour incarner un démon dans l'une d'entre elles. Soyez vigilants ! Protégez-les bien. Vérifiez qu'un balayeur n'en pousse pas une dans l'escalier, ou qu'une pierre ne tombe pas sur la tête d'une autre, ou… Je ne sais pas, moi… ces monstres sont capables de tout !

Les autorités d'En-Haut s'intéressent beaucoup à cette élection. Je reste près de vous pour que vous me teniez au courant étape par étape. Je serai au bar de l'hôtel. »

Miss Auvergne est une teigne

Voilà donc les anges de nouveau sur le qui-vive. Au petit matin, les Miss prennent leur petit déjeuner dans le restaurant de l'hôtel. Est-ce l'imagination des joueurs ? Il y a une ambiance bizarre. Le repas est plus silencieux que d'habitude. Miss Picardie les regarde d'une drôle de manière et glousse. Miss Paris a sorti des cigarettes et fume en croisant les jambes, d'un air très Lauren Bacall. Elle ne fumait pas avant, non ?

Il faut dire que c'est le grand jour : ce soir, c'est l'élection, en direct sur TF1, présentée par Jean-Pierre Foucault et Fabrice devant six cents spectateurs. L'émission fait toujours un excellent taux d'audience. Peut-être l'impression bizarre qu'ont les anges vient-elle de là : les Miss sont nerveuses, c'est normal…

Direction le studio. Des journalistes de Canal Plus sont venus filmer les coulisses de l'élection. Ils seront présents toute la journée. Alors que les Miss entrent dans leurs loges, la nouvelle Miss Corse, pourtant normalement une gentille fille un peu bêtasse, se frotte délibérément contre un des anges en se suçant les doigts d'un air très vulgaire et très provocateur.

Vraiment bizarre…

De dix heures à midi, c'est l'inspection des costumes. Les filles réessayent leurs robes et leurs maillots (décrits dans l'Acte 1) pour être sûres que tout est ajusté à la perfection. C'est là que les changements effectués par Miss Pays de Loire, qui a resserré les robes, se font repérer… Madame de Castillano, épuisée, fait une crise d'hystérie et insulte les couturières, puis les Miss, les accusant d'avoir grossi.

Se calmant enfin, elle s'excuse. « C'est normal que je sois sur les nerfs, soupire-t-elle, après tout ce qui s'est passé hier… Et l'accident en plus… Quand on pense à tout ce qui aurait pu arriver… »

Ce sera la première fois que nos petits anges entendent parler de « l'accident ». Quel accident ? Un des coiffeurs en reparle peu après, disant que la catastrophe a été évitée de justesse, que c'est un vrai miracle, etc.

Aux questions des personnages, madame de Castillano répond : « Comment ? Vous n'êtes pas au courant ? Le quatrième minibus a percuté un camion hier, en revenant de l'aéroport. On ignore ce qui s'est passé : on dirait que le chauffeur du camion a été pris d'une crise de folie. Le minibus était en miettes… Je croyais qu'on n'allait retrouver que des cadavres, mais non… Les chères petites étaient toutes les onze indemnes. Pas une égratignure. Je n'arrive pas à croire qu'elles ne vous en aient pas parlé… »

Et les personnages se retournent pour voir les onze Miss « miraculeusement rescapées » sourire de toutes leurs dents en les regardant fixement…

Acte 3
Une fa-bu-leu-se soirée !

Miss Languedoc a un physique ad hoc

Pas besoin de vous faire un dessin. L'horrible vérité est la suivante : nos pauvres anges n'ont plus un démon sur les bras, mais onze. La situation vient d'évoluer un grand coup…

Ils ne sont pas à blâmer : le transfert fatal a eu lieu la veille au soir, avant la mise en garde de leur contact. Prévenu, au bar de l'hôtel, le contact fait la gueule, c'est le moins qu'on puisse dire. La situation lui semble désespérée. Sans doute faut-il demander l'intervention d'un squad de combat et détruire les onze démons, quelles que soient les conséquences… Il laisse les anges au bar pour aller téléphoner et prendre de nouvelles instructions.

Le coup de fil s'éternise. Notre homme (ou plutôt notre ange) ne revient qu'un quart d'heure plus tard, l'air encore plus sombre. Il commande un double whisky, le boit d'un trait et explique la nouvelle donne aux personnages.

« Tout a changé, grogne-t-il. En fait, la hiérarchie était déjà au courant. Il semble que les Forces du Mal aient annoncé la nouvelle en direct à nos supérieurs. Il s'agit… (pause ennuyée)… d'une sorte de défi. Les Forces du Bien contre les Forces du Mal pour l'élection de Miss France… Et nos supérieurs ont accepté de jouer le jeu. Il y a, en très haut lieu, quelqu'un que ça amuse… »

— Un archange ? demandera sûrement l'un des joueurs.

— Non, non, plus haut… (Nouvelle pause.) Voilà. L'un de vous doit devenir Miss France.

Laissons-les hurler…

— Les Forces du Bien et du Mal regarderont l'émission, reprend le contact. Un dernier détail : vous ne pouvez pas tuer les démons… Sinon leurs corps disparaîtraient, et le déroulement de l'élection en serait affecté. Mais ils peuvent vous tuer… En effet, votre situation est différente. N'oubliez pas que vous n'êtes qu'en visite dans ces corps. Ces salauds n'attendent même que ça : que l'un d'entre vous meure, pour qu'une âme de démon habite votre Miss ! Votre seule chance, c'est qu'ils sont, comme nous, tenus par le principe de discrétion. Ils ne pourront rien faire devant les médias (soupir). Enfin, rien de voyant (gros soupir). Amusez-vous bien… Et n'oubliez pas : parmi vous doit se trouver la prochaine Miss France ! »

Madame de Castillano n'a pas l'air d'un gros veau.

Miss Artois a de gros bras

L'après-midi, tandis que les décorateurs mettent la dernière main à la scène, les filles se détendent, zonent dans leurs loges ou devant la machine à café…

Nos anges, on l'imagine, sont assez peu détendus. Les onze Miss devenues démons sont facilement repérables : ce sont, bien sûr, les onze passagères du minibus, c'est-à-dire Miss Picardie, Miss Paris, la nouvelle Miss Corse, Miss Languedoc, Miss Gascogne, Miss Albigeois, Miss Périgord, Miss Artois-Côte d'Opale, Miss Champagne-Ardennes, Miss Rhône-Alpes et Miss Limousin.

Les services d'incarnation des Forces du Mal ont bien fonctionné.

Très vite, il devient clair que les onze démones savent que les anges représentent le camp d'en face. Elles leur font des signes obscènes, se signent à l'envers dès qu'ils passent, chuchotent « You You Power Force » et des tas d'insultes sexuelles sur Jésus, Marie et des poneys qui sont impossibles à écrire ici. Mais ça en reste plus ou moins aux insultes. Les démones ont elles aussi reçu des ordres stricts de discrétion. Et avec l'équipe de Canal Plus qui traîne partout, les techniciens, les autres Miss, l'équipe, les décorateurs et les journalistes de TF1, il leur est presque impossible d'attaquer les anges discrètement…

Presque impossible seulement, bien sûr. Les onze démones essayent quand même, pour le principe. Elles tentent quelques trucs pour attirer les anges un par un dans un endroit désert, dans les toilettes ou au sous-sol… En appelant à l'aide, en éclatant en sanglots et en disant qu'elles veulent se convertir. Bref, des ruses plutôt grossières et, à moins que les anges ne soient vraiment bêtes, ils devraient s'en tirer sains et saufs jusqu'à 20 h 55, au début du direct. Mais ce n'est pas pour ça qu'ils doivent s'ennuyer ! N'oubliez pas que maintenant, il y a un concours à gagner.

Les onze démones, elles, ne l'ont pas oublié. À part asticoter les anges, elles se préparent activement et sérieusement à l'élection. Une par une, elles étudient leurs atouts et leurs défauts pour essayer de les corriger. Les chorégraphes de la soirée sont à leur disposition pour les aider. Madame de Castillano est ravie de voir les Miss prendre leur « boulot » au sérieux. Elle les aide à travailler leur voix ou leur démarche, leur donne des conseils de maquillage ou de coiffure… bref, elle les bichonne.

Les anges doivent comprendre, en les voyant bosser ainsi, qu'il est de leur intérêt de faire de même. Préparez une petite fiche des atouts et des faiblesses esthétiques de leurs Miss. Vous pouvez vous inspirer des quatre personnages de Miss tous prêts que nous vous proposons au début de ce scénario.

À partir de là, notez les efforts faits par les anges et leur niveau d'investissement. Comme dans tous les scénarios, le roleplay est essentiel. L'ange qui vous explique qu'il veut travailler sa démarche, qui détaille comment, pendant combien de temps, qui raconte qu'il va insister sur ses yeux au maquillage pour qu'on oublie ses fesses, etc., devra avoir plus de « bonus » que celui qui se contente de dire : « J'améliore tout en vrac, c'est des trucs de gonzesses, j'y comprends rien. »

Madame de Castillano leur rappelle aussi qu'il leur faut préparer leur petit discours, au cas où ils soient parmi les douze premières présélectionnées. Elle leur conseille de le répéter pour savoir exactement le ton à donner à chaque phrase : il n'y aura qu'une seule prise, et c'est du direct !

Le grand moment

À 20 h 30, la fébrilité est à son comble. Dans la salle, les gradins sont déjà pleins, et les spectateurs sont là depuis une heure. Le jury vient d'arriver : ses membres sont assis derrière une grande table, juste devant la scène. Il y a deux présentateurs : Jean-Pierre Foucault, qui est sur scène pour orchestrer les allées et venues des Miss et présenter les numéros musicaux, et Fabrice, au fond de la salle, qui assure la liaison avec le standard.

Les spectateurs votent pour leur Miss préférée par téléphone ou minitel. Leur avis compte pour quarante pour cent, l'avis du jury pour soixante.

Rappel rapide du déroulement de la soirée (qui dure deux heures et quart) :

— Présentation de la soirée et du jury par Jean-Pierre Foucault.

— Première figure des quarante-quatre Miss en maillots de bain noirs.

— Numéro musical.

— Première partie des mini interviews effectuées au bord de la piscine.

Pub.

— Deuxième partie des mini interviews.

— Défilé de mode (les quarante-quatre Miss en robes « haute couture »).

— Spectacle de magicien.

Pub.

—Première présélection. Les Miss sont toutes sur scène et Foucault annonce les douze qui restent. Les autres sont éliminées.

— Numéro d'acrobate.

— Le bal des paysannes (les douze Miss en robes de paysannes).

— Interview des douze Miss en maillots de bain blancs (c'est là qu'il faut débiter le discours).

Pub

— Deuxième présélection. Les douze Miss sont sur scène et Foucault annonce les cinq qui restent. Les autres sont éliminées.

— Défilé des cinq Miss en fourreaux noirs.
— Numéro musical.
Pub
— Défilé en maillots de bain panthères.
— Numéro musical.
— Vote final. Les cinq Miss sont en robes blanches à froufrous. Foucault annonce d'abord la quatrième dauphine, la troisième, la deuxième, puis… Miss France (l'autre étant évidemment première dauphine). Remise de la couronne et du bandeau marqué Miss France, pleurs, applaudissements, etc.

Attention, ça tourne !

À 20 h 55, Jean-Pierre Foucault annonce l'élection ouverte. Au début, tout marche comme sur des roulettes. Les Miss, qu'elles soient humaines, démones ou anges, sont nerveuses, mais professionnelles. Les choses commencent à se gâter au moment de la première coupure de pub. C'est que les votes des téléspectateurs ont commencé dès le début, et il y a des fuites : des Miss (humaines) ont des copines au standard qui leur disent quelles tendances s'annoncent. Et le problème, c'est que dans les douze Miss qui semblent avoir la faveur du public, il y a trois anges (si tous ont fait preuve d'un excellent roleplay, présélectionnez-les tous) et seulement deux démones, Miss Picardie et Miss Rhône-Alpes. Bien sûr, rien n'est encore joué, et le vote du jury peut encore infléchir les choses, mais cela suffit à rendre les démones folles de rage… Et elles passent à l'attaque. Le principe de discrétion les tient encore, mais elles vont faire tout ce qu'elles peuvent pour mettre des bâtons dans les roues aux anges. Dans le désordre, et selon les occasions qui se présentent, elles peuvent :
— Faire un croche-pied au moment où l'un des anges entre en scène. Classique, un peu bête, mais radical si ça marche (à jouer sur l'Agilité).
— Chauffer à blanc les chaussures, le sol ou la colonne sur laquelle s'appuie l'ange (pour ne pas crier, ça se joue sur la Volonté).
— Enfin, carrément casser la jambe d'un coup sec à l'un des anges en coulisse (à jouer sur l'Agilité). Ensuite, la coupable hurle : « Elle est tombée ! Vite, un médecin ! »
Une Miss éliminée, c'est possible… Jean-Pierre Foucault annonce d'un ton désolé que suite à un malaise, l'une des Miss se retire du concours. Mais les démones n'oseront pas recommencer avec une autre, ça se verrait trop.
Au fait, tous ces coups bas, rien n'interdit aux anges de les essayer aussi…

Première sélection

Le moment de la première sélection arrive. Des quarante-quatre Miss, il n'en reste plus que douze… avec comme prévu, au moins trois des anges, voir plus si leur roleplay a été bon. Si les démones ont réussi à en ridiculiser un ou deux, éliminez-les. Surprise, quatre démones ont été sélectionnées : Miss Picardie, Miss Rhône-Alpes, Miss Languedoc-Roussillon et la nouvelle Miss Corse… sauf si les anges ont eux aussi réussi à en éliminer ou à en ridiculiser certaines.
Les autres Miss présélectionnées sont bien sûr des humaines. Parmi elles figurent Miss Touraine, l'une des trois filles que madame de Castillano donnait gagnante dès le début, la nouvelle Miss Tahiti, très jolie, et Miss Île-de-France, qui s'était fait, hum, séduire dans les toilettes par Dominique Didier… Qui sait, il a peut-être tenu parole et influencé le jury ?
Les démones sont furax que les anges soient arrivés jusque-là. Leurs coups bas vont donc s'accélérer dans la deuxième partie du spectacle… et particulièrement au moment du petit discours. Là, elles vont utiliser leurs pouvoirs mentaux pour essayer de faire dire n'importe quoi aux anges. Attention, le danger est réel. Il suffit d'un pouvoir de Charme réussi pour que l'ange, à la question que Jean-Pierre Foucault va poser (« Pourquoi voulez-vous devenir Miss France ? »), réponde par un tombereau d'insultes…
Hélas pour les démones, là encore, ça ne peut marcher qu'une fois. En effet, plusieurs Miss soudain prises de folie, ce serait vraiment louche et donc une insulte au principe de discrétion…
Au moment où elle sera interrogée, Miss Touraine (clairement la favorite) sera prise d'une crise de larmes et s'enfuira de la scène. Elle dira plus tard qu'elle ne sait pas ce qui lui a pris. Nous, on le devine… Là encore, tous ces coups bas et l'utilisation des pouvoirs mentaux ne sont pas interdits aux anges… au contraire !

Deuxième sélection

Des douze Miss, il n'en reste plus que cinq. Parmi elles, un ou deux anges (choisissez-les selon ce qui est arrivé sur scène), une ou deux démones (Miss Picardie et peut-être Miss Corse) et une humaine, Miss Île-de-France qui décidément se maintient bien. Vu qu'elle n'est vraiment pas très belle, il faut croire qu'elle a eu raison de fauter avec Dominique Didier… ce scénario est immoral.
O.K. Là, c'est vraiment la guerre ! Les démones sentent, par les informations qui viennent du standard et la réaction du public, que l'un des anges part favori (celui qui aura eu le meilleur roleplay, à vous de le choisir). Cet ange va donc être la cible d'une attaque en règle. Comme le contact l'a expliqué aux personnages, les services d'incarnation démoniaques sont en alerte. Pour les démones, il y a encore une chance : tuer la favorite, donc l'ange, et incarner un démon à sa place juste avant la décision.
Les démones tentent un coup désespéré. Au moment où la Miss visée se prépare à entrer en scène, juste avant le numéro en maillot de bain panthère, une grappe de démones se jette sur elle comme pour l'embrasser et lui souhaiter bonne chance. Dans la confusion, l'une d'elles essaie de lui enfoncer dans la nuque un très fin stylet de métal d'une dizaine de centimètres (Agilité pour attraper la Miss, Précision pour le coup). En cas de réussite, la Miss meurt instantanément… L'ange est chassé de son corps, et aussitôt remplacé par un démon.
Comme vous le voyez, l'incident n'est pas régi par les règles normales : il n'y a pas de points de dégâts et pas de division par trois. Ou la tentative rate et il ne se passe rien, ou elle réussit et c'est la mort. L'ange n'est cependant pas renvoyé au Paradis. Il se réveillera dans son appartement le lendemain matin, dans son « véritable » corps.
Si le coup réussit, il est tout à fait possible que les autres anges ne s'aperçoivent de rien… vous pouvez en effet décider de jouer la scène en secret. S'ils se rendent compte que leur collègue a été remplacé par un démon, les autres anges peuvent à leur tour essayer une manœuvre désespérée pour l'empêcher d'être couronné… en lui cassant la jambe, par exemple, ou en utilisant un pouvoir mental qui la fera déclarer forfait. Sinon, ils auront une drôle de surprise après l'élection !

Le couronnement

Trois possibilités :
● **Cas n° 1** : Les anges n'ont pas tous été éliminés avant la sélection, et le favori (ou plutôt la favorite) n'a pas été tuée d'un coup de stylet dans la nuque. L'ange est couronné Miss France sous les applaudissements du public et les larmes de madame de Castillano, toute émue. La première dauphine est Miss Picardie, donc une démone. C'est passé près… Mais tout est bien qui finit bien ! Victoire totale.
● **Cas n° 2** : Les anges ont tous été éliminés par le ridicule ou les jambes cassées… ou la favorite a été remplacée par un démon au dernier moment. C'est un démon qui gagne, que ce soit Miss Picardie ou la Miss « incarnée ». On lui remet la couronne, et devant le regard ébahi du public, les caméras de TF1 et le visage horrifié de madame de Castillano, la nouvelle Miss France vomit par terre, puis se retourne, soulève sa robe, baisse sa culotte et montre ses fesses. L'image fera bien sûr le tour de toutes les télés.
C'est vrai, initialement les démons voulaient la place de Miss France pour infiltrer la société humaine. Mais cette élection étant devenue, au fil des jours, une véritable guerre entre les Forces du Bien et du Mal, nos petits amis écailleux et cornus ont préféré marquer leur victoire de manière… inoubliable. Échec total.
● **Cas n° 3** : Les démons et les anges se neutralisent mutuellement en se ridiculisant ou en s'éliminant… ou les anges réussissent au dernier moment à neutraliser la Miss favorite incarnée par un démon. Dans ce cas, c'est une humaine, Miss Île-de-France, qui gagne. Tout ça parce qu'elle a couché avec Dominique Didier. Vous le voyez, ce scénario n'est vraiment pas moral ! ❤

Les PNJ

Pour que ce scénario soit compatible avec la deuxième et la troisième édition d'*In Nomine Satanis/Magna Veritas*, nous ne donnons pas de caractéristiques. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de préparer des caractéristiques complètes pour les onze démones de l'Acte 3 : connaître leur Volonté, leur Agilité et certains de leurs pouvoirs peut suffire. Considérez qu'elles sont grossièrement équivalentes aux anges, peut-être un peu moins puissantes physiquement, mais avec des pouvoirs mentaux.

texte
Nicolas
Peltier
illustration
Michael
Tognotti
plans
Cyrille
Daujean

L'œil du

GARDIEN

Pour Rolemaster - Warhammer - AD&D

MOYEN

Ce scénario peut être le but d'une aventure isolée ou bien constituer l'épisode supplémentaire d'une campagne en cours. Sa trame étant classique, il trouvera sa place dans la plupart des mondes médiévaux-fantastiques. Les caractéristiques des PNJ sont fournies pour « Warhammer », « Rolemaster » et « AD&D ».

L'histoire

Cette aventure a pour cadre une large vallée, isolée du reste du monde par des montagnes abruptes, perpétuellement enneigées. Il y a plusieurs centaines d'années, cette vallée était riche et fertile. Elle abritait plusieurs villages humains, qui vivaient essentiellement de la culture et de l'élevage. La région était gouvernée par le baron Arakem. Des Nains s'étaient établis dans les montagnes alentours où ils avaient bâti une forteresse, nommée Karazor. Des liens d'amitié solides unissaient les deux peuples. Les Nains avaient construit le château du baron Arakem et fournissaient aux Humains du métal et des armes en échange de nourriture et de fourrures. Or, un jour, un sorcier ambitieux du nom de Rajnar le Rouge s'empara d'un brasero magique qui permettait d'invoquer et de contrôler Nemzaroth, un démon du feu très puissant. Rajnar décida d'utiliser l'objet pour satisfaire ses rêves de puissance et de conquête. Il invoqua le démon, lui confia le commandement de ses armées, et lui ordonna de s'emparer de la vallée. À la tête de mercenaires orcs, semi-orcs et humains, Nemzaroth dévasta la région, répandant la terreur et la désolation. Après avoir brûlé les champs, les forêts et les villages, il se dirigea vers le château du baron. Rien ne semblait pouvoir l'arrêter. C'est alors que Arakem et les quelques dizaines de guerriers humains retranchés reçurent l'aide de troupes naines conduites par Bjorn II, roi de Karazor. Humains et Nains s'opposèrent aux armées de Rajnar et les repoussèrent. Après plusieurs jours de lutte acharnée, les troupes du sorcier furent détruites ou dispersées. Arakem tua Rajnar, avant d'être lui-même mortellement blessé par un Orc. Le démon lui-même fut finalement vaincu par le roi Bjorn. Cependant, bien que le corps de flammes ardentes de Nemzaroth fut détruit, son esprit ne pouvait être défait aussi facilement et le démon survécut, toujours lié au brasero qui avait servi à l'invoquer. L'alchimiste de Bjorn s'empara de l'artefact afin de l'étudier. Cependant, malgré tous ses efforts, il fut incapable de trouver le moyen de détruire le démon. Alors, le roi Bjorn fit bâtir, au cœur de la forteresse de Karazor, un sanctuaire inviolable, où le brasero fut enfermé. Afin de s'assurer que le démon ne pourrait jamais sortir de sa prison, les Nains façonnèrent un Gardien : une sculpture magique renfermant un esprit puissant. Ils lui donnèrent l'aspect d'un visage de pierre de plus de 2 mètres de hauteur. Deux rubis enchantés, d'une taille et d'une pureté exceptionnelles, furent sertis dans ses yeux. Ces gemmes renferment l'énergie permettant au Gardien de se maintenir sur le monde matériel.

Bien des années passèrent. Les hommes, dont les champs et les habitations avaient été dévastés, quittèrent la vallée. Les mines finirent par s'épuiser et, à la mort du roi Bjorn II, plus d'une centaine d'années après la guerre, les Nains partirent chercher fortune ailleurs. La vallée devint sauvage et inhabitée, et le sanctuaire fut oublié.

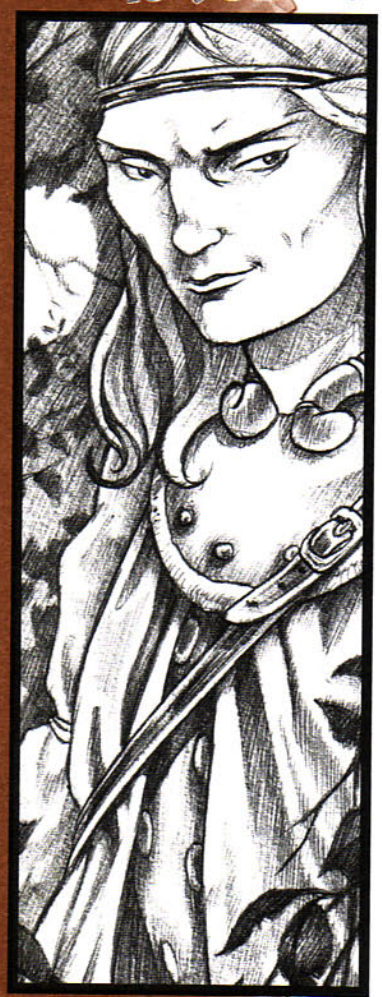
Encore plusieurs centaines d'années passèrent. Un jour, Robin Vivecourse, un voleur semi-homme, entra en possession d'une carte naine indiquant l'emplacement de Karazor (en fait, il déroba cette carte à un nain ivre mort, dans une taverne). Il décida de trouver et d'explorer cette forteresse afin de s'approprier les richesses qu'elle pourrait encore contenir. Il chercha des compagnons pour l'épauler dans cette aventure. Après avoir prospecté les auberges des alentours, il rencontra un guerrier humain nommé Ars Olamson. Celui-ci sut gagner sa confiance et accepta son offre d'association. Malheureusement, Olamson était un être cupide et sans scrupule qui n'entendait pas s'encombrer d'un Semi-Homme : profitant de la naïveté de Robin, il s'empara de sa carte par la force et le laissa pour mort dans un fossé. Le guerrier recruta alors une troupe d'aventuriers, et se mit en route vers les montagnes. Guidés par la carte, ils trouvèrent le col donnant accès à la vallée, découvrirent l'emplacement du royaume des Nains et y pénétrèrent. Arrivés au sanctuaire, ils ne purent se saisir du brasero magique car le Gardien les repoussa. Cependant, l'un d'eux, un mage nommé Ovnar, s'empara de l'un des yeux de rubis de la statue. Le Gardien réagit en attaquant psychiquement les intrus, provoquant une terreur incoercible dans leurs rangs. Ovnar devint fou sur le coup. Avant de fuir, Olamson lui arracha le rubis des mains. Et le pire arriva : profitant de la faiblesse du Gardien, le démon l'attaqua, espérant que l'affrontement finirait cette fois par tourner en sa faveur.

Et les PJ ?

Les PJ sont des voyageurs, de passage dans une auberge non loin des montagnes. Ils font la connaissance de Robin Vivecourse alors que celui-ci, soigné par la fille de l'aubergiste, se remet lentement des blessures que lui a infligées Ars Olamson.

Robin est un Semi-Homme sympathique et amusant. Résolument optimiste, son manque de discernement et sa malchance lui causent souvent bien des déboires. C'est un voleur assez doué, mais il est trop honnête et scrupuleux pour réussir dans cette « profession ».

Rolemaster
Warhammer
AD&D



Linalir Noireflèche

Actuellement, Robin est bien décidé à récupérer sa carte et à découvrir Karazor. Ayant longuement étudié le chemin, il se rappelle assez bien de la route menant à la vallée perdue (même s'il ne se souvient plus exactement de l'emplacement de la forteresse). Cependant, il sait qu'il ne pourra réussir seul, et proposera aux PJ de partir à la poursuite de Olamson et de ses hommes. Sa bourse est presque vide (et il lui reste encore à payer le prix de son séjour à l'auberge !), et il n'a pas grand-chose à offrir aux PJ, mais il est prêt à partager équitablement toutes les richesses qu'ils pourront trouver (avec son optimisme, Robin est certain de trouver un important trésor dans la forteresse !). Si les PJ rechignent à s'engager dans des conditions aussi aléatoires, il leur offrira ses derniers trésors : deux potions de force, donnant au porteur la force d'un géant pendant 1d10 minutes (Robin a « trouvé » ces potions dans la demeure d'un magicien).

Vers le col

Les PJ ont trois jours de retard sur la troupe de Olamson. Le voyage vers la vallée leur prendra une semaine. Au bout de quatre jours, après avoir suivi une ancienne route serpentant dans les collines, ils atteindront les contreforts des montagnes. Cette partie du voyage ne devrait pas poser de problème, car la région est civilisée et sûre. Le MJ pourra bien entendu ajouter quelques événements de son cru (rencontres avec des animaux, éboulis, torrent à traverser...).

Le voyage dans les montagnes sera beaucoup plus difficile : il n'y a plus de route ni de piste, et le groupe n'aura que la mémoire fragmentaire et parfois défaillante de Robin Vivecourse pour se guider vers le col donnant accès à la vallée. D'autre part, le froid commencera à se faire sentir. Au bout de deux jours, les PJ apercevront enfin un col étroit entre deux pics. À proximité du col, se dresse une vieille tour en ruine (il s'agit des restes de la tour de Rajnar de Rouge). L'emplacement de cette tour était marqué sur la carte de Robin, et celui-ci se rappellera très bien de ce détail. Avant d'atteindre le col, le groupe doit cependant traverser une forêt dense de conifères. C'est le domaine d'une petite colonie elfique, menée par un hors-la-loi du nom de Linalir Noireflèche.

Les Elfes

Linalir Noireflèche fut jadis chassé de son clan pour un crime qu'il n'avait pas commis. C'est désormais un être sombre et amer, au caractère colérique et violent. Après avoir vécu comme hors-la-loi et bandit de grand chemin pendant plusieurs années, il s'est réfugié dans cette forêt à l'écart du monde, en compagnie d'une vingtaine d'Elfes (plus quelques enfants). Ce sont pour la plupart des renégats ou des exilés, rejetés de la société elfique pour des raisons diverses. La petite communauté vit en autarcie, du produit de la chasse et de la cueillette. Ils n'aiment guère être dérangés et sont peu amicaux envers les étrangers.

Voici environ quatre jours, le groupe de Olamson a traversé la forêt, a attaqué une patrouille de Linalir et tué deux personnes. Les Elfes sont désormais encore plus méfiants envers les étrangers. Ils repéreront les personnages dès que ceux-ci pénétreront dans la forêt et leur tendront une embuscade. Ils les encercleront silencieusement. Tout en les tenant en respect avec leurs arcs, ils leur ordonneront de déposer leurs armes, d'un ton impérieux et menaçant. Si les PJ obtempèrent, les Elfes les conduiront à leur campement. Leur but n'est pas de les tuer, mais uniquement de les capturer, afin de les interroger. Ils sont méfiants et inamicaux, mais pas hostiles, et n'attaqueront qu'en cas de provocation. Si les PJ se montrent diplomates, ils pourront les convaincre de les laisser passer la nuit dans leur campement avant de poursuivre leur voyage, surtout s'ils se présentent comme des ennemis de Olamson. En cas de résistance, les Elfes n'hésiteront pas à tirer. Si l'un des leurs est tué, ils seront sans pitié et mettront tout en œuvre pour abattre les PJ. Ils savent très bien se dissimuler dans la forêt et sont d'habiles archers. Leur tactique de combat consiste à harceler l'ennemi avec leurs flèches tout en restant à couvert. Ils n'engagent le combat au corps à corps que s'ils y sont contraints.

Linalir et ses compagnons ne savent pas grand-chose sur la vallée qui se trouve de l'autre côté du col. Ils savent seulement que des Humains s'y sont installés il y a quelques années, avec qui ils ont des rapports courtois mais très épisodiques. Ils savent également que jadis un magicien puissant vivait dans cette région, et connaissent l'emplacement de sa tour.

L'attaque des Orcs

Si les PJ se débrouillent bien, ils pourront passer la nuit au campement des Elfes. Il s'agit d'un hameau d'une dizaine de cabanes en bois, dissimulées dans la végétation. Vers minuit, les guetteurs elfes repéreront une troupe d'Orcs en marche vers le village. Il s'agit d'une vingtaine de guerriers commandés par un Orc habile et rusé nommé Rurg. Ils ont franchi le col au crépuscule. Rurg espère profiter de la nuit pour prendre les Elfes par surprise. Ces derniers auront à peine le temps de se préparer avant l'attaque et les PJ ne seront certainement pas de trop pour défendre le village. Rurg s'efforcera de causer le maximum de dommages, mais ordonnera la retraite dès que ses guerriers auront le dessous. Il se repliera alors vers le col, et se réfugiera dans son repaire : la tour en ruine de ce qui était autrefois le château du seigneur Arakem (voir plus loin). Les Elfes ne les poursuivront pas, se sachant trop peu nombreux. L'attaque de Rurg a essentiellement pour but de tester les défenses de ses adversaires et il espère bien revenir plus tard, avec l'ensemble de sa troupe.

La tour de Rajnar le Rouge

La tour de Rajnar se dresse à proximité du col. Elle est parfaitement bien conservée, comme si le temps et les intempéries n'avaient aucune prise sur elle. De forme circulaire, elle mesure plus de 15 mètres de haut sur 6 mètres de diamètre. A ses pieds gisent les restes de deux grandes statues de pierre, représentant des démons ailés. Il s'agissait de deux gargouilles mises en pièces par les Nains à la fin de la guerre. La tour est faite d'une étrange pierre noire, parfaitement lisse et dépourvue d'aspérités ou d'imperfections. Elle semble totalement dépourvue de portes et de fenêtres. Cependant, une mince fissure dans le mur à la base de la tour indique la présence d'une porte secrète **(Warhammer : jet d'Initiative ; Rolemaster : jet de Perception ; AD&D : jet d'Intelligence)**. Au centre de la porte est gravé un « R » runique rouge. Il suffit de toucher la rune pour provoquer l'ouverture de la porte secrète, qui se soulèvera lentement afin de permettre l'accès à la tour.

Un étroit escalier en colimaçon situé au centre de l'édifice relie les différents étages (4 au total).

L'intérieur est plongé dans les ténèbres. Mais dès l'arrivée des PJ, des petits globes de lumière flottant dans l'air à 2 mètres du sol s'allumeront et illumineront la salle. Ils suivront les PJ dans tous leurs déplacements.

L'intérieur de la tour a été totalement ravagé par les Nains après la guerre, toutes les parties en bois ont été brûlées, les meubles et tous les objets ont été détruits. Au dernier étage se trouve une petite pièce avec un autel de pierre sur lequel des traces de sang séché sont encore visibles. Le rez-de-chaussée dissimule un passage vers un souterrain qui a échappé à la vigilance des Nains. L'entrée en est une trappe secrète, désormais enfouie sous les débris et la poussière, extrêmement difficile à découvrir. Elle donne accès à un étroit escalier de pierres irrégulières qui s'enfonce profondément dans le roc. Il mène à une grotte naturelle que Rajnar utilisait comme salle d'invocation et de magie. Un pentacle est gravé sur le sol. On peut également trouver quelques fioles contenant des composants magiques et quelques grimoires : des livres d'invocation, des livres de sorts et le journal de Rajnar où celui-ci notait le résultat de ses recherches. On peut y lire en particulier la description du brasero et de ses propriétés. L'ensemble traite surtout de la magie d'in-

vocation et élémentaliste (avec une préférence pour les sorts fondés sur le feu), de quoi intéresser tout particulièrement un magicien. Malheureusement, les livres sont en fort mauvais état : manipulés sans précaution, ils tomberont en poussière. En outre, la salle est gardée par un démon mineur, invoqué par Rajnar, qui se matérialisera au centre du pentacle dès que les PJ entreront (voir ses caractéristiques à la fin du texte).

La vallée

Il est assez difficile d'accéder au col, qui culmine à plus de 1000 mètres d'altitude. En effet, un éboulement récent a bloqué la voie d'accès principale, ce qui obligera les PJ à emprunter un chemin beaucoup plus difficile : ils devront escalader une pente abrupte avec d'importants risques d'éboulement. En outre, Rurg a laissé deux guerriers pour surveiller le col. Ils tenteront d'empêcher les PJ de monter en leur lançant des blocs de pierre et en décochant quelques flèches, puis s'enfuiront afin de prévenir Rurg de leur arrivée.
Une fois passé le col, les personnages débouchent enfin dans une vallée.
L'altitude varie entre 400 et 600 mètres. Les montagnes environnantes culminent à plus de 4000 mètres. La vallée est désormais occupée par une forêt dense et sauvage, mais on peut encore y trouver les traces de champs et de fermes abandonnés depuis très longtemps. De nombreuses bêtes sauvages y vivent, les plus dangereuses étant les ours et les chats sauvages. Les chiffres ci-dessous renvoient au plan ci-contre.

1 - Le campement attaqué. Dès leur arrivée dans la vallée, les PJ découvrent les restes d'un campement humain qui a visiblement été attaqué par des Orcs. Plusieurs corps jonchent le sol. Il ne reste qu'un survivant, un humain laissé pour mort. Il s'agit en fait d'Ars Olamson. Des soins prodigués rapidement peuvent encore lui sauver la vie. Dans son délire, Olamson parle du sanctuaire et d'un « œil rouge, brillant dans les ténèbres » (le rubis). S'il se rétablit, il expliquera que son groupe a été suivi par des Orcs après avoir quitté Karazor, puis attaqué. Au cours de l'affrontement, tous ses hommes sont morts, et Rurg lui a pris le rubis. Il essaiera de convaincre les PJ de récupérer la pierre précieuse, allant jusqu'à leur proposer de partager équitablement son butin. Géant roux à la musculature impressionnante, mais à l'intelligence limitée, Olamson est motivé essentiellement par l'appât du gain. Direct et brutal, il ne respecte que la force. Il veut à tout prix récupérer la gemme, dont la valeur est inestimable.

2 - La tour des Orcs. Il s'agit de l'ancien château du seigneur Arakem, dont il ne reste plus que quelques ruines envahies par la végétation. Seule la tour principale est encore bien conservée et les Orcs s'y sont installés. Elle compte quatre étages, est haute de plus de 20 mètres et fait 10 mètres de diamètre. Un personnage compétent en ingénierie pourra facilement se rendre compte qu'elle est de facture naine.
A la tête de sa troupe d'Orcs en maraude, Rurg a découvert par hasard la vallée. Il compte y passer l'hiver et repartir au printemps. Pour garder ses hommes en alerte, il les lance sur tout ce qui bouge : Elfes du col, villageois, aventuriers de passage... Du sommet de la tour les Orcs ont une vue sur toute la vallée, ce qui leur permet de repérer facilement les voyageurs. Au pied de la colline où se trouve la tour, on peut trouver les restes d'un village abandonné. Les Orcs patrouillent régulièrement (par groupe de cinq) autour de la tour (de nuit comme de jour). Il y a toujours au minimum 10 Orcs dans la tour.

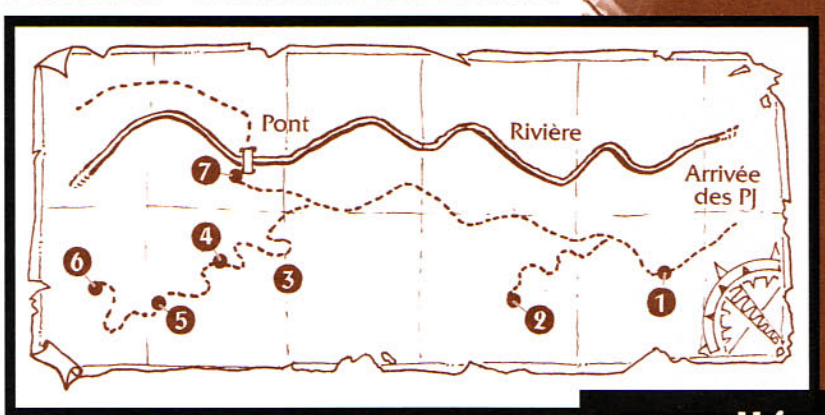
3 - La route. Jadis, les Nains ont bâti une route qui reliait leur royaume au château d'Arakem. Elle est encore bien conservée et utilisable. Néanmoins, les Orcs la surveillent en permanence. Ils surveillent également la route principale, qui traverse la vallée en longeant la rivière.

4 - La demeure d'Aldorn. Aldorn est un ranger garou qui vit avec sa famille (1 femme et trois enfants de 6, 12 et 14 ans) à l'écart du monde dans une petite hutte. Il vit de la chasse et de la cueillette, ainsi que de la vente occasionnelle de fourrures. Lui et toute sa famille ont la capacité de se transformer en ours à volonté. Aldorn est irascible et bougon, mais ne déteste pas parler avec des étrangers, car les occasions sont rares. Il connaît bien la région et son histoire, notamment les légendes concernant Rajnar le Rouge et le démon, mais n'a pas connaissance de l'existence du brasero magique ni du sanctuaire.
Aldorn déteste les Orcs et les créatures des ténèbres et n'hésitera pas à affronter la troupe de Rurg s'il apprend sa présence dans la vallée. Cependant, il pensera avant tout à la sécurité de sa famille. Niryan, son épouse, est herboriste et guérisseuse. Aldorn reste à l'écart des humains du village, mais a de bons rapports avec eux. Ils ne connaissent pas sa nature de changeur de forme.

5 - Les mines. Situées à proximité de la forteresse de Karazor, les anciennes mines de fer des Nains recèlent un dédale de cavernes et de galeries. Elles s'étendent sur plusieurs niveaux reliés entre eux par des puits. Elles abritent des rats, des chauves-souris et une espèce d'étrange champignon jaunâtre et vénéneux. Un gigantesque lézard y a également trouvé refuge (voir ses caractéristiques à la fin).

6 - La forteresse naine de Karazor. La carte de Olamson indiquait l'emplacement des portes de la forteresse, aux pieds d'une falaise abrupte. Voir les détails au chapitre La forteresse de Karazor.

7 - Le village. Jadis, il s'agissait du plus grand village de la vallée. Il fut brûlé par les troupes de Rajnar. Abandonné pendant des siècles, il est désormais occupé par un petit groupe d'Humains. Ceux-ci sont arrivés il y a un an, afin d'exploiter les anciennes mines naines. Après avoir constaté qu'elles étaient épuisées, ils ont trouvé la vallée accueillante et ont décidé de s'y installer, afin d'y cultiver la terre. Le groupe compte quinze hommes, dix femmes et quatre enfants. Les villageois sont dirigés par Dagen Ardensor, un ancien aventurier qui a décidé de prendre sa retraite. C'est un guerrier expérimenté qui manie sa hache de bataille avec une efficacité redoutable. Sa taille est en dessous de la moyenne, mais il est particulièrement trapu et musclé. Son visage est défiguré par une longue balafre. Ses cheveux et sa barbe sont longs et noirs. D'apparence bourrue et peu amène, Dagen Ardensor cache un cœur d'or derrière des manières brutales. Il aime beaucoup les Nains dont il se sent assez proche.
La plupart des maisons du village sont en ruine, cependant certaines ont été restaurées par leurs nouveaux habitants. Une palissade de bois a été construite à la vavite, depuis l'arrivée des Orcs. Les Humains sont en train d'installer de nouvelles protections pour pouvoir repousser plus facilement les attaques (mur de pierre, piège etc.).
Les Humains sont méfiants et prudents, mais amicaux. Ils ont eu à subir l'attaque des Orcs et leur village est désormais surveillé et protégé en permanence. Deux des hommes ont été capturés et sont actuellement retenus prisonniers dans la tour (les Orcs espèrent en tirer une rançon ou les vendre comme esclaves). Leurs compagnons aimeraient bien entendu les délivrer, mais ils ne sont pas suffisamment nombreux. Toute aide serait la bienvenue. Ardensor sait très bien que lui et ses hommes ne feront pas le poids longtemps contre les Orcs, mais il ne peut se résoudre à abandonner le village. Il tentera tout ce qui est en son pouvoir pour



La vallée

Rolemaster
Warhammer
AD&D

convaincre les PJ de l'aider à défendre le village. Les Humains connaissent l'existence de Karazor et prétendent qu'elle est hantée par le fantôme d'un ancien roi nain qui massacre tous ceux qui pénètrent dans son ancien royaume.

Le rubis est donc aux mains de Rurg. Dès que ses éclaireurs lui rapporteront la présence des PJ sur son territoire, il décidera de les attaquer. Il est très expérimenté et rusé. Il dirige une troupe d'une trentaine de guerriers (moins ceux qui auront péri dans l'attaque du village elfique). Dernièrement son autorité a été quelque peu contestée à la suite d'opérations qui ont mal tourné, et Rurg éprouve le besoin de la renforcer quelque peu (les autres Orcs trouvent leur chef trop prudent et ses plans inutilement compliqués). Il porte le rubis en évidence, autour de son cou. L'attaque aura lieu au choix du meneur de jeu, le but étant que les personnages récupèrent le rubis. (Voir les caractéristiques de Rurg et ses Orcs à la fin).

Des perturbations dans la Force

Quand les PJ rentrent dans la vallée, l'affrontement entre Nemzaroth et son Gardien dure toujours et ne passe pas inaperçu. N'importe quel magicien pourra sentir une grande tension magique, dont l'intensité ira croissante, comme si deux forces très puissantes s'affrontaient, et pourra éventuellement en localiser la provenance **(Warhammer : sens de la magie ; Rolemaster : jet d'Intuition ou de Perception de Pouvoir ; AD&D : jet sous la Sagesse)**. En outre, plus le combat magique durera, plus les éléments se déchaîneront sur la vallée. Le jour suivant l'arrivée des PJ, le vent se met à souffler avec de plus en plus de force. En fin d'après-midi, un orage s'abat sur les montagnes. La tempête durera toute la nuit sans faiblir. Le deuxième jour, la terre sera secouée par des tremblements de terre qui provoqueront des glissements de terrain et des éboulements. La nuit, une tempête d'une violence incroyable s'abattra à nouveau sur la vallée. Tout personnage compétent en météorologie pourra se rendre compte facilement de la nature surnaturelle de ces tempêtes. Le troisième jour, si rien n'est fait pour l'en empêcher, le démon remporte la victoire. Dans une terrible explosion, Karazor vole en éclats, libérant Nemzaroth, qui commencera par ravager la vallée et tuer tous ses habitants.

Sentant que le contrôle du démon commence peu à peu à lui échapper, le Gardien décide d'aller chercher de l'aide. Sondant mentalement les environs de la forteresse, il repère la présence des PJ et tente de communiquer avec eux pour les inciter à l'aider. Sous l'influence du Gardien, les PJ font des rêves (voir ci-contre) ; au MJ de choisir à quel moment précis en fonction du déroulement du scénario.

Les rêves

● **Rêve n° 1.**
(des l'arrivée des PJ dans la vallée). Les PJ se voient participer a la bataille opposant les troupes de Rajnar aux forces humaines et naines Ils affrontent des guerriers orcs redoutables et bien armés, dirigés par un magicien a la robe rouge. Soudain une immense ombre de flammes s'abat sur eux Ils se réveillent en hurlant, couverts de sueur, au moment ou leur corps se consume, brule par le feu du démon.

● **Reve n° 2**
Les PJ avancent dans un dedale de couloirs étroits et obscurs Soudain, ils debouchent sur une grande salle parfaitement circulaire ou regne une chaleur etouffante. Devant eux se dressent des fantômes blafards, qui émergent du sol en poussant des hurlements sinistres. Alors, l'un des PJ brandit un sceptre d'or, et les spectres s'écartent pour le laisser passer. Les PJ aperçoivent un immense brasero enflamme au centre duquel se dresse une grande forme de flammes, d'apparence humanoide A cette vue, les PJ sont pris d'une terreur surnaturelle qui les paralyse L'être pointe alors les bras vers eux et des jets de flammes en jaillissent, frappant les PJ qui se réveillent en hurlant de douleur.

Le rubis

Dès que les PJ auront récupéré la gemme, ils se sentiront irrésistiblement attirés vers la forteresse des Nains, comme poussés en avant. Ils peuvent résister à cette force invisible, mais difficilement **(Warhammer : jet de Force mentale ; Rolemaster : jet de résistance à l'Essence, niv. 5 ; AD&D : jet de protection contre la Magie)**. S'ils s'éloignent malgré tout du sanctuaire, ils ressentiront une grande faiblesse physique et mentale **(Rolemaster/Warhammer : -20 à toutes les actions ; AD&D : -4 à toutes les actions)**, jusqu'à ce qu'ils sortent du rayon d'action du Gardien (50 km).

Au contact du rubis, les PJ les plus sensibles ressentiront la présence du Gardien, comme si un esprit cherchait à rentrer en contact avec eux. Ils peuvent utiliser la gemme pour communiquer avec lui **(Warhammer : jets de Force mentale ; Rolemaster : jets d'utilisation d'objets magiques ; AD&D : jets d'Intelligence)**. Ils seront alors capables d'échanger des émotions ou des concepts simples avec lui. Le Gardien tentera de les attirer dans le sanctuaire pour qu'ils remettent le rubis en place.

Mais dès qu'ils s'approcheront, Nemzaroth interviendra à son tour. Il apparaîtra aux PJ en rêve, sous forme d'un être de flammes, et tentera de leur faire peur ou de les convaincre de l'aider en détruisant le Gardien. Suivant la personnalité des PJ, il usera de tous les moyens possibles : tromperie, corruption, flatterie, etc. Il promettra tout ce qui peut intéresser les PJ : richesse, puissance... (évidemment, il n'a aucune intention de tenir ses promesses). Nemzaroth est très rusé et son intelligence démoniaque devrait lui permettre de manipuler facilement les PJ. Il est cependant incapable de les contraindre, que ce soit par la force ou la magie, tant que le Gardien n'est pas vaincu. Nemzaroth n'hésitera pas à se manifester plusieurs fois, en insistant surtout auprès des personnages qui lui paraissent les plus facilement manipulables. Si les PJ refusent de collaborer avec lui, il leur tendra des embûches, en incitant les PNJ (notamment Olamson ou les Orcs) à les attaquer.

La forteresse de Karazor

A l'intérieur, les couloirs sont bas (deux mètres de hauteur) et voûtés. Une grande partie de la forteresse s'est effondrée, et seules subsistent les parties supérieures où se trouvent notamment les appartements royaux, la salle du trône, ainsi que le sanctuaire où est enfermé Nemzaroth. Ovnar, le mage devenu fou du groupe de Olamson, erre toujours dans Karazor, en proie au délire, et hanté par la présence du démon. Il balbutie des paroles incohérentes, où reviennent des allusions à un être de flammes. Il a perdu tout pouvoir personnel, mais il possède toujours un bâton magique contenant dix charges du sort Boule de feu, qu'il est toujours capable d'utiliser. Les PJ peuvent le rencontrer n'importe où dans Karazor.

1 - Entrée. Pour atteindre les deux immenses portes de pierre il faut d'abord dégager un fouillis de ronces et d'arbustes qui bloquent l'entrée. Les ouvrir requiert la force de quatre hommes de force moyenne. Le nom de la forteresse, ainsi que les armes de la famille royale (un marteau de mithril) sont gravés sur les portes. Devant l'entrée de la forteresse on peut remarquer de nombreuses traces de pas griffus **(Warhammer : jet d'Initiative ; Rolemaster : jet de Pistage ; AD&D : jet d'Intelligence)**. Il s'agit des traces de Gobelins qui se sont installés à l'intérieur (voir plus loin).

2 - Postes de garde. Les voyageurs arrivant dans la forteresse devaient traverser une pièce gardée par des soldats armés d'arbalètes et d'épées. Des meurtrières s'ouvrent dans les murs, afin de surveiller facilement l'entrée. Un Gobelin surveille en permanence la porte. Il tentera de prévenir sa tribu de l'arrivée des personnages.

3 - Salles d'armes. Elles sont désormais vides.

4 - Escalier d'accès au hall. Ce large escalier de marbre mène aux parties supérieures de la forteresse. Au sommet, il est flanqué de deux statues de pierre de plus de 2 mètres de hauteur, représentant des guerriers nains à l'aspect farouche, armés de haches de bataille. Ses statues sont magnifiques et très bien conservées (mais intransportables).

5 - Hall. Il est magnifique. Une fresque immense réalisée par les plus grands artisans nains sous l'instigation de Bjorn II relate toutes les étapes de la lutte contre Rajnar, de la capture de Nemzaroth et de la construction du sanctuaire. Le dernier dessin représente le Gardien avec ses deux yeux de rubis. Une autre fresque plus ancienne relate la formation du royaume nain et la lutte contre des tribus gobelines.

6 - Salle du trône. La salle est immense, haute de plus de 10 mètres et soutenue par de grands piliers de pierre. Des fresques et des sculptures magnifiques ornent les murs. Les statues des trois rois nains qui se sont succédés à la tête de Karazor se dressent à l'entrée. Un trône de marbre blanc, incrusté d'émeraudes, se trouve au fond de la salle, sur une estrade. Le roi Bjorn II aimait tant cette salle qu'il ne put se résoudre à la quitter, même après la mort. Son fantôme hante toujours les lieux. Il est méfiant, susceptible, arrogant et colérique, et n'hésitera pas à massacrer tous ceux qui chercheraient à piller son royaume. Cependant, si les PJ font preuve de courtoisie et de déférence, ils pourront discuter avec lui. S'ils lui apprennent le vol du rubis et leur intention de le remettre en place, et s'ils lui paraissent dignes de

confiance, il pourra les autoriser à emprunter le sceptre de Karazor (voir plus loin) afin d'écarter les spectres qui gardent le sanctuaire. Bjorn II ne peut pas quitter cette pièce. Un escalier secret dans la salle du trône donne accès à la crypte.

7 - Crypte. Là sont enterrés les trois rois nains. Ils reposent dans des cercueils de pierre, avec leurs armes et armures. Ces armes sont en acier, serties de pierres précieuses et ont une grande valeur marchande. Certaines sont magiques. Bjorn II est enterré avec la hache de bataille magique avec laquelle il a vaincu Nemzaroth en combat singulier. Au centre de la salle, sur un piédestal de marbre, se trouve un sceptre d'or (le sceptre de Karazor), serti de rubis. Celui-ci a pour effet de protéger son porteur de la magie et de la terreur (permet de relancer une fois tout jet de résistance raté). Le sceptre est baigné de flammes bleutées. Le mot magique permettant d'éteindre le brasier est « Bjorn II ».

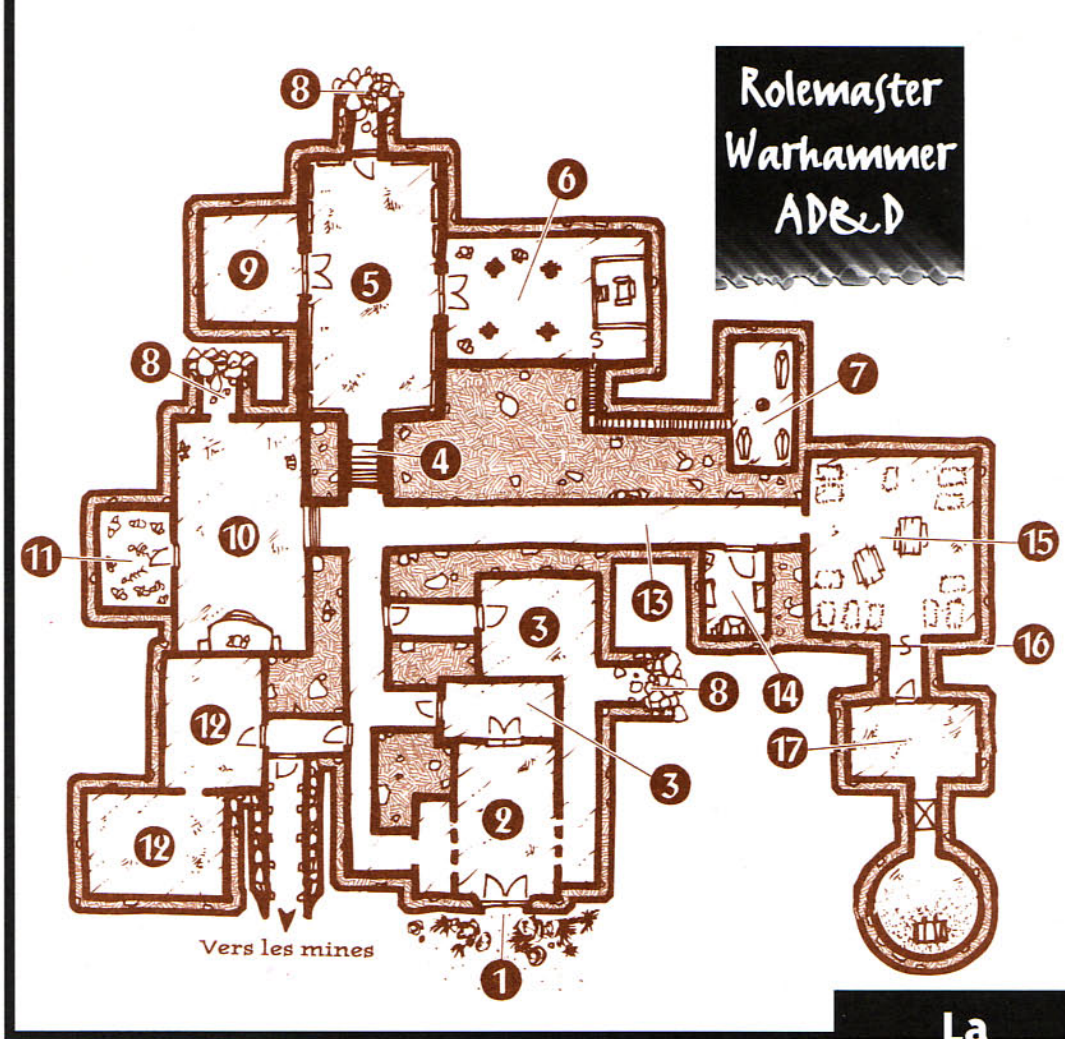
8 - Parties effondrées. Ces couloirs menaient jadis vers les parties inférieures de la forteresse (habitations, etc.).

9 - Salle du trésor. Jadis, c'était là qu'était entreposé le trésor royal. Les énormes portes de bronze de l'entrée sont ouvertes et la salle ne contient qu'un gros coffre de métal, désespérément vide.

10 - Salle de réception. Une grande table ronde en marbre blanc trône au milieu de la salle. Une cheminée immense, si haute qu'un homme peut facilement s'y tenir debout, est creusée dans le mur nord. Les sièges de bois ont disparu ainsi que les décorations qui ornaient jadis la salle. Il subsiste cependant quelques traces d'une mosaïque magnifique qui décorait le sol. Celle-ci représente des scènes de combat opposant des guerriers nains à des hordes de Gobelins.

11 - Anciennes cuisines. On y trouve les restes d'un âtre de grande taille. Un gigantesque scarabée de plus d'un mètre de long erre par ici, se nourrissant de rats et de champignons (voir ses caractéristiques à la fin).

12 - Repaire des Gobelins. Des Gobelins se sont installés dans cette partie de la forteresse. La tribu est composée d'une quinzaine de survivants d'un groupe plus important décimé à la suite d'un affrontement avec des Gnomes. Les Gobelins patrouillent quelquefois dans la forteresse, mais n'osent pas s'approcher de la salle du trône. Leur roi, Trog Nez-Poilu, est un Gobelin avisé, qui n'attaque que lorsque la victoire ne fait aucun doute. Sa cupidité n'a d'égale que sa lâcheté, et son autorité sur sa tribu est chancelante. S'il repère les PJ, il les fera surveiller discrètement et tentera de leur tendre un piège lorsqu'ils sortiront de la forteresse. Comme le dit si bien Trog : « Vo mieu ataké kan y zon chouré tou lé trésor ! »



13 - Couloir inondé. Une rivière souterraine a percé une brèche dans les murs et a envahi ce couloir légèrement en contrebas par rapport au reste de la forteresse. Il est toujours possible de passer à pied sec en sautant d'éboulis en éboulis. La rivière abrite un énorme poisson carnivore de couleur blafarde, qui tentera de se saisir de toute proie passant à proximité. Il mesure plus d'un mètre de long, est très rapide et sa bouche est garnie de plusieurs rangées de crocs empoisonnés. Totalement aveugle, il repère ses proies grâce à leurs mouvements dans l'eau (voir ses caractéristiques à la fin).

14 - Salle d'armes. On y trouve les restes de quelques armes et armures à moitié rouillées et inutilisables. Mais une dague d'acier magique peut être trouvée parmi les débris **(Warhammer/Rolemaster : +5 au toucher, AD&D : +1 au toucher)**.

15 - Temple. Il est dédié à l'une des principales divinités naines (par exemple, à Grungni, le dieu de la Mine). Quiconque (sauf serviteur d'une divinité opposée aux dieux des Nains) prie dans ce temple bénéficie d'un bonus temporaire de **+20 (Warhammer/Rolemaster) ou +4 (AD&D)** aux jets de résistance contre la terreur inspirée par le démon. Le temple est surélevé par rapport au couloir, par conséquent l'eau ne peut y pénétrer.

16 - Passage secret. Il s'agit d'un mur coulissant dont le mécanisme d'ouverture est dissimulé derrière une pierre amovible du mur du temple. Le blason de Karazor (le marteau de mithril) est gravé sur la pierre, malheureusement la poussière le dissimule presque entièrement.

17 - Sanctuaire

— L'entrée. Elle était jadis scellée par magie. Ovnar, le mage du groupe de Olamson, a réussi à ouvrir la porte. Au-dessus de l'entrée, sont inscrits les mots suivants dans différentes langues elfes, naines et humaines : « Moi, Bjorn II, roi de Karazor, ai ordonné la construction de ce sanctuaire afin de maintenir à jamais prisonnier ce que nous n'avons pu détruire. Ici repose le brasero maléfique de Rajnar le Rouge. Puisse ce lieu demeurer à jamais inviolé. » Une vingtaine de spectres (fantômes des Nains tués jadis par Nemzaroth) gardent l'entrée et attaquent tous les intrus. Le groupe d'Ars Olamson les a affrontés et est parvenu à les repousser. Plusieurs cadavres, à demi dévorés par les rats, gisent sur le sol. Si les PJ possèdent le sceptre de Bjorn II, il sera possible de communiquer avec les spectres et les convaincre de les laisser passer. Les spectres détruits se reforment automatiquement, à minuit (voir leurs caractéristiques à la fin).

— Ce couloir étroit était protégé par une trappe garnie de pointes acérées. Le piège a été déclenché par le groupe de Olamson. La trappe est ouverte et le cadavre d'un Humain, vêtu d'une armure de cuir et armé d'une épée courte est empalé sur les pieux. Les PJ peuvent récupérer ses possessions : des outils de crochetage, un sac à dos contenant divers équipements de voyage (corde, lanterne, etc.), des provisions de viande séchée et une potion de lévitation (durée : 1d6 minutes).

La forteresse de Karazor

● **Rêve n° 3.**
Les PJ se trouvent à nouveau devant le brasero et la créature de feu. À nouveau, des jets de flammes en jaillissent. Cependant, un homme au corps de pierre s'élance et s'interpose entre eux et les flammes. L'homme de pierre se retourne ensuite vers eux. Son visage exprime la sagesse et la sérénité. L'un de ses yeux brille d'une lueur rouge, mais l'autre orbite est vide et noire. L'être tend la main et l'un des PJ y dépose le rubis. Une explosion de lumière illumine alors la salle. Lorsque les PJ ouvrent les yeux, le brasier a disparu. Les PJ se réveillent avec un sentiment de puissance et de confiance en eux, qui ne tarde pas à s'estomper.

Rolemaster Warhammer AD&D

— La salle du brasero. De forme circulaire, son diamètre est de 10 m. La statue du Gardien est sculptée sur le mur opposé à l'entrée. Il s'agit d'un visage de 2 m de haut sur 1,50 m de large, d'une beauté surnaturelle, arborant une expression de sérénité et de sagesse. Dans son œil droit est serti un rubis magnifique. L'orbite gauche est vide. La vision de cette statue inspire un sentiment de crainte et de respect à toute créature vivante **(Rolemaster : jet de résistance à la peur, niv. 10 ; Warhammer : jet de Force mentale -10 ; AD&D : jet de protection contre la magie à -2)**.

Au centre de la salle se trouve un piédestal de pierre noire sur lequel est posé le brasero. Des flammes brûlent en continu à l'intérieur de l'objet, indiquant la présence du démon. Des runes sacrées naines sont gravées sur le piédestal et sur les murs. Il est impossible de s'emparer de l'objet tant que le Gardien n'est pas détruit. Tout personnage tentant de le faire sera repoussé, sans jet de résistance possible. À proximité du brasero, l'influence du démon (terreur surnaturelle) est clairement perceptible. Si les PJ essayent de remettre le rubis en place, Nemzaroth tentera d'intervenir. Cependant, il est incapable d'agir directement (puisqu'il n'est pas encore libéré du pouvoir du Gardien) et usera de ses pouvoirs psychiques afin de créer des illusions pour éloigner les PJ : le mur volera en éclats libérant le démon, qui attaquera les PJ ; le visage serein du Gardien se transformera en un monstrueux masque grimaçant crachant des flammes, des fissures s'ouvriront sous les pieds des personnages, etc. Rien de tout cela n'est réel et ces illusions ne peuvent affecter les PJ que s'ils les croient vraies. Si le rubis est remis en place, le Gardien retrouvera toute sa puissance, et le démon restera prisonnier. Le Gardien remerciera les PJ (télépathiquement) et leur demandera de sceller l'entrée du sanctuaire avant de quitter les lieux. Il les récompensera à sa manière : toute maladie mentale sera instantanément guérie, et ils recevront les avantages suivants (en plus des points d'expérience normalement gagnés).

— *Rolemaster* : bonus de +5 en autodiscipline et aux jets de résistance à la magie et à la peur. Bonus de +5 à tous les jets pendant 1 mois.

— *Warhammer* : +5 en FM, +5 en Cl. Tous les points de folie accumulés sont éliminés. Bonus de +5/+1 à tous les jets pendant 1 mois.

— *AD&D* : +1 en Sagesse et aux jets de protection contre la magie. Bonus de +1 à tous les jets pendant 1 mois.

AD&D

	CA	DV	PV	TACo	Att	Dégâts	Align.
Robin Vivecourse[1]	8	2	10	18	1	1d4	CN
Linalir Noireflèche	5	3	20	16	1	1-6+2 (flèche) ou 1d8+1 (épée)	NB
Elfes	6	1	8	18	1	1d6 (flèche) ou 1d8 (épée)	variable
Démon mineur	0	8	70	12	2	1-8/1-10	CM
Dagen Ardensor	7	3	29	17	1	1d8+2	LB
Humains	7	1	8	18	1	1d6 ou 1d8	variable
Lézard géant	5	6	36	13	1	2-12	N
Aldorn[2]	6	5	34	15	1	1d6+2	N
(forme d'ours)	6	6+6	46	13	3	1-8/1-8/1-12	N
Niryan[3]	7	3	12	20	1	1-4	NB
(forme d'ours)	6	6+6	40	13	3	1-8/1-8/1-12	NB
Ars Olamson	5	4	25	17	1	1d10+1	NM
Rurg	2	5	37	16	1	1d8+1	CM
Orcs	6	2	12	19	1	1d8	CM
Scarabée géant	3	5*5	30	13	1	1-10	N
Gobelins	6	1-1	4	20	1	1-6	CM
Bjorn II	0	9	70	11	1	1-10+5	LN
Poisson géant	4	3	14	16	1	1-6 + poison	N
Spectres[4]	2	4+3	23	16	1	1-8	LN
Nemzaroth [5]	-4	10	85	10	2	2-12/2-12	CM

Notes

1. Voleur niveau 2 ● 2. Ranger ● 3. Sorts : Soins mineurs, Guérison des maladies ● 4. Touché uniquement par des armes magiques ● 5. Touché uniquement par des armes +2 ou plus, résistance à la magie (50 %). Sorts : Illusion, Boule de feu.

WARHAMMER

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Al
Robin Vivecourse	3	35	44	2	2	9	60	1	53	24	29	24	43	60	N
Linalir Noireflèche	4	41	53	4	3	8	64	2	44	51	71	60	48	31	B
Elfes	4	34	41	3	3	7	60	1	43	43	66	66	43	43	B
Démon mineur	4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14	C
Dagen Ardensor	3	57	45	5	5	13	42	2	36	42	43	35	32	29	N
Humains	4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29	N
Aldorn	4	49	55	5	5	9	40	2	41	32	30	39	46	28	N
(forme d'ours)[1]	4	43	0	5	4	12	30	2	-	24	30	39	46	28	N
Niryan	4	30	35	3	3	6	45	1	50	30	35	45	38	37	N
(forme d'ours)[1]	4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	30	39	46	28	N
Lézard géant	4	33	0	5	4	11	30	3	-	14	14	14	14	-	N
Ars Olamson	3	55	50	5	4	10	41	2	32	42	25	33	31	33	N
Rurg	4	43	25	4	4	9	30	2	29	39	34	39	39	20	M
Orcs	4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18	M
Scarabée géant	5	33	0	3	3	11	10	2	-	43	2	24	6	-	N
Gobelins	4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18	M
Bjorn II	4	65	20	5	5	18	30	4	31	48	28	50	50	29	N
Poisson géant	5	33	0	3	3	5	60	1	-	24	10	24	24	-	N
Spectres[2]	4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	18	N
Nemzaroth[3]	6	90	93	7	7	59	100	10	89	89	89	89	89	89	C

Notes

1. Sujet à la frénésie s'il est blessé, inspire la peur à toute créature vivante ● 2. Les spectres sont considérés comme des revenants (voir règles) ● 3. Inspire la terreur à toutes les créatures vivantes.

Les plans de carrière des PNJ humains sont les suivants (on suppose que tous les PNJ possèdent toutes les compétences de leur plan de carrière) : Ars Olamson : mercenaire, sergent mercenaire ; armé d'un fléau d'arme. Aldorn : chasseur, trappeur. Niryan : chasseur, initiée, herboriste. Humains : chasseur ou fermier. Elfes : chasseur ou hors-la-loi. Linalir Noireflèche : hors-la-loi. Robin Vivecourse : voleur. Dagen Ardensor : mercenaire, capitaine mercenaire.

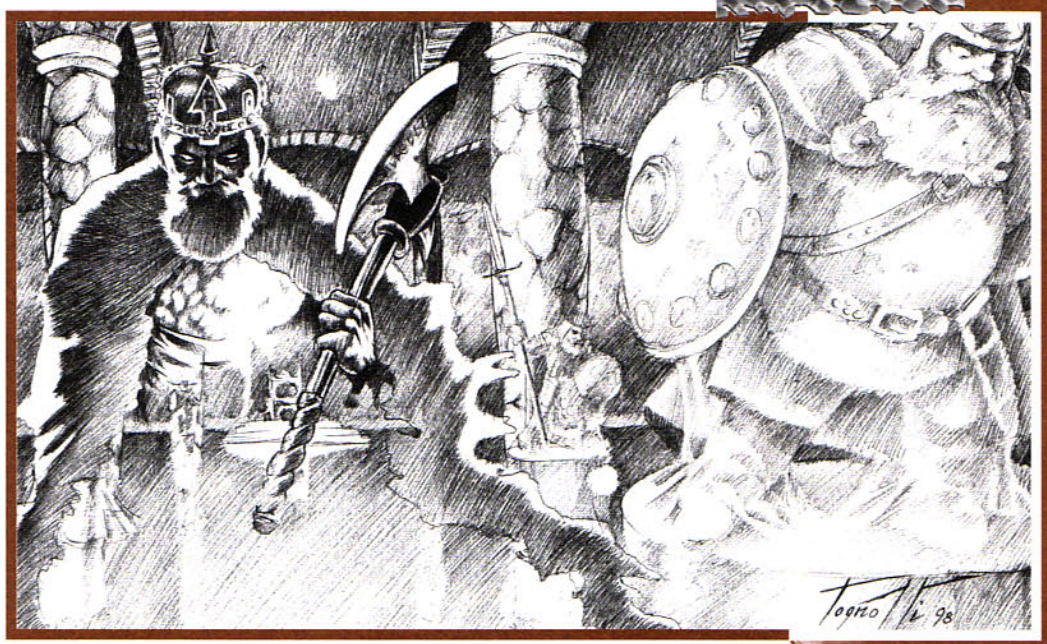
Remarque : Si les PJ font soigner Ovnar auprès du Gardien, il leur en sera reconnaissant et pourra leur offrir une récompense (à la discrétion du MJ) ou être un allié précieux par la suite.

Suites possibles

En fonction des choix des PJ, plusieurs suites sont envisageables à ce scénario. Si les menaces que constituent les Orcs ou les Gobelins n'ont pas été réglées, les PJ peuvent aider Dagen Ardensor et ses hommes à en venir à bout. Une aide supplémentaire, par exemple celle des Elfes, peut se révéler utile. Il ne sera pas très difficile de les convaincre, car les Elfes ont toujours un compte à régler avec Rurg et sa troupe. En débarrassant la vallée des créatures hostiles qui y résident (ou en concluant un accord avec elles), et en faisant reconnaître leur autorité sur ces terres, les PJ peuvent même gagner un fief à bon prix. Si la région est sûre, une population humaine plus nombreuse pourra par la suite y émigrer, entraînant un afflux de richesses pour celui auquel appartiendra la vallée !

Les PJ peuvent également chercher un moyen de détruire à jamais Nemzaroth. Le pouvoir du Gardien risque en effet de s'affaiblir au cours du temps, provoquant alors la libération du démon. Seul un prêtre ou un magicien particulièrement puissant peut espérer le détruire. Les PJ peuvent obtenir l'aide de prêtres de religions d'alignement « bon » (par exemple des prêtres d'Ulric ou de Sigmar peuvent leur venir en aide pour annihiler la menace que constitue cette créature du Chaos). Un PJ religieux peut ainsi voir son prestige au sein de son culte (ou même vis-à-vis de sa divinité) augmenter de façon importante. ●

Rolemaster
Warhammer
AD&D



	Niv	PdC	BO	BD	TA	Tai/Crit	Vitesse
Robin Vivecourse[1]	2	45	30 (dague) 45 (fronde)	20	1	M/-	MO
Linalir Noireflèche	5	65	70 (épée) 90 (arc)	15	5 (cuir souple)	M/-	RA
Elfes[2]	3	45	50 (mêlée) 65 (arc)	10	5 (cuir souple)	M/-	RA
Démon mineur	8	90	60 (griffes) 90 (épée)	50	4	G/II	RA
Dagen Ardensor	4	95	80 (hache)	0	9 (cuir rigide)	M/-	MO
Humains	2	50	50	5	9 (cuir rigide)	M/-	MO
Aldorn[3]	8	120	100 (gourdin)	5	4 (fourrure)	M/-	MR
(forme d'ours)	10	230	90 (griffes) 50 (crocs)	20	8 (cuir souple)	G/-	MR
Niryan[4]	8	70	50 (dague)	10	2 (robe)	M/-	MR
(forme d'ours)	8	200	80 (griffes) 40 (crocs)	30	8 (cuir souple)	G/-	RA
Lézard géant	5	110	90 (griffes) 60 (morsure)	30	7	M/-	RA
Ars Olamson	5	70	110 (fléau)	0	13 (cotte de mailles)	M/-	MO
Rurg	5	80	90 (mêlée) 50 (arbalète)	10	13 (cotte de mailles)	M/-	MO
Orcs	4	70	80 (mêlée) 50 (arbalète)	5	9 (cuir rigide)	M/-	MO
Scarabée géant	3	50	50	30	12 (cuir rigide)	M/-	RA
Gobelins	2	40	30 (épée courte) 30 (arc court)	10	8 (cuir souple)	M/-	MO
Bjorn II [5]	20	200	200 (hache)	50	16 (haubert de mailles)	M/GC	TR
Poisson géant[6]	4	60	80 (crocs)	90	1 (aucune)	M/-	AV
Spectres[7]	5	150	40	80	1 (aucune)	G/M	RA
Nemzaroth [8]	50	380	250 (flammes)	70	20 (plate)	G/TG	AV

Notes

1. Filature/Dissimulation +30, Crochetage +40, Pickpocket +40 ● 2. Filature/Dissimulation +40 ● 3. Filature/Dissimulation +70, Perception +50, Pistage +50, Survie à l'extérieur +80 ● 4. Soin +80, Connaissance des herbes +60, Connaissance des poisons +40 ● 5. Insensible aux armes normales. Ignore étourdissements et hémorragies ● 6. Poison respiratoire niveau 2 ● 7. Insensible aux étourdissements et aux hémorragies. Leur toucher draine 10 points de constitution (jet de résistance) ● 8. Maîtrise la liste des Voies du Feu et Lois des Illusions au niveau 50. Vol (100 m/r). Inspire la peur à toute créature vivante. La victime doit faire un jet de résistance contre la peur. Un échec de 01-50 l'oblige à s'enfuir, un échec de 51-100 la paralyse de terreur et un échec de 101+ signifie une mort instantanée due au choc. Coup critique de chaleur D à toutes les créatures à moins de 2 m.

Robin Vivecourse est un voleur ; Dagen Ardensor, Linalir Noireflèche, Ars Olamson et les Orcs sont des guerriers. La profession des Humains est variable.

ROLEMASTER

texte
serge olivier
et frédéric
vinzent
illustration
emmanuel
roudier
plans
d. guiserix

Ronde

enfantine

Pour Star Wars

DIFFICILE

Ce scénario se déroule à l'époque de la Nouvelle République, avoir le guide « L'héritier de l'Empire » est donc indispensable. Il est souhaitable que les personnages disposent d'un vaisseau et la présence d'un jedi – mineur – ne peut que rajouter du piment. Cette aventure est beaucoup moins tournée vers l'action pure et dure, rectiligne, que dans les scénarios classiques. Le MJ devra improviser, ainsi que les joueurs, l'intrigue étant assez ouverte.

Acte 1

Laissez venir à Moi les petits n'enfants

Le bon docteur Mendrebé

Janeck Mendrebé était un médecin biologiste d'une compétence indiscutable, chez qui le goût de la recherche et de l'expérimentation allait de pair avec une totale absence de considérations morales. Apprécié par l'Empire pour son efficacité et son manque de scrupules, il dut quitter précipitamment son laboratoire sur Coruscant lors de l'avènement de la Nouvelle République : ses habitudes d'expérimentation sur les êtres vivants déplaisaient à la nouvelle administration. C'était il y a une demi-douzaine d'années.

Qu'est donc devenu le bon docteur ? Il a pris la direction de l'Espace Sauvage et s'est réfugié sur une petite planète oubliée de tous, Rékalia. L'histoire de Rékalia commence il y a quelques centaines d'années, du temps de la Vieille République. Givo Rékal, riche fils de sénateur, ne sait que faire de sa vie. Pour tromper son ennui, il rassemble autour de lui une petite cour de parasites et d'excentriques, auxquels il impose ses caprices. De fil en aiguille, Givo commence à prendre son rôle de pseudo monarque au sérieux et bientôt des visions l'amènent à découvrir la vérité sur son Moi profond : il est un prophète et son destin est de prêcher la Vérité. Laquelle ? C'est assez confus, même pour Givo. Sa doctrine est un mélange fumeux de collectivisme et d'hédonisme : le renoncement aux biens matériels y côtoie l'absorption de drogues afin d'atteindre un niveau de conscience supérieur et la glorification d'une sexualité débridée axée autour des plus jeunes membres de la communauté... Néanmoins, sa foi en lui-même et son argent entourent Givo d'une aura mystique qui lui vaut de convertir de nouveaux fidèles à son mode de vie. L'histoire de la petite secte connaît un tournant dramatique à l'occasion de bacchanales qui aboutissent à des enlèvements d'enfants et à des meurtres rituels maquillés en suicides. La Vieille République est obligée d'intervenir, et Givo Rékal ne doit son salut qu'à l'intervention de son sénateur de père. Le prophète affrète son yacht et deux cargos, embarque ses fidèles les plus enthousiastes, et, guidé par une révélation divine – forcément divine – met le cap sur l'espace inconnu. La chance sourit à tout le monde, y compris aux fous criminels, puisque l'expédition découvre un système solaire dont l'une des planètes, promptement baptisée Rékalia, se révèle parfaitement habitable. Givo et ses disciples s'y installent et fondent une petite société autarcique qui perdure toujours aujourd'hui, en suivant plus ou moins les principes du père fondateur.

A son arrivée sur Rékalia, Janeck Mendrebé fut bien accueilli. Les rékaliens n'ont guère de contact avec le reste de la galaxie depuis leur arrivée il y a plusieurs générations car ce sont leurs vaisseaux démontés qui ont fourni l'infrastructure de la colonie. Seuls, de temps en temps, quelques rares contrebandiers leur apportent des nouvelles de l'univers ainsi que les biens – technologiques essentiellement – dont ils ont besoin. Le biologiste se montra très accommodant : il ne fit aucune difficulté pour faire siennes les mœurs particulières des rékaliens et mit ses connaissances au service de la communauté. En échange, les Fils de Rékal, les prêtres qui dirigent la planète, admirent Mendrebé au sein de leur société.

Le biologiste commença par étudier certaines particularités de la faune rékalienne et spécialement les jorshis, une sorte de scolopendres géants. Les jorshis sécrètent un poison mortel, le jorgh qui, dilué, devient un puissant hallucinogène, la drogue de l'extase, dont les rékaliens font un usage intensif. En travaillant sur cette drogue, Mendrebé réussit à synthétiser une substance aux propriétés assez extraordinaires : elle augmente le champ des perceptions de l'individu, au point de lui donner une conscience rudimentaire de la Force et de décupler ses réflexes. Mais la conséquence de l'absorption de cette substance (que le biologiste a baptisée le Vadorium, en hommage à qui vous savez) est radicale : la mort. Après bien des expérimentations, Mendrebé a mis au point un dérivé, le Vadorium 5, qui ne tue pas – du moins pas immédiatement. Cette substance ne peut être injectée qu'à des enfants, qui seuls survivent au choc traumatique qui s'ensuit. L'application pratique que le bon docteur a fait de cette découverte est la suivante : il opère des enfants, reliant un nodule contenant le Vadorium 5 à leur glande hypophyse. La substance, libérée régulièrement dans l'organisme en toute petites quantités, agit pendant quelques mois. Les capacités perceptives des enfants se modifient, mais leur organisme aussi : le poison induit une paralysie progressive des centres moteurs ainsi qu'un

vieillissement accéléré. Néanmoins le résultat est là : les cobayes acquièrent des capacités étonnantes qui en font des pilotes potentiels extraordinaires.

Conscient de cela, Mendrebé a fait jouer les contacts qu'il possédait au sein de l'Empire et a proposé sa découverte au grand amiral Thrawn. Celui-ci, poussé par le grave problème que constitue la pénurie de personnel qualifié au sein de la flotte impériale, a accepté de soutenir le projet. Il n'est pas homme à négliger les occasions qui se présentent à lui.

Une fois obtenue la bénédiction de l'Empire, le principal problème de Mendrebé devenait l'approvisionnement : où trouver suffisamment d'enfants ? Il en parla aux Fils de Rékal et les convainquit de le soutenir. Après tout, « importer » des gamins sur Rékalia n'était pas une mauvaise idée en soi : tous ne seraient pas « traités » par le biologiste et ceux qui échapperaient à ce destin funeste pourraient être endoctrinés et contribuer au développement de la colonie et un jour, pourquoi pas, à l'expansion de l'idéal de Givo Rékal à travers la galaxie… Plutôt que de recourir aux services d'esclavagistes qui risqueraient tôt ou tard d'attirer l'attention par leurs enlèvements, il fut décidé d'agir plus subtilement. C'est ainsi que naquit l'Institut rékalien.

Arrête de m'embêter ou j'appelle mon grand frère !

Pour jouer cette aventure, il n'est pas absolument nécessaire que les personnages-joueurs soient au service de la Nouvelle République. Ils peuvent très bien avoir le profil « durs-au-grand-cœur ». Voici deux manières de les amener à s'intéresser à l'histoire.

— Les PJ sont commissionnés par un officiel de la Nouvelle République. Une plainte lui est parvenue au sujet de la disparition d'un enfant, Satchel (voir ci-dessous) et il demande aux PJ d'enquêter, mais discrètement : il ne croit pas trop à l'accusation d'enlèvement et de toute façon il n'existe aucune charge officielle contre l'orphelinat. De plus, la Nouvelle République restant bien peu populaire sur la planète, il s'agit de ne pas faire de faux pas.

— L'institut a commis une erreur administrative. Un enfant du nom de Satchel a été admis à l'orphelinat puis transféré à Rékal. Or il n'est pas du tout orphelin. Satchel a simplement été séparé de sa mère, Morine, quand des pirates ont attaqué le transporteur qui les ramenait chez eux. Morine a été emmenée par les assaillants, mais elle a pu s'échapper lors d'une escale sur une planète perdue d'où elle a mis plusieurs mois avant de rejoindre Cardélane. Satchel, lui, resté à bord du transporteur, a été confié à l'institut rékalien à titre provisoire. Mais quelqu'un à l'orphelinat a commis une tragique méprise et le gamin a été envoyé sur Rékal. Une fois de retour, Morine a demandé qu'on lui rende son fils. L'institut, embarrassé, a répondu que Satchel s'était enfui peu après son admission à l'orphelinat et qu'il n'avait pas été retrouvé. Affolée par le chagrin, Morine a prévenu dès que possible le grand frère de Satchel : l'un des PJ. Prenez le joueur à part et expliquez-lui en quelques phrases que son personnage a un frère, beaucoup plus jeune que lui, qu'il ne connaît pas bien car c'était encore un bébé quand il a quitté la maison. Cette introduction à l'aventure possède l'avantage d'impliquer les PJ émotionnellement bien plus que s'ils effectuaient une simple mission. Et Satchel peut devenir un cousin, ou un personnage de gosse, ou un PNJ rencontré dans une aventure antérieure.

Un orphelinat au-dessus de tout soupçon

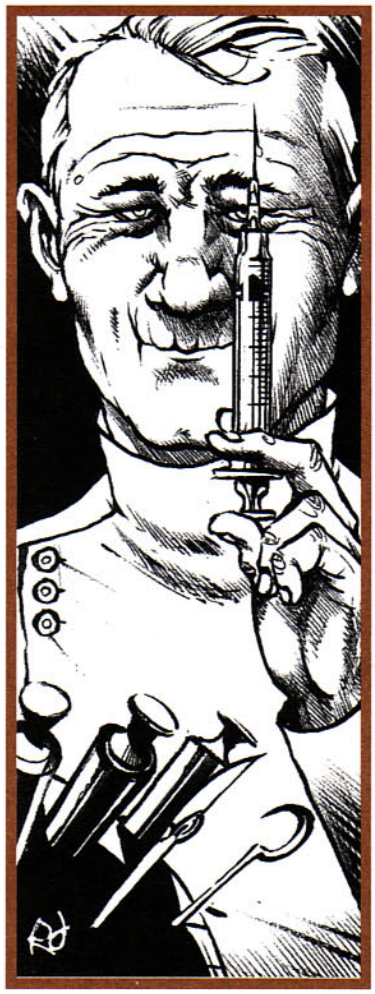
Une visite à Morine n'apporte aucun renseignement précis. La pauvre femme a été durement éprouvée ces derniers temps, entre son enlèvement et l'annonce de la disparition de son fils. Elle est furieuse contre l'institut qu'elle qualifie de tous les noms : qu'est-ce que c'est que cet orphelinat qui laisse s'échapper ses pensionnaires et n'a même pas l'honnêteté d'en avertir les autorités ? Elle supplie les PJ, particulièrement son aîné, de retrouver le petit.

Si les PJ se renseignent auprès des services administratifs de Cardos, ils apprennent que l'Institut rékalien a bonne réputation. Il travaille en collaboration avec les services sociaux de la capitale qui lui adressent régulièrement des orphelins. Son directeur, Milek Vorian, est diplômé de médecine d'une université de Coruscant. Un coup d'œil sur la liste des admissions (jet de Bureaucratie facile ; moyen si les PJ se présentent comme commissionnés par la Nouvelle République) révèle que l'orphelinat a accueilli plus de 200 enfants en deux ans d'existence. Il n'y a eu aucun problème à ce jour, mais il faut dire que l'institut n'a jamais été contrôlé. L'orphelinat n'a fait aucune déclaration officielle signalant la disparition d'un enfant.

Milek Vorian, bras droit de Mendrebé (il était déjà son assistant sur Coruscant) et directeur de l'Institut rékalien, joue la transparence. Il reçoit les PJ dès qu'ils se présentent, du moins si ceux-ci se disent commissionnés par la Nouvelle République ou parents de Satchel. Vorian est un homme grand et mince, grisonnant, qui dissimule sa sournoiserie sous une apparence distinguée et courtoise. Jouez-le rassurant : les PJ ne doivent pas soupçonner l'institut immédiatement – si ce n'est de négligence. Vorian se montre absolument désolé pour Morine et admet que toute cette histoire est fâcheuse. Oui, c'est vrai, il a omis de prévenir les autorités de la disparition de Satchel, il reconnaît avoir eu la faiblesse de songer avant tout à la réputation de l'institut qui par ailleurs fait un travail bien utile… Mais de toute façon, le petit n'a pas pu aller bien loin, ce n'est qu'une question de temps avant que les services sociaux de Cardos ne le ramènent à l'orphelinat…

Vorian propose aux PJ une visite de l'institut. C'est un vaste bâtiment à un étage, entouré d'un grand jardin délimité par un mur élevé. Le rez-de-chaussée abrite un réfectoire, une vaste salle de jeu, une infirmerie, un hall d'entrée et deux bureaux administratifs. Dix dortoirs, des chambres de quatre en fait, ainsi que des salles de bains et plusieurs petites aires de jeu, occupent l'étage. Deux autres bâtiments complètent l'ensemble. L'un sert de logement au personnel de l'institut (trois hommes et deux femmes en plus de Vorian, tous des rékaliens), l'autre d'école. L'orphelinat compte actuellement 27 pensionnaires. Interrogé sur la localisation des 200 enfants admis, d'après les services de Cardos, Vorian répond évasivement que l'institut possède des centres plus grands et plus appropriés que celui-ci, qui ne sert que de premier accueil. Si les PJ insistent, il cite deux planètes voisines. Bien sûr, il s'agit là d'une pure invention.

Milek Vorian ne compte prendre aucun risque. Il sait pertinemment que personne ne retrouvera Satchel puisqu'il est sur Rékalia. Après les remous provoqués par les



Le bon docteur Mendrebé

L'Institut rékalien

L'Institut rékalien a pignon sur rue à Cardos, la capitale de la planète Cardélane. Le système de Cardélane fait partie des Territoires de la Bordure extérieure. Renommée pour son industrie plastique, florissante grâce à des composants végétaux qui entrent dans la fabrication d'une matière synthétique particulièrement résistante, Cardélane abritait aussi une base de l'Empire. Les combats pour la libération du système furent sanglants, d'autant plus que les Cardélans, plutôt bien traités par l'administration impériale, soutinrent les troupes de Palpatine. Une bonne partie des installations industrielles furent détruites durant les affrontements et la planète est loin d'avoir retrouvée sa prospérité, même si elle s'est finalement ralliée – plus par raison que par conviction – à la Nouvelle République. C'est donc dans cet environnement troublé que Mendrebé a décidé d'implanter l'Institut rékalien. Ce n'est pas un choix innocent : l'institut se présente comme un organisme humanitaire qui a pour vocation de recueillir et de prendre en charge les orphelins. Or, suite à la guerre, ils sont nombreux, et Cardélane était une planète assez fortement peuplée. Enfin, l'emprise qu'exerce la Nouvelle République sur la planète n'est pas encore totale : les contrôles administratifs sont moins à craindre. C'est ainsi que sous couvert d'œuvre charitable, l'institut expédie une partie des orphelins qui lui sont adressés vers Rékal. Et, bien sûr, aucune famille ne se manifeste pour demander des comptes…

accusations de Morine, la visite des PJ le décide à appliquer le plan d'urgence qu'il prépare depuis plusieurs jours. Le soir même, un car vient prendre les enfants et les rékaliens, direction l'astroport. Là les attend le *Vent noir*, le transporteur de Soluub Saarzen, contrebandier et esclavagiste à l'occasion. Saarzen est un Sullustain qui commerce avec Rékalia depuis de nombreuses années. En paiement de ses services, il s'est assuré l'exclusivité de la distribution du jorgh. Depuis deux ans il transporte aussi, sans états d'âme, les enfants de l'institut. Une fois tout le monde embarqué, le *Vent noir* décolle à destination de Rékalia.

Mais au moment de quitter l'orphelinat, Oléon, un garçon débrouillard d'une dizaine d'années, parvient à s'échapper. Il a entendu les PJ donner leur adresse, à la demande de Vorian. Courageux, mais tout de même un peu effrayé, il part à la recherche des PJ et leur explique en pleurnichant que tous ses copains sont « emmenés ». Il ne sait pas que la destination du car était l'astroport. S'il trouve les PJ suffisamment vite et que ceux-ci décident immédiatement de se rendre à l'astroport, les personnages arrivent à temps pour assister au décollage du *Vent noir*. Ils peuvent tenter de le poursuivre, mais, dès qu'il le peut, Saarzen passe en hyperpropulsion et les sème. S'ils sont un peu lents, les PJ peuvent néanmoins apprendre (jets moyens de Bureaucratie ou d'Illégalité) que le vaisseau qui est parti avec des enfants à son bord était le *Vent noir* de Soluub Saarzen.

A la recherche d'une planète perdue

La grosse difficulté pour les PJ va être de découvrir la destination du *Vent noir*. Deux voies s'ouvrent à eux.

Le première consiste à retrouver Soluub Saarzen. Le Sullustain, bien que volontairement discret, a fini par se faire une petite réputation, surtout grâce à la vente du jorgh. En enquêtant dans les bas-fonds de Cardélane (jets difficiles d'Illégalité), il est possible d'apprendre qu'on le voit souvent traîner dans le secteur d'Usquarelles. C'est là que Saarzen écoule le jorgh, au prix du deutérium enrichi, à une clientèle avide d'échapper à son enfer quotidien. Pour le retrouver, il faut patrouiller le secteur ou, plus simple, l'attendre à *l'Ancre* (voir acte 3). Une fois localisé le contrebandier, il ne sera pas facile de coincer. Il est très méfiant et il dispose de nombreux appuis dans le coin, qu'en plus il connaît très bien. Ses deux acolytes gamorréens sont d'un tempérament nerveux et lui-même a la gâchette facile. Néanmoins, s'il n'a plus le choix, Saarzen est prêt à négocier et à révéler les coordonnées de Rékalia. En aucun cas il n'ira jusqu'à indiquer précisément la localisation du camp des impériaux (voir acte 2). Le Sullustain ne sait pas pour quelle raison les enfants sont emmenés sur Rékalia, et ni le nom ni le visage de Satchel ne lui disent quelque chose (il n'a pas fait attention). Il ignore tout aussi de l'histoire de la planète et de l'existence de Mendrebé : il n'a rencontré que Vorian.

La deuxième façon de trouver Rékalia demande un certain travail d'enquête, mais les informations obtenues sont plus intéressantes. Pour obtenir l'autorisation d'ouvrir l'institut, Milek Vorian a dû produire une preuve de sa compétence. Son diplôme – authentique – acquis à l'université Al'Yabrar sur Coruscant a favorablement impressionné les autorités de Cardélane. Si les PJ se rendent sur la capitale de la Nouvelle République, ils finissent, après moult discussions, négociations et jets réussis de Bureaucratie, d'Affaires, voire d'Intimidation, par apprendre, grâce aux archives de l'université, qu'après ses études Vorian s'est spécialisé en biologie et a travaillé comme assistant du docteur Janeck Mendrebé. Lors d'un entretien avec l'actuel chef du département de médecine d'Al'Yabrar, Raüs Vorlungen, les PJ sont mis au courant des pratiques déviantes qui constituaient le quotidien du biologiste. Ils obtiennent l'autorisation de se rendre dans son ancien labo, encore inoccupé à ce jour, bien que Vorlungen les avertisse que Mendrebé n'a rien laissé derrière lui. Effectivement, le biologiste a fait le grand vide en partant, effaçant notamment des ordinateurs les données scientifiques concernant ses travaux. Mais dans sa hâte à partir, il a négligé d'effacer des informations plus personnelles : état de son compte bancaire, archives diverses, etc., qui pour la plupart sont sans intérêt. Un jet moyen de Prog/Rép d'ordinateurs permet d'accéder à ces informations, dont deux sont importantes. La première est un dossier complet sur l'histoire de Givo Rékal, établi du temps de son exil, avec, en annexe, des cordonnées stellaires. Or Oléon, dans le récit de ses jours passés à l'institut, n'a pas manqué de préciser que les « grands » se définissaient comme des rékaliens. La deuxième information importante est le carnet d'adresses de Mendrebé, où figurent de nombreux impériaux. On y reviendra plus tard, dans l'acte 3.

Acte 2
Une petite secte bien tranquille

Dans les pinces du jorshi

Depuis l'orbite de la planète, le seul lieu habité repérable est Givo. A l'extérieur de la ville, un coin de savane brûlé fait office d'astroport. Dès l'atterrissage, les Fils de Rékal se précipitent en motos-speeders (il n'y en a qu'une poignée à Givo) pour accueillir les PJ. A partir de ce moment, ils leur collent aux basques en toute circonstance, s'arrangeant pour toujours rester en leur compagnie ou pour qu'au moins un de leurs fidèles y soit. Les prêtres se montrent courtois et affables jusqu'à l'obséquiosité. Ils répondent volontiers aux questions des PJ quant à leurs croyances et à l'histoire de la planète (un peu réarrangée : Givo Rékal devient un martyr injustement banni). Les Fils de Rékal sont au nombre de trois, dont une prêtresse : Héraclion Coupar et la belle Vénus Rosorio sont des fanatiques de la plus belle eau, bien qu'ils essayent de donner le change en paraissant sereins ; chez Dyonisos Valère, le fanatisme religieux est considérablement tempéré par une inextinguible volonté de puissance. C'est Valère qui a tout de suite vu le parti qu'il pouvait tirer d'une collaboration avec Mendrebé ; c'est encore lui qui a eu l'idée, avec le biologiste, de la création de l'institut ; c'est toujours lui qui approuve l'arrangement avec l'Empire. Peu après avoir rencontré les PJ, Valère les confie à ses collègues et se rend dans le seul bâtiment en dur de Givo : la maison du prophète, située au centre de la ville, où les prêtres vivent. Là une radio discrètement dissimulée dans son appartement lui permet d'entrer en contact avec le camp de Mendrebé. Milek Vorian, qui a rejoint le biologiste, identifie les PJ (même s'ils ont donné de faux noms : la description de Valère est précise). A partir de ce moment-là, le Fils de Rékal va essayer de se débarrasser de ces importuns. Plusieurs possibilités s'offrent à lui et au MJ.

— Les convier à découvrir le pays par l'intermédiaire d'une chasse rituelle au jorshi. Évidemment il néglige de leur parler du poison. Si l'un des PJ est mordu, il pousse l'hypocrisie jusqu'à lui administrer un faux antidote.

— Valère mélange du poison de jorshi à la nourriture des PJ lors du dîner auquel ils sont invités officiellement, en compagnie des Fils de Rékal et de quelques autres rékaliens triés sur le volet. C'est une méthode pas très discrète qu'il n'emploiera que si les autres ont échoué.

— Le lendemain de l'arrivée des PJ correspond à la fin du mois et donc à une bacchanale. Presque toute la population de Givo se rassemble dans le « champ de l'extase » à l'extérieur de la ville et la cérémonie commence à la tombée de la nuit. Prières, chants, célébrations diverses, tout y passe, orchestré par les Fils de Rékal. Bientôt vient le moment tant attendu : la prise de jorgh. Les PJ sont bien sûr de la fête et on les pousse à prendre de la drogue. S'ils le font, ils voient le monde comme les rékaliens, avec les couleurs psychédéliques du bonheur et de l'insouciance. De nombreuses jeunes femmes (ou jeunes hommes) leur adressent des invitations explicites. D'ailleurs, au fur et à mesure que la nuit avance, l'orgie est totale. Seul Dyonisos Valère reste maître de lui-même et surveille discrètement les PJ.

Star Wars

Milek Vorian

Directeur de l'Institut rékalien et bras droit de Janeck Mendrebé
DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 5D+1, Esquive 5D+1 ; SAVOIR 4D, Volonté 4D+2, Médecine (biologie) 7D, bureaucratie 5D+1 ; MÉCANIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1, Commandement 4D+2 ; VIGUEUR 3D ; TECHNIQUE 2D, Premiers soins 7D.
Points de personnage : 8.

Personnel de l'Institut rékalien

Trois hommes et deux femmes
Tout à 2D sauf :
Blaster 3D+2, Esquive 4D, Intimider les enfants 5D.

Soluub Saarzen

Contrebandier et esclavagiste sullustain
Saarzen connaît Salûn Gortchoï (voir acte 3) et, s'il en a l'occasion, dénoncera les PJ à cet officier impérial.
DEXTÉRITÉ 3D+1, Blaster 6D+1, Esquive 6D+2 ; SAVOIR 2D+1, Évaluation 4D, Illégalité 5D+1, Langages 3D+2, Systèmes planétaires 4D+2 ; MÉCANIQUE 3D+2, Astrogation 5D, Canons de vaisseau 6D+2, Écrans de vaisseau 5D+1, Répulseurs 4D, Transports spatiaux 6D+1 ; PERCEPTION 3D, Discrétion 5D, Dissimulation 5D+2, Escroquerie 5D, Marchandage 5D+1 ; VIGUEUR 3D, Résistance 4D ; TECHNIQUE 2D+2, Réparation de transport spatial 4D+2.
Points de personnage : 10.
Le *Vent noir* est un transporteur modifié. Définissez ses caractéristiques d'après celles du vaisseau des PJ.

Deux acolytes gamorréens de Soluub Saarzen

Ce sont des brutes épaisses que Saarzen s'est attaché en les libérant de leur esclavage (ce fut facile pour lui, il les avait achetés exprès dans ce but).
Tout à 2D sauf :
Blaster lourd 5D,
Esquive 4D+1,
Arme blanche 6D, Parade à l'arme blanche 4D+2,
Intimidation 5D+1,
Transports spatiaux 3D+2 ;
VIGUEUR 4D,
Combat mains nues 5D+2.

Il a demandé aux éclaireurs de choc de l'Empire qui gardent le camp de Mendrebé de venir cueillir les aventuriers pendant qu'ils seront sans défense, sous l'influence du jorgh.

— Dernière possibilité : l'attaque brutale des éclaireurs. Valère demande à Ovénio Darran, leur commandant, de ne pas agir à Givo même, mais un peu à l'extérieur. Les impériaux attaquent sur leurs motos-speeders, en montant une embuscade.

La préférence de Valère, comme de Mendrebé, va à la capture des aventuriers plutôt qu'à leur élimination : il s'agit de savoir comment les PJ ont remonté la filière jusqu'à Rékalia. Capturés, les personnages sont d'abord soumis à un interrogatoire viril mené par Darran, avant que Mendrebé prenne les choses en main en leur injectant une forte dose de jorgh qu'il fait suivre d'une séance d'hypnose. Une fois qu'il a appris tout ce qu'il voulait savoir, le biologiste exécute les PJ à l'aide d'une injection de Vadorium pur.

Les PJ ont donc assez peu de temps pour découvrir le camp de Mendrebé. Interroger les Fils de Rékal ne sert pas à grand-chose : ils prétendent que le biologiste s'est effectivement posé sur la planète mais qu'il en est reparti voici plusieurs années. Non, ils n'ont connaissance d'aucun trafic d'enfants. Si les PJ parviennent à discuter avec des rékaliens, ceux-ci confirment cette version (très peu connaissent l'existence du camp impérial), mais semblent embarrassés quand il est question des enfants. En effet l'arrivée de gamins au cours des mois précédents est de notoriété publique. Mais effrayés par la réaction possible des prêtres, les rékaliens se taisent (jet de Persuasion difficile pour les amener à parler, et uniquement en l'absence de Fils de Rékal). Aucun rékalien en dehors de Valère n'est au courant du dernier voyage du *Vent noir* qui a ramené Vorian. Les enfants ont été débarqués près du camp impérial. Si les PJ parviennent à échapper à la surveillance des prêtres et des fidèles les plus dévoués, ou s'ils partent explorer les environs de Givo, ou peut-être lors de la bacchanale, ils sont contactés par :

— Une fillette qui dit s'appeler Ashley. Elle est arrivée sur Rékal parmi les premières « livraisons » de l'institut mais n'a pas oublié sa vie, même triste, sur Cardélane. Elle supplie les PJ de la prendre avec eux et leur apprend qu'il existe d'autres enfants dans son cas.

— Une poignée de rékaliens a réussi à échapper au lavage de cerveau et à l'emprise des prêtres. Ils vivent en marge de Givo et guettent un moyen de quitter la planète. Si les PJ se retrouvent à un moment seuls hors de la ville, leur chef, Éros Ramar, les contacte. Il sait, lui, où se trouve le camp des impériaux. Il est prêt à y emmener les PJ si ceux-ci font le serment de lui faire quitter Rékalia, à lui et à la trentaine de ses compagnons. Ramar et les siens sont courageux et si les PJ sont capturés par les impériaux, on peut compter sur eux pour improviser une attaque au moment opportun, créant une belle diversion (ils n'ont guère les moyens de faire plus).

Le camp de Mendrebé

Pour l'atteindre en partant de Givo, il faut partir plein ouest pendant une soixantaine de kilomètres. La savane se finit brusquement, cédant la place à une forêt dense. Le camp est constitué d'une série de bâtiments en préfabriqué vert disséminés dans la forêt. Une haute clôture (3 m) métallique électrifiée (légèrement, il s'agit surtout de repousser les animaux) entoure le camp. Trois caméras sont placées sur des arbres en lisière de la forêt. Elles balayent la savane, permettant de repérer tout véhicule ou toute personne en approchant.

1) Ce long bâtiment comprend 12 chambres meublées chacune de deux lits superposés, d'une table, de deux chaises et d'un coin WC. C'est là que sont parqués les enfants. Actuellement vivent ici les 26 gamins amenés par le *Vent noir*, plus 16 autres (dont Satchel), déjà opérés et en cours de formation.

2) Douches communes.

3) Hangar abritant les 8 motos-speeders des impériaux.

4) Baraquements des 13 éclaireurs de choc chargés de la protection du site et de l'instruction des enfants. Sept chambres spartiates.

5) Le laboratoire. On y trouve :
a) Chambre de Mendrebé. Une petite bibliothèque scientifique.
b) Chambre de Milek Vorian.
c) Salle d'opération. Comme tout le camp, elle a été financée par l'Empire. Ce n'est pas le top du top, mais c'est du bon matériel. Dans un coin un bureau contient, soigneusement classés, les dossiers médicaux de tous les enfants qui sont passés entre les mains du biologiste. Une lecture macabre.
d) Trois chambres à deux lits pour les enfants nouvellement opérés.

e) Laboratoire de biologie. C'est là que Mendrebé synthétise le Vadorium 5, qu'il poursuit ses recherches et qu'il consigne leur progression dans son ordinateur. La fabrication du Vadorium 5, ses effets, la nature de l'opération que subissent les enfants, tout y est, protégé par un code d'accès (jet difficile de Prog/Rép d'ordinateurs). En lisant entre les lignes, on peut comprendre que l'effet du Vadorium 5 est irrémédiable après six mois de traitement et en conclure que si la poche à poison est retirée de l'organisme avant cette échéance, le sujet peut être sauvé.

6) Bâtiment éducatif. C'est là que les enfants apprennent toutes les bases de l'art militaire.
a) Salle de classe pour cours normaux. Avec tableau noir et écran pour la projection de petits films.
b) Les « bocaux » comme les appelle Mendrebé. Il y en a dix. Les enfants sont allongés sur un lit, un casque sur la tête. Le Vadorium 5 a pour effet secondaire de favoriser considérablement l'hypnose. Une partie de l'enseignement que reçoivent les gamins se passe donc ainsi. Chacun a droit à une séance de 90 mn par jour.
c) Cinq superbes simulateurs de vol, conçus pour que les enfants s'acclimatent le plus vite possible aux commandes des intercepteurs TIE.
d) Chambres des deux pilotes impériaux qui supervisent l'enseignement.

7) En dehors du périmètre du camp, les impériaux ont aménagé une clairière dissimulée par un filet de camouflage où les attend leur vaisseau.

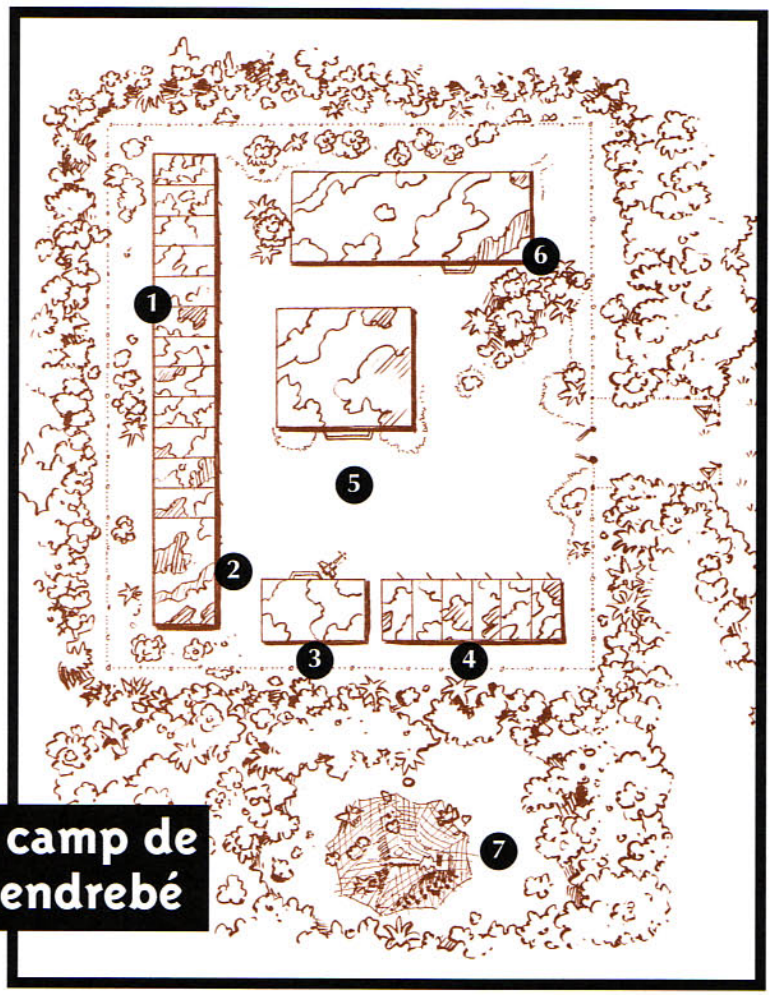
La vie au camp

Mendrebé sort peu du camp. Il s'occupe de ses chères études, d'opérer puis de suivre médicalement les enfants. L'instruction des gamins est sous la responsabilité d'Ovénio Darran, le lieutenant noghri des commandos de la mort qui commande les éclaireurs de choc. Ses hommes se chargent de la défense du camp comme de l'instruction théorique des gamins. Les deux pilotes (de la pièce d) se consacrent presque exclusivement aux simulateurs de vol.
Les enfants restent normalement six à huit mois au camp après leur opération, puis ils sont envoyés dans une autre base de l'Empire pour achever leur formation. En général, à ce stade-là, la paralysie des centres moteurs a déjà atteint les jambes et les gamins ne se déplacent plus qu'en chaise roulante. En cas d'attaque du camp, les éclaireurs réagissent vite et bien : ils sont entraînés à cela et au courant de la présence des PJ. Mendrebé et Vorian ne se battent qu'en dernier recours. Si les choses tournent mal, le biologiste a le réflexe de détruire les données sur son ordinateur avant d'essayer de rejoindre le vaisseau impérial. Si Darran sent qu'il perd la partie, il essaye lui aussi de se replier vers la navette, mais donne avant l'ordre d'exécuter les seize enfants opérés. Mendrebé et Vorian, ignobles jusqu'au bout, n'hésitent pas à utiliser les gamins comme otages et boucliers vivants. Surtout Satchel s'ils savent que les PJ le recherchent en particulier.
Reste à savoir où les enfants sont envoyés pour finaliser leur formation…

Acte 3
cœur de pierre

Le secteur Usquarelles

Le secteur Usquarelles est un vaste quadrant d'espace vide à l'exception d'un immense champ d'astéroïdes, une maille de roche éclatée tournoyant en tous sens, reflet sinistre du désordre de l'univers. Des repérages effectués vers la fin du règne de Palpatine indiquaient une forte concentration de métaux rares à certains endroits du champ. Depuis l'avènement de la Nouvelle République, l'exploitation de ces richesses minières a commencé. Pour l'instant, seuls des particuliers ou de petites sociétés se sont lancés dans cette entreprise où les risques sont plus importants que les gains. Les gros ne viendront que plus tard, une fois une bonne partie du travail de repérage effectué… Le champ d'astéroïdes est immense et comprend des millions de blocs. Mais seule une infime proportion d'entre eux recèle des métaux vraiment rares. Les prospecteurs font des sauts de puce d'un rocher à un autre, sondant la matière inerte en espérant tomber sur le filon qui signifiera la richesse. La vie dans le secteur n'est pas très drôle. Les mineurs mènent souvent une existence pire que l'esclavage. La violence et la paranoïa règnent en maîtresses. Installé sur un gros astéroïde à la périphérie de la ceinture, *l'Ancre* est le seul lieu convivial de tout le secteur. C'est un complexe de loisirs abrité derrière un dôme opaque et couleur or qui propose tout ce qui est propre à réjouir le cœur d'un homme, depuis des bains parfumés jusqu'à des massages très spéciaux, des salles de jeu, etc. *L'Ancre* appartient à un certain Salûn Gortchoï, qui se trouve être aussi à la tête de plusieurs exploitations dans le champ et, surtout, le chef d'une bande de pirates, les Aigles pourpres. Cette ambivalence propriétaire/pirate ne choque pas outre mesure les habitués du secteur d'Usquarelles. Les temps sont durs, alors pourquoi ne pas protéger son beefsteak ? Et tant que *l'Ancre* restera un endroit sympa…



Le camp de Mendrebé

Star Wars

RÉKALIA

Type **:** terrestre
Température **:** chaude
Atmosphère **:** type I (terrestre)
Hygrométrie **:** standard
Terrains **:** forêts et savanes
Longueur du jour **:** 21 heures standard
Longueur de l'année **:** 312 jours locaux
Race intelligente **:** humains
Astroport **:** de fortune
Population **:** 10 000 habitants
Fonction planétaire **:** refuge des rékaliens
Gouvernement **:** oligarchie religieuse
Niveau technologique **:** aucun
Principale exportation **:** jorgh, la drogue de l'extase
Principales importations **:** biens industriels et technologiques

Rékalia est une petite planète, au climat extrêmement doux, où savanes et forêts alternent harmonieusement, et dont la plus grande partie reste inexplorée. Il faut dire que la colonie humaine qui constitue la seule population intelligente est peu nombreuse. Les quelque 10 000 rékaliens vivent à peu près tous au même endroit, à Givo, la seule ville de la planète, qui est bâtie au creux d'une plaine vallonnée, traversée par une rivière paresseuse. Leur société est très rustique et essentiellement agricole bien qu'ils vivent dans le confort grâce aux importations que leur permettent les ventes de jorgh. Les maisons sont en bois.

La vérité est que Gortchoï est à la solde de l'Empire. Il était déjà officier à l'époque de Palpatine et sa loyauté s'est naturellement reportée sur Thrawn. Chargé par le grand amiral de créer des réseaux discrets et efficaces, il a eu l'idée de transformer sa petite troupe d'impériaux en pirates et de construire *l'Ancre*, qui lui donne un contrôle de fait sur tout le secteur. Au fur et à mesure que des astéroïdes riches en minerais rares sont découverts, Gortchoï les rachète en sous-main. Il y a 18 mois, Thrawn lui a demandé de superviser aussi un étrange projet concernant des enfants modifiés. Salûn y a mis son efficacité habituelle et a transformé une partie des hangars de façon à pouvoir loger les gamins et installer des simulateurs. Il est très impressionné par le niveau atteint par les enfants : ce sont de véritables graines d'as.

La société rékalienne dissimule, sous des dehors très fantaisistes et libertaires, une impitoyable dictature des prêtres appelés Fils de Rékal, perpétrée au nom des principes du père fondateur. Les rékaliens partagent leur vie entre les travaux des champs, la chasse et la pêche, et les cérémonies rituelles au cours desquelles ils sont tenus de s'abandonner sous l'effet de la drogue de l'extase. La propriété individuelle n'existe pas, tout est géré par les Fils. Les bacchanales sont l'occasion de pratiquer, sans sentiment, mécaniquement, une sexualité de groupe destinée à priver un peu plus encore les rékaliens de la conscience de leur individualité. Les enfants ne sont pas épargnés par ces cérémonies.

A l'Ancre

L'Ancre est circulaire et traversée en son centre par un puits anti-gravifique qui permet de circuler facilement d'un étage à l'autre. Il existe aussi des ascenseurs et des escaliers situés le long de la paroi. *L'Ancre* est divisée en sept niveaux qui correspondent chacun à un type de service différent.

● **Niveau 1** : C'est celui par lequel on accède au dôme en venant de l'extérieur. Toute la surface, la plus vaste du complexe, est occupée par un magasin qui vend tout ce qui peut être utile à un mineur : machines à extraction, scaphandres, charges explosives, nourriture, médicaments, armes, pièces de vaisseau, rien ne manque. Les prix y sont curieusement raisonnables.

● **Niveau 2** : C'est celui des bars et des boîtes à strip-tease, le lieu de passage obligé de tout quidam en goguette dans le secteur. Ici tous les contrats et tous les trafics sont possibles, d'autant plus que, contrairement aux autres étages, *l'Ancre* n'assure ici aucun maintien de l'ordre.

● **Niveau 3** : Les jeux. L'argent qu'ils gagnent semble littéralement brûler les doigts des mineurs. Ils peuvent le perdre ici à toutes sortes de jeux. Tricher est interdit sauf si les joueurs décident du contraire au début de la partie. Ce qui est presque toujours le cas, par une règle tacite… que l'on se garde bien de communiquer aux nouveaux.

● **Niveau 4** : L'hôtel. Quelques chambres sont véritablement luxueuses mais la plupart ne comportent qu'un lit et un placard. Elles ont le mérite d'être bon marché. A cet étage aussi *l'Ancre* n'assure pas le maintien de l'ordre.

● **Niveau 5** : Bains, massages et relaxation. Vous cherchez un peu de compagnie ? Un strip-tease du 2e étage vous a émoustillé ? C'est ici que vous trouverez satisfaction.

● **Niveau 6** : L'étage administratif. Comprend une banque, un bureau d'enregistrement des concessions, une bibliothèque, un terminal en libre service disposant d'informations de portée générale. C'est là aussi que se trouvent les bureaux de la direction de *l'Ancre*. La sécurité y est renforcée.

● **Niveau 7** : Le restaurant. Le cadre en est étonnamment chic, on se croirait dans un monde du Noyau. Des hologrammes de paysages sont projetés sur le sommet du dôme. C'est là que se traitent les affaires importantes et respectables – ou du moins celles qui veulent s'en donner l'apparence.

● **Sous la surface** : La roche a été creusée sous le dôme de façon à pouvoir y loger toute la machinerie qui permet au complexe d'exister : ordinateurs, systèmes gravitationnels, chauffage, conditionnement de l'air, etc. L'entrée de cette galerie qui court juste sous la surface est formellement interdite et gardée aussi bien par des systèmes de sécurité que par des hommes en armes.

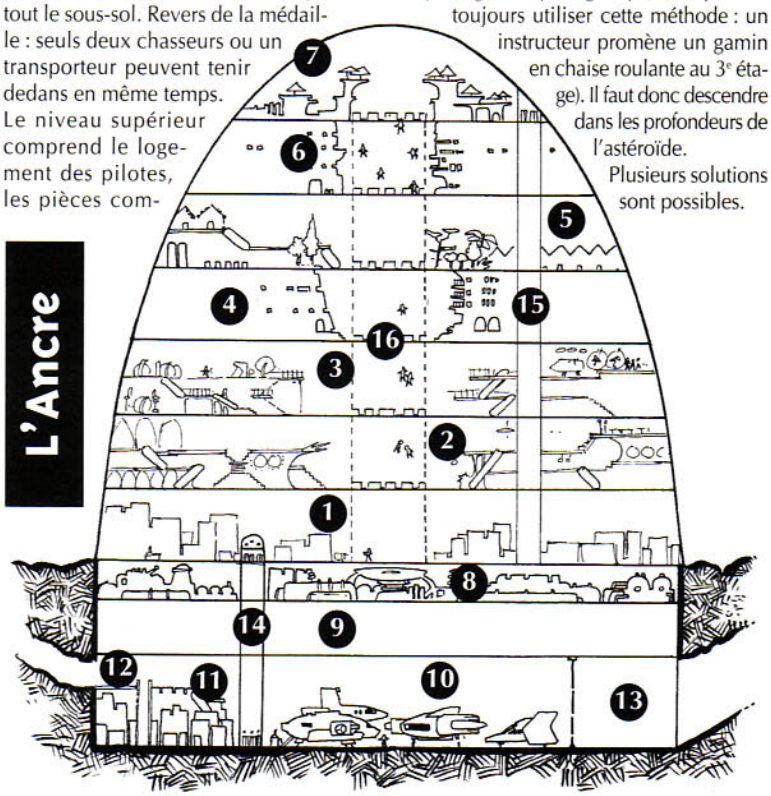
Encore plus bas que la galerie de maintenance, à l'abri à l'intérieur de la roche, un complexe souterrain déploie ses deux niveaux. La partie inférieure est réservée aux vaisseaux, les 18 intercepteurs TIE des pirates et leurs 2 transporteurs légers modifiés, et à une zone de stockage. A une extrémité, un sas permet de faire entrer et sortir les chasseurs sans avoir à pressuriser et dépressuriser à chaque fois tout le sous-sol. Revers de la médaille : seuls deux chasseurs ou un transporteur peuvent tenir dedans en même temps. Le niveau supérieur comprend le logement des pilotes, les pièces communes, etc., et quatre dortoirs qui accueillent les 98 enfants actuellement en formation. Les gamins disposent aussi de salles de classe et de vingt simulateurs de vol.

Dans les sous-sols

Sur Rékalia, il a été facile aux PJ de déterminer la localisation de la base où sont envoyés les enfants au bout de six mois : ils ont pu faire parler Mendrebé ou Vorian, ou consulter l'ordinateur de la navette impériale, ou encore celui du biologiste. Par contre, s'ils savent qu'ils doivent se rendre (ou retourner) dans le secteur Usquarelles, ils ignorent où est la base exactement. Le lieutenant noghri était le seul à détenir cette information mais il ne se laisse pas capturer vivant. Laissez les PJ perdre un peu de temps dans le champ d'astéroïdes, ils finiront tôt ou tard par arriver à *l'Ancre*. Là, s'ils ont fait l'enquête sur Coruscant, une coïncidence étrange peut les mettre d'emblée sur la voie : Salûn Gortchoï était l'un des noms figurant en tête de liste sur le carnet d'adresses de Mendrebé. Sans cet indice précieux, les PJ risquent de perdre du temps à soupçonner tout le monde et personne. Mais deux faits devraient les intriguer : d'abord que les Aigles pourpres possèdent des intercepteurs TIE (volés à l'Empire prétend la rumeur) ; ensuite, comment expliquer la présence d'un authentique simulateur de vol au 3e niveau de *l'Ancre* ?

Les enfants ne montent jamais dans les niveaux supérieurs de *l'Ancre* (quoique si les PJ pataugent trop longtemps, vous pouvez toujours utiliser cette méthode : un instructeur promène un gamin en chaise roulante au 3e étage). Il faut donc descendre dans les profondeurs de l'astéroïde.

Plusieurs solutions sont possibles.



1. Équipement. 2. Bars. 3. Jeux. 4. Hôtels. 5. Détente. 6. Administration. 7. Restaurant. 8. Machinerie. 9. Zone privée. 10. Garage. 11. Zone de stockage. 12 et 13. Sas. 14 et 15. Ascenseurs. 16. Puits anti-gravifique.

— Un seul ascenseur mène du niveau 1 au sous-sol. Il est toujours gardé et ne fonctionne qu'en tapant un code secret et par identification vocale. Vouloir passer par là en force est stupide. La sécurité de *l'Ancre* compte une vingtaine d'hommes (répartis sur tous les niveaux sauf deux), plus une trentaine de faux pirates et vrais impériaux.

— Se procurer le code d'entrée de l'ascenseur et imiter une voix. Seuls les pirates connaissent le code et ils sont difficiles à faire parler. Il est aussi possible de pirater cette information tout simplement en passant par le terminal du 6e niveau (jet difficile).

— Enlever Gortchoï. Celui-ci ne se déplace qu'avec deux gardes du corps (des soldats de choc). Son bureau est au 6e niveau. C'est un homme courageux totalement dévoué à l'Empire. Il ne se laisse pas facilement intimider mais tente de négocier et essaye de conduire les PJ dans un piège.

— En furetant à droite et à gauche, les PJ tombent sur un vieux mineur original, Elias, n'aimant guère Gortchoï qui, prétend-il, l'a ruiné. Si les aventuriers savent le prendre, Elias devient bavard et évoque les travaux de *l'Ancre*. Il se souvient qu'au départ il devait y avoir deux sorties pour les vaisseaux, la deuxième, du côté de la zone de stockage, ayant été abandonnée pour des questions de coût. Mais elle existe néanmoins, sous la forme d'un couloir. Les PJ peuvent retrouver la trace de cet accès qui a simplement été muré. Pour cela, ils doivent effectuer une sortie dans l'espace en scaphandre, utiliser un instrument de prospecteur qui mesure la couche de roche par résonance et creuser là où elle est la plus mince. Ils aboutissent à un couloir qui se termine par un petit sas. Le sas, de l'autre côté, ouvre sur la zone de stockage.

Final amer

Quel que soit le moyen utilisé pour s'introduire dans l'astéroïde, le final a peu de chances d'être grandiose. Les PJ découvrent des enfants en chaise roulante, déjà atteints par le vieillissement prématuré qui les conduit inexorablement à la mort. De plus, ils sont 98 ! Comment les sortir de cet enfer ? Peut-être en dénonçant *l'Ancre* pour ce qu'elle est, une base de l'Empire, en comptant sur une réaction des mineurs. Ou en sabotant les installations de survie et en profitant de la panique pour s'éclipser. Si les PJ sont repérés à un moment ou à un autre tandis qu'ils investissent le sous-sol, des enfants, justement installés dans le cockpit d'intercepteurs TIE pour un vol d'essai, décollent. Ils sont dressés pour tuer et n'ont aucun état d'âme.

Les aventuriers les retrouveront-ils plus tard, dans l'espace, à bord de leur vaisseau ?

Et auront-ils eux le courage de tirer en entendant à la radio, en même temps que les déflagrations des lasers, des rires de gosses ?

Star Wars

Salûn Gortchoï

Officier de l'Empire, chef des Aigles pourpres et directeur de *l'Ancre*
DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme blanche et Parade à l'arme blanche 4D+2, Blaster 5D+2, Esquive 6D ; SAVOIR 3D+2, Affaires 6D, Évaluation 5D, Intimidation 5D, Bureaucratie 6D+1, Illégalité 4D+2 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 3D, Commandement 6D+2, Persuasion 5D+1, Escroquerie 4D+2, Falsification 5D ; VIGUEUR 2D+2, Résistance 5D ; TECHNIQUE 3D, Premiers soins 4D.
Points de personnage : 14.

Les Aigles pourpres et la sécurité de l'Ancre

Idem éclaireurs de choc de l'Empire pour la sécurité, et pilotes de chasseurs TIE (p. 209 des règles 2e édition révisée) pour les pirates.

Tueurs en chaise roulante

Tous les enfants de *l'Ancre* ont les compétences Canons de vaisseau, Pilotage de chasseur stellaire, Répulseurs, Senseurs, Écrans de vaisseaux, à 6D. De plus, grâce à leur perception embryonnaire et morbide de la Force, ils peuvent rajouter un bonus de 3D à l'une des actions liées au pilotage d'un chasseur TIE qu'ils entreprennent, et ce une fois par round. Il faut pour cela qu'ils réussissent un jet de compétence (moyen à difficile suivant le stress) dans ce nouveau talent qui leur est particulier et où ils ont 5D.

Dyonisos Valère, Fils de Rékal

DEXTÉRITÉ 3D+2, Arme blanche 5D, Parade à l'arme blanche 5D+1, Armes à feu 4D+2, Esquive 5D+2 ; SAVOIR 2D+2, Volonté 6D ; MÉCANIQUE 2D+1 ; PERCEPTION 4D, Commandement 7D+1, Persuasion 6D ; VIGUEUR 3D, Résistance 5D ; TECHNIQUE 2D. Points de personnage : 13.

Héraclion Coupar et Vénus Rosorio, Fils de Rékal

Ces deux prêtres sont des fanatiques totalement sous la coupe de Valère. Tout à 2D sauf : Armes à feu 4D, Arme blanche 4D+2, Parade à l'arme blanche 4D, Esquive 4D+1, Combat mains nues 3D+2, Commandement 5D+1, Persuasion 5D+2.

Les fidèles

Il s'agit d'une vingtaine d'individus, hommes et femmes, qui sont parmi les plus fanatiques de la petite communauté. Ils ont pour instruction de se relayer afin de ne jamais laisser les PJ seuls et de les surveiller en toutes circonstances. Ils sont totalement dévoués aux Fils de Rékal. Tout à 2D sauf : Armes à feu 3D+2, Arme blanche et Parade à l'arme blanche 4D, Combat mains nues 3D+2, Commandement 4D+1. Seuls les fidèles et les prêtres disposent d'armes à feu, des vieux revolvers (dommages 3D, portée : 3-10/30/60).

Les jorshis

Ces scolopendres géants et venimeux sont des animaux grégaires, qui vivent en nids de 12 à 30 individus. Ce qui rend leur chasse assez dangereuse...
DEXTÉRITÉ 2D+2 ; PERCEPTION 3D ; VIGUEUR 3D+2, Talents spéciaux : pinces (2), dommages VIG ; morsure, dommages VIG-2 et injection de poison.
— Leur poison fonctionne ainsi : son effet se fait sentir sur plusieurs rounds (1d3+2 rounds). Au premier round, la victime subit une attaque contre sa VIG de 5D+2 ; au deuxième, de 4D+2, etc. Le poison prend effet environ dix minutes après la morsure. Durant cette période, l'absorption d'un antidote réduit la virulence du poison de 2D.

— Le jorgh, la drogue de l'extase, n'est rien d'autre que du poison de jorshi dilué et additionné de certaines plantes locales. Ses effets sont les suivants : hallucinations, sentiment de bien-être et disparition des inhibitions ; un personnage dans cet état est très réceptif à l'hypnose et perd toute méfiance (PER -2D).
— Le Vadorium, synthétisé à partir du poison jorshi, est une substance mortelle dont l'effet est foudroyant.
— Le Vadorium 5 est une formule raffinée de la substance brute. Injecté à un être humain adulte, il tue en quelques heures, voire quelques jours. Injecté progressivement à un enfant pré-pubère, il stoppe sa croissance, provoque une paralysie des centres moteurs (à commencer par les jambes, touchées au bout de six mois) et accélère le vieillissement des cellules : l'enfant meurt au bout de trois à quatre ans. Par contre il devient extrêmement réceptif à l'hypnose et ses capacités de perception dans l'espace s'en trouvent considérablement améliorées grâce à une sensibilité rudimentaire à la Force.

Janeck Mendrebé, biologiste

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+2, Esquive 5D ; SAVOIR 4D, Volonté 5D+2, Médecine (biologie) 10D, Systèmes planétaires 5D, Intimidation 5D ; MÉCANIQUE 2D+2 ; PERCEPTION 3D+1, Commandement 4D+2, Persuasion 5D+1 ; VIGUEUR 3D ; TECHNIQUE 2D, Premiers soins 9D.
Points de personnage : 15.

Ovénio Darran

Lieutenant noghri des commandos de la mort
DEXTÉRITÉ 4D, Arme blanche 5D, Parade à l'arme blanche 4D+2, Blaster lourd 7D, Esquive 5D+2 ; SAVOIR 2D+1, Survie 5D+1 ; MÉCANIQUE 2D ; PERCEPTION 4D, Commandement 6D, Discrétion 6D+1, Dissimulation 7D, Recherche 5D+2 ; VIGUEUR 3D+2, Combat mains nues 5D+2, Arts martiaux noghri 6D+2, Résistance 6D ; TECHNIQUE 2D. Points de personnage : 8.

Éclaireurs de choc de l'Empire

Voir p. 59 du guide « L'héritier de l'Empire ».

Le seigneur

texte
tristan
lhomme
et patrick
leclercq
illustration
éric puech

des roses

Pour Elric

MOYEN

Ce scénario très ouvert s'adresse à des joueurs et des personnages de tout niveau d'expérience, et un meneur de jeu compétent. Il vaudrait mieux que le groupe n'ait pas d'allégeance ferme envers la Loi ou le Chaos, mais cela n'empêche pas la présence de fidèles (voire de prêtres !) de l'un ou l'autre camp. Il serait souhaitable qu'il y ait un magicien dans le groupe. Les mentions « p. XX » renvoient aux règles françaises « d'Elric ».

Introduction

Cité de Lashmar, royaume de Dharijor, à un moment quelconque avant la chute de Melniboné. Pour les touristes, Dharijor n'est pas un endroit bien agréable. En revanche, pour un groupe d'aventuriers, c'est une mine d'or, quelle que soit leur obédience religieuse. En dehors du fait qu'il est sans cesse au bord de la guerre civile, Dharijor est le seul État de ce continent à avoir fait allégeance au Chaos, et à s'être volontairement subordonné à Pan Tang. On y croise donc des prêtres des huit Seigneurs du Changement, qui prêchent une version à peine édulcorée des dogmes pan tangiens. Toutefois, contrairement à Pan Tang, l'endroit reste vivable. L'autorité du roi est incontestée, et le pays ressemble plus à un royaume féodal qu'à une théocratie. Les fidèles de la Loi n'y sont pas (encore) persécutés ouvertement, même s'ils sont marginalisés par des lois et des règlements mesquins.

Lashmar est une petite ville fortifiée aux confins du royaume. A l'ouest s'étend une chaîne de montagnes, puis une steppe mal explorée. Avec ses cinq mille habitants, c'est la plus grande cité de la région. Elle est placée sous l'autorité du comte Androsto, dont la citadelle, dressée sur un éperon rocheux, domine le paysage. Androsto a la réputation d'avoir la main lourde avec ses sujets, et les créneaux de sa forteresse, hérissés de pendus, sont là pour en attester.

A vous de décider ce que les personnages font là. Leurs motivations peuvent aller de la visite à la famille de l'un d'eux au bon vieux boulot d'escorte pour une caravane marchande. Aucune importance : tout s'est bien passé, et ils sont maintenant au chômage technique. Cela ne va pas durer. Il leur suffit de faire passer le mot dans les bonnes auberges (celles tenues par d'anciens aventuriers) et, quelques jours plus tard, ils apprennent que le bourgmestre recherche un groupe de gens sûrs et discrets pour un boulot important. Une entrevue avec le bourgmestre, maître Illumor, peut être organisée assez facilement. Il les reçoit chez lui, après la tombée de la nuit.

Chez maître Illumor

Illumor est un gros sexagénaire très dégarni, qui porte des robes de velours sombre et une calotte. Il est myope, avare et grincheux. A part ça, c'est un brave homme, qui ne ferait pas de mal à une mouche. Après les politesses d'usage, il entre directement dans le vif du sujet : « Ma fille… enfin l'une de mes filles… je veux dire l'aînée, a été enlevée il y a trois nuits. Elle s'appelle Siryü. Je ne sais pas qui a fait le coup, mais je tiens à ce que vous la retrouviez très vite. Elle doit épouser le fils du maître de la guilde des tanneurs, et si elle n'est pas là pour le mariage, dans un mois, il y aura un énorme scandale. Évidemment, vous devez enquêter discrè-te-ment. »

Il leur fournit une miniature représentant la jeune fille (une très jolie rousse, qui doit tenir de feue madame Illumor). Il ne reste plus qu'à se mettre d'accord sur le prix (il propose 1000 bronzes par personne), et à lui poser les questions d'usage.

- Si on lui demande « Pourquoi ne pas confier l'affaire à la garde de la ville ? Après tout, elle est censée vous obéir, non ? », Illumor rougit, bafouille, et finit par répondre : « Euh… c'est-à-dire… ce ne serait pas discret du tout. Et puis, de vous à moi, à part pour arrêter les ivrognes et casser la figure aux petits voleurs, la garde n'est bonne à rien. »
- Le bon vieux « Avez-vous des soupçons ? » entraîne une nouvelle crise de bafouillage. Il finit par expliquer que, il y a un mois, il a emmené sa fille au grand bal d'été, donné par le comte Androsto. « Il y avait là de nombreux gentilhommes qui, tous, ont pu… s'intéresser à Siryü… y compris le comte, j'en ai peur. »
- A « Y a-t-il d'autres indices ? », il répond : « Une rose. Je ne sais pas si c'est important, mais il y avait une rose blanche sur la courte-pointe du lit, dans sa chambre. Dans la région, ce n'est pas une fleur très courante. »

Le dessous des cartes

Il y a quatre siècles, à l'époque où la région de Lashmar était encore la province melnibonéenne de Fwem-Omeyo, la famille imrryrienne des Merkaal était le plus gros propriétaire terrien du pays. Lors du soulèvement qui marqua la naissance des Jeunes Royaumes, elle perdit presque tout… à l'exception de la vie et d'une petite propriété dans les montagnes à l'ouest de la ville.

La famille a continué d'y vivre, s'enfonçant doucement dans la décadence au fil des siècles. Il y a une génération, Antef Merkaal s'est rendu coupable d'une grave entorse à l'étiquette : il a engendré des enfants avec des concubines humaines, mais n'a pas pris d'épouse melnibonéenne. A sa mort, le domaine est donc revenu à Æl, celui de ses fils qui présentait le plus de traits melnibonéens et le seul qu'il ait légitimé. Inutile de dire que cela n'a pas, mais alors pas du tout, satisfait ses autres enfants. Æl a un frère aîné, Gryan, qui vit

avec lui au domaine. Gryan semble entièrement humain, et rêve d'éliminer son cadet. Tous deux ont oublié l'existence d'Ivar, le troisième frère, dont la mère a été chassée du domaine avant sa naissance. Hélas, Ivar ne les a pas oubliés. Contrairement à Gryan, il ne rêve pas : il agit. Il fait actuellement partie des hommes de confiance du comte Androsto, et s'est également insinué dans les bonnes grâces de Gryan. Les trois frères ont assisté au bal d'été, où Siryü a fait sensation. Parmi ses plus ardents admirateurs se trouvaient Æl et le comte Androsto. Æl est ensuite rentré dans ses terres, sans plus songer à la jeune fille. Ivar a persuadé Gryan de la faire enlever et d'en faire cadeau à Æl. Ivar s'est ensuite chargé de vanter les charmes de la jeune fille auprès du comte Androsto, jusqu'à ce que celui-ci soit totalement convaincu qu'il en était amoureux.

Si tout se passe comme prévu, Androsto va déclarer la guerre à Æl pour récupérer Siryü. Une fois Æl éliminé, il ne restera plus à Ivar qu'à liquider Gryan pour devenir le seigneur légitime du domaine Merkaal. Bien sûr, il n'a rien dit de cette dernière étape à Gryan, qui est persuadé qu'Ivar est un petit ambitieux qui travaille pour lui. Il reste à Ivar à surmonter deux obstacles imprévus : les aventuriers… et la volonté d'Antef Merkaal qui, même mort, continue d'avoir une idée très précise de la manière dont ses terres doivent être dirigées.

Acte 1
Les Mystères de Lashmar

La maison du bourgmestre

La maison de maître Illumor est une imposante bâtisse carrée, non loin des sièges des différentes guildes. A première vue, elle paraît bien protégée, avec ses murs solides et ses fenêtres barrées. Toutefois, comme n'importe quel voleur un peu compétent pourra le dire, rien de tout cela n'arrêterait un professionnel plus de quelques minutes. Il pleuvait le soir de la disparition de Siryü, et la pluie a effacé les traces qu'auraient pu laisser le ou les ravisseurs dans le jardin. Les appartements de Siryü se trouvent au premier étage. La jeune fille n'a rien emporté, et n'a laissé aucun message. En revanche, elle a brûlé plusieurs feuilles de parchemin dans la cheminée.

La famille

● **Le bourgmestre** a dit tout ce qu'il savait. Il reverra régulièrement les aventuriers pour leur demander où ils en sont, et fera de son mieux pour leur faciliter les choses, mais c'est tout.

● **Yvra**, la sœur cadette de Siryü est une adolescente maigre, imaginative et volontiers insolente. Elle aime beaucoup sa sœur, et tient à ce qu'on la retrouve : sinon c'est elle qui épousera le fils du maître tanneur, et ce destin ne la tente guère. Siryü ne lui a pas fait de confidences, mais elle avait l'impression qu'elle n'était plus la même depuis le bal. Yvra est encore à l'âge où l'on croit au prince charmant, et elle imagine une histoire tout à fait romantique. Malheureusement, les faits la contredisent… Elle est parfaitement capable, si l'envie l'en prend, de décider qu'elle va devenir aventurière et rendre la vie impossible aux personnages (« vous m'apprenez à monter à cheval ? Vous m'apprenez à me servir d'une épée ? »).

● **Maître Vilno**, le précepteur. Ce grand jeune homme timide enseigne la lecture, l'histoire et les bonnes manières à Yvra. Il joue à merveille les imbéciles efféminés. En fait, c'est loin d'être le cas. Il est amoureux de Siryü et le cache bien. Cela dit, une fouille de ses appartements permet de découvrir quelques douzaines de poèmes qui lui sont dédiés. Certains sont à la limite de la pornographie… De plus, Vilno passe beaucoup de temps à l'extérieur. Si on le file, on se rend compte qu'il traîne dans des tavernes mal famées et qu'il discute avec des individus louches (en fait, il est en train de mener sa propre enquête, sans succès). Vilno devrait occuper le groupe pendant un petit moment.

● **Dame Gertrud** est l'intendante de la maison, et a servi de nourrice aux deux filles. C'est une grosse matrone. Envers les PJ, son attitude oscille entre le mépris (« des voyous sans feu ni lieu qui viennent salir mes tapis avec leurs bottes crottées ») et le désir de se rendre utile (« ils vont peut-être retrouver ma petiote »). Elle aussi a remarqué un changement d'attitude chez Siryü après le bal. Et « la petite » a reçu plusieurs lettres avant son enlèvement (envoyées par Gryan et brûlées par le ravisseur). A propos de la rose, elle est formelle : la fleur n'était pas dans la pièce avant la disparition de Siryü. Gertrud est, secrètement, une adoratrice des Seigneurs Blancs. Elle porte sur elle un petit médaillon à l'effigie de Salik. Ses théories sur l'enlèvement sont colorées par ses opinions religieuses : elle imagine la pauvre Siryü sacrifiée à des tas de dieux du Chaos différents, par toutes sortes de procédés horribles. C'est une fausse piste comme une autre… pardon, plus dangereuse qu'une autre.

Androsto insiste

Le lendemain de l'entrée en scène des aventuriers, la situation commence à se compliquer. Pendant que nos héros interrogent les domestiques, un cavalier se présente à la grande porte. C'est un messager du comte, qui convie Siryü au banquet du lendemain. Androsto étant ce qu'il est, l'invitation ressemble plus à un ordre. Illumor étant à son travail, c'est Gertrud qui reçoit le messager… avant d'aller trouver les PJ et de leur demander des instructions. Le bourgmestre a insisté pour qu'ils gardent le secret. Ses instructions s'appliquent-elles au comte ? A eux d'en décider. Ils peuvent tout à fait esquiver ce premier coup. Le messager se contentera d'un « damoiselle Siryü est malade » ou d'un « elle est à la campagne, chez des parents éloignés ». S'ils préfèrent dire la vérité, le messager les prie de le suivre au château.

Au cours des jours suivants, le comte se manifeste à plusieurs reprises. Il réagit en fonction du prétexte trouvé par les aventuriers la première fois, proposant son médecin personnel ou une escorte pour ramener la jeune fille en ville.

Illumor, mis au courant, est au bord de la panique. En définitive, il choisit de ne rien faire. Comme il l'expliquera aux PJ : si Androsto n'est au courant de rien, il sera furieux. Et s'il est derrière l'enlèvement, c'est peut-être une ruse tordue pour se dédouaner…

Tournez et retournez les aventuriers sur le gril pendant quelques jours. Au bout d'un ou deux refus, les gardes de la ville commencent à surveiller la maison, d'abord discrètement, puis de manière ostensible. Ils interrogent les domestiques sur les faits et gestes de Siryü lorsque ces derniers vont faire des courses, essayent d'intimider Vilno lorsque ce dernier se rend en ville pour acheter de l'encre, etc.

Quant vous serez lassé de ce petit jeu, passez à l'étape suivante : Androsto descend en ville et s'invite chez le bourgmestre. C'est un colosse barbu, avec une balafre sur le front et un rictus arrogant. Il n'est pas très malin, mais il veut savoir ce qui se passe. Il ne lui faut que quelques minutes pour faire craquer Illumor, qui lui raconte tout. Androsto prend très mal le manque de confiance de son bourgmestre. Après avoir brièvement envisagé de le faire pendre et de confier son poste au maître de la guilde des tanneurs, il choisit de l'aider à retrouver sa fille. Il exige donc de voir les aventuriers, les jauge d'un coup d'œil, et les assure de sa totale coopération. Il ne va pas tarder à partir en campagne contre le baron Tarando, qui s'est rebellé contre son autorité, et est donc très occupé. Un chevalier de sa suite, nommé Ivar, leur servira d'agent de liaison. Ivar est un jeune homme blond et trapu, au regard pétillant d'intelligence. Lui aussi évalue les aventuriers et conclut qu'ils peuvent représenter une menace sérieuse ou un atout de valeur. Il va donc entreprendre de les guider tout doucement vers les Merkaal, sans insister.

Le bal d'été

Que ce soit avant ou après l'intervention du comte, les personnages vont certainement chercher à se renseigner sur le déroulement du bal. Pour cela, il va falloir s'introduire au château. Les serviteurs ne se rappellent pas de grand-chose de pertinent. En revanche, la comtesse pourrait les aider… encore faudrait-il qu'elle y soit disposée. Elle a parfaitement remarqué que son mari s'intéressait à « cette fille de peu », et ne voit pas pourquoi elle l'aiderait à la récupérer. Faute de faire parler la comtesse, il est possible de se rabattre sur ses deux suivantes, Loranza et Amalie. Toutes deux ont parfaitement remarqué Siryü : elle leur a volé la vedette et a attiré un nombre indécent d'admirateurs. Entre deux réflexions fielleuses sur sa robe et son teint, les aventuriers finiront par comprendre qu'elle a essentiellement été vue en compagnie des personnes suivantes :

- **Le sire d'Ortemer**. Ortemer est un jeune noble dont les terres se trouvent à quatre bonnes journées de route vers le sud-est. Il est vassal du comte et se prépare, lui aussi, à la guerre contre Tarando. Il est brave, borné et a le sang chaud, très chaud. Si les aventuriers ne déploient pas un tact infini, il prend une simple demande de renseignements pour une accusation en bonne et due forme. S'il y a un noble dans le groupe, cela se terminera certainement par un duel.
- **Le chevalier d'Angurnär**. Ce noble jharkorien n'était que de passage en ville. Il a depuis longtemps regagné ses terres, très loin au nord, et n'est pour rien dans l'affaire.
- **Ar-en-Karanj**, un diacre de l'Église du Chaos. Ce jeune prêtre de Slortar occupe une place mineure dans le temple de la ville. C'est un bellâtre coquet, vicieux et indigne de confiance… mais il est innocent. Aller le déranger est le meilleur moyen de s'attirer de gros ennuis avec le clergé.
- **Le baron Tarando**. Androsto, apprenant que son ennemi du moment fait partie des suspects, décide de ne pas chercher plus loin. « Tarando est coupable de ça et de tout le reste, mais une fois que j'aurai sa tête au bout d'une pique, tout le monde sera content ! » Le domaine de Tarando se trouve à deux jours au sud de Lashmar.
- **Æl Merkaal**. Le beau sang-mêlé melnibonéen intrigue Loranza et Amalie. Elles se racontent en chuchotant des anecdotes sur les prouesses amoureuses du peuple du Glorieux Empire, non sans pouffer et rougir. La comtesse, d'esprit plus posé, précise que c'est le descendant d'un noble de « l'ancien régime », et qu'il n'est que toléré à la cour. Il y vient d'ailleurs très rarement, juste assez pour ne pas être accusé de manquer à ses devoirs de voisinage.

Et il fait pousser les plus belles roses du royaume…

Les roses

Lashmar compte de nombreux jardiniers amateurs, mais aucun d'eux n'a jamais réussi à faire pousser de belles roses. Selon certains, c'est à cause du climat. D'autres prétendent que le sol est trop acide… Si, pendant les premiers jours, les aventuriers prennent le temps de faire le tour des horticulteurs de la ville, on les dirigera unanimement vers Æl Merkaal. Si les PJ considèrent que c'est une preuve ferme et définitive de sa culpabilité, n'oubliez pas de doucher leur enthousiasme par la voix d'Illumor ou du comte – après tout, il faudrait être fou pour signer son crime de cette manière, et qui dit que la rose n'a pas été mise là pour l'incriminer (ce qui est effectivement le cas) ? Il lui arrive d'en donner, voire d'offrir des rosiers entiers…

Le baron Tarando

A ce stade, les aventuriers devraient avoir deux coupable possibles : Æl et Tarando. S'ils suivent le comte et se polarisent sur Tarando, ils auront tôt ou tard l'occasion de se rendre compte qu'ils font fausse route. Le baron reconnaît bien volontiers qu'il conspirait contre Androsto avec l'aide du comte de Nieva. Compte tenu des mœurs politiques dharijoriennes, cela n'a presque rien de blâmable. En revanche, dans le code d'honneur des nobles locaux, l'enlèvement est un crime impardonnable, et il s'en défend comme un beau diable. Androsto part assiéger son château. Au bout d'un mois d'assauts coûteux, il est pris… Tarando est exécuté, mais il n'y a pas l'ombre d'une prisonnière dans le donjon.

Les hommes de main

Ivar n'a pas envie de voir les aventuriers perdre des semaines devant la forteresse de Tarando. Si aucun d'eux n'y pense, il leur fait remarquer que les ravisseurs venaient certainement de quelque part et que, logiquement, ils ont dû être recrutés en ville. Il ne reste donc plus à nos héros qu'à faire la tournée des auberges mal famées, à la recherche d'un ou plusieurs truands qui se seraient vantés d'avoir fait un « gros coup » vers la date de l'enlèvement. C'est une besogne de basse police, qui les conduira à fréquenter un tas de malfrats plus ou moins bien élevés, à démolir les plus récalcitrants et à faire parler les autres…

En définitive, un petit indic terrorisé leur suggère d'aller voir Olak le Rouge, un truand tarkeshite qui tient sa cour dans les ruines d'une tour de garde melnibonéenne, à la sortie de la ville. Olak est une énorme brute, à mi-chemin entre le Viking et l'ours des cavernes, toujours protégé par une trentaine de truands. Le déloger de son repaire exigera beaucoup de monde, et la garde municipale n'est pas particulièrement désireuse de s'y risquer. En revanche, il est tout à fait possible de négocier, si les aventuriers savent se montrer polis. Faire parler Olak est avant tout une question d'argent. Il ne cite pas de nom, et raconte toute l'affaire comme si le coup avait été fait par des amis à lui, mais il parle. Son histoire n'est pas passionnante : un homme masqué est venu le surlendemain du bal, lui a proposé une forte somme et lui a laissé un mois pour s'organiser. Olak, conscient qu'il prenait des risques, a exigé une forte somme, qui lui a été payée immédiatement. Au jour dit, l'inconnu a pris livraison de la fille, l'a chargée dans un carrosse, et est parti par la route de l'ouest. Olak est honnêtement incapable de le décrire, mais il n'a pas encore dépensé son or… qui compte une bonne proportion de pièces melnibonéennes, remontant pour la plupart au siècle dernier.

La colère du comte

Lorsque les PJ lui font leur dernier rapport, Androsto éclate de rage contre « ce non-humain dégénéré qui enlève nos filles ». Il n'est pas en mesure de le châtier comme il le souhaiterait, mais il rédige sur-le-champ un ultimatum en bonne et due forme. Æl dispose d'un mois pour revenir en ville avec Siryü et faire amende honorable, sans quoi ce sera la guerre (Androsto n'est pas en mesure d'attaquer, du moins pour cette année. C'est l'automne, il est déjà tard pour attaquer Tarando, et personne de sensé ne fait la guerre en hiver).

Dans la mesure où il a besoin de tout son personnel, le comte décide d'élever les aventuriers au rang de hérauts, et les charge de porter le message aux Merkaal. En privé, Illumor les prie de « prendre toutes les mesures nécessaires » pour ramener sa fille, quitte à l'enlever si besoin est. Il ne parle plus du mariage : à ce stade, l'affaire est probablement déjà arrivée sur la place publique.

« Cher papa .. »

Quatre jours après le début de l'enquête arrive une brève lettre, de l'écriture de Siryü, qui dit en substance qu'elle va bien, qu'il ne faut pas s'inquiéter, et qu'elle est heureuse là où elle est. A la grande consternation d'Illumor, elle ne parle pas d'être revenue à temps pour le mariage. Le courrier a été déposé par un gamin, qui le tenait d'un cavalier, lequel est reparti aussitôt. Des aventuriers astucieux pourraient faire le compte suivant : trois jours depuis l'enlèvement, plus quatre jours, cela fait sept. Au plus, Siryü se trouve à trois ou quatre jours de route de Lashmar. Cela fait encore un vaste territoire, mais cela circonscrit un peu les recherches. S'ils se renseignent, le domaine de Merkaal est à un peu plus de deux jours de voyage à l'ouest…

Elric

Acte 2

Le domaine Merkaal

En route

Le trajet vers les montagnes se déroule par un temps sinistre. Le ciel est bas, il pleut presque en permanence et, chaque matin, il faut défaire le camp au milieu d'un brouillard opaque. Le paysage, encore relativement civilisé à la sortie de la ville, devient de plus en plus sauvage. La route se change assez vite en piste, puis en sentier. De loin en loin, les aventuriers aperçoivent une ferme. Les paysans leur confirment volontiers qu'ils sont sur le bon chemin, mais s'étonnent que des gens viennent voir « le seigneur ». Ils ont tous des histoires absolument sinistres à raconter sur les membres de la famille Merkaal et leurs excès. Elles remontent toutes à avant l'indépendance des Jeunes Royaumes. Interrogés sur Æl, ils esquissent quelques signes de protection contre le mauvais œil, et se lancent dans de longues tirades embarrassées d'où il ressort que c'est un très bon maître, généreux et honorable.

Un peu avant d'arriver à la propriété, le groupe est rejoint par un Ivar hors d'haleine, monté sur un cheval épuisé. Il leur explique qu'en définitive le comte a souhaité donner un cachet officiel à leur visite, et qu'il est là pour ça. Il ajoute que, bien sûr, ce sera quand même à eux de prendre les décisions. Il se contentera de donner son avis.

Les aventuriers arrivent tard dans la soirée, et finissent le voyage en se guidant sur les lumières de la tour. Ils sont accueillis par un serviteur très étonné, qui leur explique que le maître est couché, et qu'il les recevra le lendemain matin. En attendant, il va leur attribuer des chambres.

Note : À moins que vos joueurs n'appartiennent à une autre espèce que les miens, les PJ vont très probablement insister pour faire réveiller Æl. Cela n'a pas beaucoup d'importance…

Les lieux

Situé sur un plateau à deux cents mètres d'altitude, au-dessus d'une région où alternent landes et collines pelées, le domaine Merkaal devrait, en toute logique, être un endroit lugubre. C'est compter sans l'influence de dix mille ans de civilisation. Même les moins sensibles des PJ sentiront que l'endroit est saturé de magie. Il y fait plus chaud que dans le reste de la région, le soleil y brille davantage, et les bourrasques glacées se transforment en douces brises lorsqu'elles traversent le domaine.

Celui-ci se compose d'un parc de plusieurs hectares, protégé par un mur purement symbolique. On y trouve un lac artificiel, des kiosques (pour pique-niquer par temps couvert) et quelques structures sans fonction définie, qui sont juste là pour faire joli dans le paysage. Les bâtiments sont peints dans des tons pastels, et se fondent harmonieusement avec le décor. La tour centrale, qui compte huit étages, est la seule construction imposante. Les écuries, les communs et les autres constructions périphériques sont très jolis, mais ne résisteraient pas trente secondes à un assaut. En revanche, la tour pourrait donner du fil à retordre à des envahisseurs. Ah, j'allais oublier la roseraie, où Æl passe le plus clair de son temps ! C'est un enclos situé au nord de la tour, où seuls le maître des lieux, ses invités et une poignée de jardiniers triés sur le volet ont le droit de se rendre. L'endroit est d'une beauté à couper le souffle, avec des roses de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel (et quelques autres, plus… surprenantes). Les buissons sont taillés dans toutes sortes de formes animales (ou démoniaques, n'oubliez pas de le préciser aux paranoïaques).

La tour est largement inoccupée. Visiblement, le domaine était conçu pour beaucoup plus de monde qu'il n'en accueille actuellement. Les deux premiers étages abritent les cuisines et les appartements des domestiques. Le troisième est dévolu aux hôtes. Les quatrième, cinquième et sixième étages sont abandonnés. Le septième est le domaine de Gryan. Enfin, le huitième abrite les appartements privés du maître de maison. N'oubliez jamais, lorsque vous décrirez les lieux, que les aventuriers ne sont plus dans leur élément. La culture melnibonéenne n'a pas grand-chose de commun avec celle des Jeunes Royaumes. Il y a d'innombrables bibelots exotiques, ramenés d'un peu partout, des quantités de gadgets magiques plus ou moins dangereux, et même les meubles les plus ordinaires ont des formes et/ou des raffinements qui en font des dangers potentiels. Les domestiques connaissent une partie des risques, mais une partie seulement… et ils ne seront pas toujours derrière les PJ.

La maisonnée

Le domaine, conçu comme un village autonome de trois ou quatre cents habitants, n'en abrite plus qu'une cinquantaine. Par ordre croissant d'importance, on trouve :

● **Les domestiques**. Techniquement, ce sont des esclaves. Pour un observateur extérieur, ce sont des bourgeois gras, satisfaits et complètement ignorants du monde réel. Ils sont tous plus ou moins cousins, et présentent tous des traits melnibonéens à un degré ou un autre. Ils aiment beaucoup Æl, un peu moins Gryan, et ne sont pas disposés à remettre en cause leur mode de vie.

● **Ivyryr le Boiteux**, l'archiviste. Ce vieil esclave presque aveugle et tout à fait sourd tient les archives du domaine depuis l'époque d'Antef. Ivar s'en tient éloigné : c'est Ivyryr qui allait visiter sa mère lorsqu'il était enfant et lui remettre un peu d'argent de la part d'Antef, et il a peur d'être reconnu. Il ne risque pourtant pas grand-chose : Ivyryr est du genre à appeler « mademoiselle » un colosse barbu de deux mètres. C'est le dernier vrai fidèle des dieux du Chaos dans la région, et il voue une dévotion toute particulière à Arioch, le patron de l'île des Dragons. Il prie souvent dans la chapelle au quatrième étage.

● **Gryan**. Le frère aîné d'Æl est un homme d'une trentaine d'années, qui semble tout à fait humain. Il est brun, musclé, avec un visage pointu et le regard vif. Des PJ très observateurs et réussissant un jet de Sagacité auront l'impression de l'avoir déjà vu quelque part (sa ressemblance avec Ivar est vraiment très vague, mais pas invisible). Il n'y a pas besoin de faire une étude approfondie de son caractère pour se rendre compte qu'il est fourbe et ambitieux. Il fait de son mieux pour se rendre sympathique aux aventuriers, et fait mine de ne pas connaître Ivar.

● **Odjab**. Le bouffon nain de Gryan est bien assorti à son maître : fourbe, sournois et sans scrupules. Les premiers jours, il surveille les aventuriers. Il ne connaît pas Ivar.

● **Siryü**. La jeune humaine ne sait plus trop où elle en est. Certes, elle a été enlevée, mais jusqu'ici, Æl s'est comporté en parfait gentilhomme. L'idée de quitter la tour pour revenir à Lashmar (et au fils du maître tanneur !) ne l'enchante pas du tout.

● **Æl Merkaal**. Le seigneur des lieux est très grand, avec un visage très allongé, un teint ambré, des oreilles vaguement pointues et des yeux violets. Son père en a fait un noble accompli… selon des critères qui n'ont plus rien à voir avec ceux qui ont cours actuellement. Il est érudit, passionné d'art et de science, révolté par la violence, épris de paix… Bref, pour les barbares de base que sont souvent les aventuriers, il est complètement décadent. Cette impression est trompeuse : Æl a aussi été formé à se battre, et c'est un combattant plus que convenable. Philosophiquement, il est à la limite de l'athéisme, reconnaissant du bout des lèvres l'existence des Seigneurs sans admettre pour autant leur influence sur le monde.

● **Antef Merkaal**. Le fantôme du vieux Melnibonéen hante les étages abandonnés de la tour. A moins que les PJ ne s'y aventurent, ils ne le verront pas. Contrairement à son fils, Antef est un adorateur fanatique du Chaos doublé d'un puissant magicien. L'idée que des « primitifs » puissent se promener dans sa tour le révulse, et il le fera clairement savoir aux importuns. Il maîtrise une foule de pouvoirs d'illusion, peut animer les armures qui rouillent dans les couloirs… Bref, il peut se montrer très désagréable.

Bon séjour !

Logiquement, les aventuriers devraient délivrer leur ultimatum dès que possible. Æl les écoute avec intérêt, mais sans passion. Lorsqu'ils ont terminé, il baille ostensiblement, et leur promet d'étudier leur requête et de rendre sa réponse en temps

utile. En attendant, bien entendu, ils sont ses hôtes.

Il ne leur reste plus qu'à s'arranger pour passer d'agréables vacances. Tout le monde fait de son mieux pour les distraire. A vous de fixer le programme. Il y aura un bal, des pique-nique, un banquet… mais aussi, selon les coutumes de l'Empire de Lumière, une orgie, quelques séances de torture, des duels (qui n'ont rien à voir avec la coutume primitive qui consiste à se taper dessus avec des gros morceaux de fer pointus ! Il s'agit plutôt de défis où les participants ont quelques jours pour composer une symphonie ou peindre un tableau. Un jury départage les concurrents). Æl met à leur disposition toutes sortes de drogues récréatives. Personnellement, il n'y touche pas, mais un hôte attentionné est censé veiller à ce que ses invités n'en manquent pas…

Conversations

Pendant ces quelques jours de calme, les aventuriers vont passer pas mal de temps à bavarder avec les uns et les autres.

● **Æl**. Il se montre infailliblement courtois, mais ses tentatives pour amorcer une conversation mondaine se terminent systématiquement mal. Il s'obstine à parler de symphonies et d'artistes melnibonéens dont les aventuriers n'ont jamais entendu parler, ou à essayer d'obtenir leur opinion sur des philosophes morts depuis deux ou trois mille ans. Il finit par se rendre compte qu'il fait fausse route, et fait des efforts touchants pour se mettre à leur niveau. Il a assez fréquenté la cour d'Androsto pour savoir que la chasse et la guerre sont des sujets raisonnablement sûrs… Concernant l'enlèvement de Siryü, il est tout à fait franc : il avait remarqué la jeune fille lors du bal, mais le rapt est une initiative de son frère. Cela l'a d'abord étonné, Gryan n'étant pas du genre à lui faire plaisir. Maintenant que les PJ sont venus lui expliquer les conséquences, il comprend mieux… mais il s'en moque. Il s'est rendu compte qu'il était vraiment amoureux de Siryü.

● **Gryan**. Il n'attendra pas que les aventuriers l'approchent. Dès le premier jour, il viendra les voir. Il commence par leur demander qui, à leur avis, a des chances de devenir seigneur du domaine une fois que le comte aura « écarté » son frère. Visiblement, il est très désireux que les personnages glissent un mot en sa faveur. Il fait de son mieux pour rendre son frère odieux, l'accusant d'une foule de perversions abominables, et leur jurant que s'ils n'interviennent pas, il assassinera Siryü sans hésiter – voire la sacrifiera aux dieux du Chaos, s'il réalise qu'il y a des adeptes de la Loi dans l'assistance. Qui sait ? Son bluff marchera peut-être !

● **Siryü**. La pauvre est un peu perdue, et sera ravie d'avoir l'opinion d'individus extérieurs sur ses problèmes. Elle n'a pas envie de rentrer, mais craint que son conte de fées ne dure pas et ne connaisse une fin tragique. D'un autre côté, Æl semble très amoureux d'elle, et l'idée de devenir châtelaine ne lui déplaît pas.

● **Ivar**. Ivar se tient soigneusement en retrait. Dans un premier temps, il se contente d'observer les faits et gestes des PJ. Il laisse à Gryan le soin de les aiguillonner.

Les événements se précipitent

Que font les aventuriers ?

Tout dépend de qui ils considèrent comme étant leur employeur. Le comte veut juste qu'ils lui ramènent une réponse, mais le bourgmestre insiste pour récupérer sa fille, que cette dernière soit ou non consentante. Les deux missions sont largement incompatibles… Il sera difficile d'enlever Siryü, de revenir en ville, puis de retourner au domaine pour obtenir la réponse d'Æl.

En tout état de cause, les PJ ont près d'un mois pour passer à l'action. En fait, le véritable délai est beaucoup plus court. S'ils enlèvent Siryü (qui se débat, hurle… bref, leur rend la tâche difficile), il leur reste à regagner la civilisation. Æl les poursuit en compagnie d'une dizaine de serviteurs. Il trouve l'incident plutôt amusant, et est tout disposé à leur pardonner. S'ils insistent, il accepte le principe d'un duel au premier sang, même s'il préférerait vider cette querelle aux échecs.

Publication des bans

Trois jours après l'arrivée des aventuriers, Æl les réunit dans la grande salle du troisième étage, et leur annonce qu'il a résolu leur problème. On lui reproche d'avoir enlevé une jeune fille ? Fort bien. Puisque, dans le monde des humains, ce genre de chose se règle par un mariage, il épousera Siryü le lendemain matin. Après quel-

ques jours de lune de miel, les jeunes mariés se rendront à Lashmar avec les aventuriers et régleront les « menus problèmes » qui subsistent avec le comte et le bourgmestre. Siryü est prise au dépourvu, mais elle se laisse convaincre… Les esclaves commencent à nettoyer la chapelle, et à tout préparer pour un gigantesque banquet. Gryan, blême de rage, se retire dans ses appartements. Ivar part réfléchir…

La mort d'Ivyryr

Æl et Siryü sont au dernier étage de la tour, impossibles à approcher. Ivar en conclut que pour faire capoter le mariage, il n'est pas nécessaire de les toucher : il suffit de se débarrasser de celui qui a l'autorité nécessaire pour les unir. Il part donc à la recherche d'Ivyryr, qu'il trouve dans sa chambre. Il l'étrangle sans difficulté, et profite de l'occasion pour lui voler ses clés et faire un tour dans la salle des archives, au sous-sol. Il y trouve les documents qui attestent de sa naissance et s'en empare. En partant, il met le feu au reste des paperasses qui résument vingt siècles d'histoire familiale.
L'incendie est éteint par les esclaves, mais déclenche une belle panique. La découverte de la mort d'Ivyryr, juste après, n'arrange pas les choses. Æl comprend à peu près ce qui se passe, mais conclut (avec ou sans l'aide des PJ) à la culpabilité de Gryan. Ce dernier proteste hautement de son innocence, mais se trouve tout de même jeté en cellule.

Le mariage

Le lendemain matin, le petit déjeuner se déroule dans une ambiance morose. Æl annonce que le mariage aura lieu comme prévu. S'il y a un prêtre parmi les aventuriers, il lui demande d'officier (même si c'est un prêtre de la Loi, cela ne lui importe guère). A défaut, il se rabattra sur un magicien ou un érudit… et si aucun des PJ ne fait l'affaire, il célébrera le mariage lui-même. Il n'est plus question d'utiliser la chapelle, où repose le corps d'Ivyryr. La noce aura lieu dans la roseraie, à midi. Ivar blêmit de manière visible (le premier indice, avec son absence la veille au soir, qui indique qu'il ne tient pas à ce que le mariage ait lieu).
Si vous estimez que les aventuriers n'en ont pas assez fait jusqu'ici, c'est le moment de leur donner un peu d'occupation. Les frères d'Æl ne tiennent pas à ce que le mariage se fasse. Gryan est neutralisé, mais son âme damnée, Odjab, est encore en circulation. Il est maladroit, mais même un maladroit peut être dangereux… Il peut tout à fait lancer un poignard dans le dos de Siryü, ou essayer de l'empoisonner, par exemple.
Toute la maisonnée se rassemble dans la roseraie. C'est une belle journée de fin d'automne, les roses embaument, tout le monde a l'air réjoui. Bref, tout va bien. Très bien. Trop bien. Cela ne dure pas.
La cérémonie est brève et émouvante. Siryü jure de renoncer à sa vie parmi les humains et renie sa famille. Après quoi les fiancés échangent leurs sangs. Ces deux points mis à part, si c'est un aventurier qui célèbre le mariage, laissez-le le mettre en scène à sa guise. Tout se gâte au moment où les mariés s'embrassent. En l'espace d'une seconde, toutes les roses se flétrissent et meurent. Les esclaves commencent à s'effondrer, le visage noirci. La température chute brutalement.
Une forme translucide apparaît au-dessus du jardin. C'est le fantôme d'Antef, les traits déformés par la rage. Il commence à vociférer en haut-parler, se rend compte que personne ne le comprend, et passe brusquement au commun. « Æl ! Tu trahis ton sang ! Les humaines sont des jouets, pas des épouses ! Par cette parodie de mariage, célébrée par un vulgaire mortel, tu te coupes de ta lignée ! Puisqu'il en est ainsi, puisque je n'ai plus de descendants dignes de porter mon nom, que le destin s'accomplisse ! Melniboné protégeait la région. Je lève cette protection ! »
Le spectre disparaît. Un monstrueux rugissement de triomphe résonne à des lieues à la ronde. Æl s'écroule…

Le bilan

Il est vite fait : il ne reste plus qu'une dizaine d'esclaves. Les autres domestiques sont morts, foudroyés par un mal inconnu. Les PJ, Siryü, Gryan qui moisit dans sa cellule et Ivar, qui n'est pas si mécontent de la tournure prise par les événements, sont les seuls à être indemnes. Æl est vivant, mais très mal en point. Il respire avec difficulté, a une forte fièvre, et ses aisselles commencent à enfler et à noircir. Ce sont les symptômes de la peste bubonique, et les joueurs s'en rendront peut-être compte. Ce ne sera pas le cas des personnages : ce fléau particulier a été épargné aux Jeunes Royaumes pendant des siècles. Contrairement à toute logique, Æl ne meurt pas, et n'a pas l'air particulièrement contagieux. Il restera dans le coma pendant plusieurs semaines, davantage si un médecin arrive à découvrir un moyen de l'alimenter.

Acte 3
Dans les griffes du roi peste

Un peu d'histoire

Les Melnibonéens, à leur corps défendant, ont servi la Loi en de nombreuses occasions. Ils ont créé un empire stable, aidé les humains à se développer et vaincu une multitude de créatures trop dangereuses pour être lâchées sur le monde. Le roi Peste est un démon très puissant, un

Æl Merkaal

serviteur de Chardros le Faucheur. Il y a une douzaine de siècles, un magicien melnibonéen nommé Merkaal l'a enchaîné dans les collines, à l'ouest de ce qui, à l'époque, était la province impériale de Fwem-Omeyo. La formule qu'il a utilisée pour le lier était très claire : le roi Peste resterait captif jusqu'à l'extinction de la lignée Merkaal. Une fois libre, il pourrait réclamer mille âmes par année de captivité. Antef vient de le lâcher sur le monde, et la totalité de la population de Dharijor suffira à peine à apaiser sa faim. Il garde Æl, ses frères, Siryü et les PJ pour le dessert…
Cela dit, rien n'est perdu. Il existe au moins deux moyens de le vaincre.

La fin du domaine Merkaal

Rester à la propriété n'a pas beaucoup de sens. Il ne s'y passe plus rien, et les cadavres commencent à se décomposer. A partir de maintenant, c'est aux aventuriers de prendre l'initiative. Laissent-ils Siryü et Æl sous la garde des esclaves survivants ? Les emmènent-ils en ville ? Essayent-ils de leur trouver un abri dans les fermes environnantes ? Et que font-ils de Gryan ? Ivar se propose pour rester sur place et s'occuper de tout le monde. Si les aventuriers acceptent, il tentera de tous les empoisonner – « ils sont tombés malades, je n'ai rien pu faire ». Il serait préférable qu'il n'y parvienne pas !
Si vous avez des aventuriers intelligents, ils voudront peut-être faire un saut dans les archives, à la recherche d'informations

A mort !

Pour les habitants des Jeunes Royaumes, les phénomènes naturels n'existent pas. Tout est voulu par une ou plusieurs Puissances, hostiles ou amicales. L'épidémie de peste ne fait pas exception. Dans un premier temps, la population de la ville pourchassera les rares fidèles de la Loi. Une fois à court de victimes, elle partira à la recherche d'autres responsables. Le « sorcier melnibonéen » qu'est Æl fait un excellent coupable. Tout dépend de la publicité que les PJ ont donné à l'affaire, mais s'ils n'ont pas tenu leur langue, Siryü risque fort de se retrouver sur un bûcher en compagnie de toute la famille Merkaal.

sur ce qui s'est passé. Hélas, 90 % des documents ont brûlé la veille au soir. S'ils y passent la journée, ils retrouveront une multitude de parchemins plus ou moins intacts… rédigés en haut-parler ou, à la rigueur, en bas melnibonéen. Le texte du pacte en fait partie. Dans la mesure où c'est le seul document totalement intact au milieu d'un rayonnage particulièrement endommagé, ils auront du mal à le rater. Les plus courageux peuvent décider d'aller voir Antef le fantôme. Il est tout disposé à expliquer aux personnages qu'ils vont tous mourir, mais se garde bien de leur dire pourquoi…

L'épidémie

Lorsqu'ils tentent de retourner à Lashmar, les aventuriers découvrent que la peste les a précédés. Fermes et villages sont déserts, les rues jonchées de cadavres noircis. Les rares survivants décrivent une sorte d'éclair noir et hurlant qui a traversé les rues, laissant des cadavres derrière lui. Plus ils s'éloignent du domaine, plus cela ressemble à une maladie « normale » : après le passage de l'éclair, une journée, puis deux, puis quatre, s'écoulent avant que les premiers symptômes apparaissent. A Lashmar, pour l'instant, personne n'est malade, même si la majorité de la population est déjà contaminée. Les premiers cas éclateront la nuit de l'arrivée des PJ et, à partir de là, tout ira très vite.

La plupart des malades traînent pendant une semaine, souffrant atrocement. Quelques « chanceux » sont atteints de peste pulmonaire, qui les emporte en quelques heures seulement… et est cent fois plus contagieuse que sa cousine bubonique. Deux jours après l'arrivée des aventuriers, les quartiers pauvres sont bouclés par la garde, sans grand succès. Illumor ordonne que l'on ferme les portes de la ville, mais il est déjà trop tard. L'épidémie se propage dans la campagne, descendant jusqu'au château du baron Tarando. Ce dernier succombe, bientôt rejoint par le comte Androsto. A Lashmar, le bourgmestre meurt au bout d'une semaine. Le quartier nord, intégralement dépeuplé, hérite de la réputation d'être hanté. Une gigantesque fosse commune est ouverte à la porte sud. Des chariots, conduits par les rares chanceux qui ont survécu à la maladie, passent dans les rues ramasser les morts. Et, au milieu de tout ça, les PJ restent frais et roses…

Que peuvent-ils faire au milieu de ce cauchemar ? La première urgence est de comprendre ce qui se passe.

Pistes

● **Les archives municipales**. Sur la période du Glorieux Empire, elles sont très lacunaires, mais il y est question de plusieurs grandes épidémies, mille deux cents ans plus tôt. Elles s'achèvent brusquement, et le gouverneur de la province ordonne qu'une grande fête soit donnée en l'honneur d'un certain Saradaric Merkaal.

● **Le temple**. Les prêtres du Chaos ont adopté une politique simple : ils se sont barricadés et attendent que l'orage passe. Ils n'acceptent les visiteurs qu'au terme d'une cérémonie d'exorcisme complexe (et inutile), et ne s'approchent pas d'eux à moins de trois mètres. Les prêtres sentent tous qu'un puissant démon est lâché sur la ville, et ceux de Chardros ajoutent que leur maître est très satisfait. Les archives du temple sont plus complètes que celles de la ville. On y trouve, entre autres choses, une description du roi Peste dans un vieux traité de démonologie.

● **La traduction du pacte**. En dehors du temple, il y a peu d'endroits où l'on puisse faire traduire un document rédigé en haut-parler. L'un des conseillers du comte en est capable, tout comme Ygvad le Sage, un vieil ermite urbain qui s'est exilé dans un puits muré, sur la grand-place. Quel que soit le traducteur, il lui faudra plusieurs jours de travail… et les traducteurs ne sont pas immunisés à la peste.

● **Le quartier nord**. Il est effectivement hanté, ou plus précisément habité par le roi Peste. Des PJ inconscients pourraient vouloir aller le chercher dans son antre. Il se présente sous la forme d'une tache d'ombre glacée, d'où émanent parfois des vagues de nausée. Il est immatériel, et impossible à tuer sous cette forme. Sa personnalité n'est pas précisément agréable, mais il est tout disposé à raconter l'histoire de son point de vue, en soulignant qu'il lui reste un million cent quatre-vingt-douze mille âmes à collecter. Cela devrait lui prendre quelques mois. Ensuite, il reviendra exprès pour eux… Si les aventuriers sont prudents et ne vont pas le voir, c'est lui qui leur enverra des rêves.

Que fait-on ?

Laissez les aventuriers réfléchir. Pour une fois, la solution ne va pas leur tomber toute cuite dans le bec. Récompensez les idées créatives, même si elles s'éloignent des suggestions suivantes – bien entendu, même si les initiatives des PJ fonctionnent, ce ne sera pas nécessairement tout à fait comme prévu…

Attendre

Mauvaise option ! Le continent occidental tout entier va connaître une effroyable épidémie et, une fois qu'il aura perdu la moitié de sa population, le roi Peste reviendra pour eux.

Faire directement appel au Chaos

Les prêtres de la ville n'interviendront pas, pas plus que les huit dieux de Pan Tang (qui ne tiennent pas à froisser Chardros). Mais les aventuriers n'ont pas nécessairement besoin d'eux. Il y a un neuvième dieu du Chaos : Arioch. Et un temple lui est consacré dans la propriété Merkaal, à deux jours de là. Aller y prier semble être une bonne idée. Selon la manière dont vous concevez le monde d'Elric, Arioch peut leur apparaître directement ou, plus logiquement, se contenter de leur donner un coup de pouce discret. Il peut, par exemple, convoquer le fantôme d'Antef et lui ordonner de « mettre immédiatement un terme à cette absurdité ». A moins qu'il ne leur fasse un petit cours sur l'interprétation des pactes démoniaques…

Supplier le fantôme

A moins que les aventuriers n'aient d'excellents arguments, Antef fait la sourde oreille… d'autant plus farouchement qu'à ce stade, il ne peut plus rien faire, à part servir de messager. Il est à l'abri du roi Peste, mais ce dernier n'a plus aucune envie de l'écouter…

Coincer le démon

Tout recommencer à zéro est sans espoir : il faudrait un mage très puissant, comme on n'en trouve guère qu'à Melniboné et Pan Tang. En revanche, en jouant sur les termes de l'ancien pacte, il y a peut-être un espoir. Le texte stipule clairement que « le roi Peste restera captif tant que vivra un membre de la famille Merkaal ». En reniant son fils, Antef lui a fourni un prétexte. En droit démoniaque, un prétexte est parfois suffisant… parfois.

Il ne reste plus qu'à trouver un Merkaal vivant et disposé à capturer le démon. Gryan est le choix logique, s'il est toujours en vie. Il est prêt à tenter le coup. Muni du pacte, il se risque dans le quartier nord. Il en ressort rongé par la fièvre et vomissant du sang, et meurt dans la soirée. Le démon a estimé que n'ayant pas été reconnu par Antef il ne pouvait se prévaloir d'être un Merkaal.

Même si Ivar s'est fait connaître, il est peu désireux de risquer sa vie. Si les PJ parviennent à le convaincre, il connaîtra le même sort, pour la même raison. Reste deux Merkaal en vie : Æl… et Siryü, qui n'est pas Melnibonéenne du tout, mais qui a épousé Æl et a un peu de son sang dans les veines. Le démon feint d'ignorer ce détail, mais les aventuriers seraient bien inspirés de s'en souvenir.

Vous pouvez mettre en scène un final à grand spectacle, avec Siryü et les aventuriers unissant leur POU pour vaincre le roi Peste. Celui-ci hurle, tempête, en appelle à Chardros, mais finit par se soumettre. Crachant une dernière malédiction, il repart vers l'ouest, et reprend sa place sous la tour. Il reviendra à la fin des temps…

Conclusion

Æl se remet en quelques jours, et l'épidémie s'achève. Le comte et le bourgmestre sont morts, et leurs successeurs n'ont pas la moindre envie de payer leur dû aux aventuriers. En revanche, ils se sont fait des amis de la famille Merkaal. Æl est riche et, s'il voulait s'en donner la peine, il pourrait devenir très influent… ●

LES PNJ

Æl Merkaal

FOR 15 CON 15
TAI 17 INT 19
POU 16 DEX 16
APP 18 PdV 16

Modificateur aux dégâts : +1d4.

Armure : très éventuellement une plaque melnibonéenne complète, qui a appartenu à son arrière-grand-père, 1d10 +6.

Armes : Arc 80 %, 2d6 + 1 + 1d2 ; Épée longue 110 %, 2d8 + 1d4.

Compétences : Dessin et peinture 120 %, Être déphasé par rapport au monde réel 80 %, Jouer aux échecs 75 %, Musique 90 %, Philosophie 95 %.

Gryan, fourbe

Prenez les caractéristiques du Noble décadent, p. 198.

Ivar, fourbe plus doué

Prenez les caractéristiques du Noble compétent, également p. 198

texte
julien
blondel et
thomas séron
illustration
stéphane
levallois
plan
c. daujean

Crazy

world

Pour Cyberpunk

DIFFICILE

Ce scénario est une plongée en apnée dans les affaires boueuses d'une corporation pourrie de Night City. Il conviendra à une équipe de personnages expérimentés, aussi soudés et entreprenants que possible, et offrira au meneur de jeu de grandes libertés quant à la gestion des différents intervenants. Les suppléments « Night City », « Protect & Serve » et « Chrome 2 » peuvent être utiles.

Samedi, 10 heures, le flash de Suzie Parker pour News 54 :
« Des nouvelles fraîches pour un week-end qui s'annonce chaud, malgré le petit score du Lotocadavre : 48 seulement cette semaine. Avec une mention spéciale pour la 36e victime. Dans la nuit du vendredi au samedi, le corps de Roger Atkins, ancien sénateur de CalNor et membre éminent du conseil régional, a été découvert dans la piscine de sa résidence de Heywood. Son épouse, qui figure à ses côtés sur cette photo, a également été retrouvée morte, étranglée dans sa salle de bain. La thèse du règlement de comptes politique semble évidente mais, étant donné l'importance de ce double assassinat, les enquêteurs se refusent encore à tout commentaire. Toute la lumière sur cette ténébreuse affaire dans notre bulletin de 19 heures, juste avant la retransmission du concert de Johnny Silverhand. Comme le savent déjà quelque 60000 veinards, le Mc Cartney Stadium accueillera ce soir le duo formé avec Betty Hooligan. Duo explosif à qui l'on doit *Crazy World*, le tube planétaire déjà vendu à plus de trois millions d'exemplaires ! Deux artistes prestigieux pour un concert qui fera date dans l'histoire du Stadium, et qui sera retransmis, en direct, sur News 54. »

NeuroMust

Comme la majorité des corporations, NeuroMust se livre à des opérations qui dépassent de très loin le cadre de ses activités officielles. Rares, mais hautement rémunératrices, ces opérations noires font de Daryl Benders (p.-d.g. de NeuroMust) le responsable d'une quinzaine d'assassinats en quatre ans. Grâce à ses connaissances en cybernétique et modifications biologiques, NeuroMust propose depuis quelques années un service d'assassinat à la carte, où chaque contrat est effectué par une copie conforme d'un des enfants de la victime (généralement des hommes d'affaires ou des célébrités). Avec l'aide de Norton, le directeur véreux de l'orphelinat de Night City, Benders a accès à tout un réservoir d'enfants qu'il peut sélectionner en fonction de l'âge et de la morphologie du fils ou de la fille de sa future victime. Les travaux de modelage sont effectués dans un laboratoire secondaire, situé en périphérie de la ville. Une fois métamorphosé, le sujet est amélioré (réflexes, perceptions, force physique) et soumis à une Braindance poussée qui va lui graver les rudiments de la personnalité du véritable enfant (visages familiers, plans du domicile parental, emploi du temps habituel...). Il devient alors une véritable machine à tuer.

Pour éviter tout risque d'échec, l'enfant n'est jamais conscient de sa mission. Un psychologue s'occupe de sa santé et lui laisse entendre qu'il va enfin retrouver ses parents. Parfaitement consentant, l'enfant n'oppose aucune résistance à la suggestion qui sera ensuite intégrée à son mental. Au cours d'une séance d'hypnose, l'envie de meurtre est associée à un stimulus de nature variable, et dont le sujet ne garde aucun souvenir. C'est ce qui est arrivé au fils des Atkins.

Henry Atkins

Le véritable Henry faisait ses études en tant que pensionnaire au collège Del Coronado. Dans la journée du vendredi, quelques heures avant que son garde du corps personnel ne vienne le chercher pour le week-end, il a été enlevé par une équipe de solos de NeuroMust. Après avoir servi de modèle pour le biosculptage de son double, il a été exécuté. Son absence n'a inquiété personne puisque son « jumeau » a fait son entrée en scène dans la foulée. Samuel, le double, vivait depuis l'âge de trois ans à l'Orphelinat central. Sam n'a jamais connu ses parents. Aussi, lorsque le directeur lui proposa de passer une petite visite médicale avant de rejoindre une lointaine tante new-yorkaise, il a sauté sur l'occasion. L'enfant n'a gardé aucun souvenir de la « petite visite médicale ». Il en est ressorti changé, riche d'une nouvelle identité et de quelques modifications indétectables (voir ses caractéristiques). Quelques heures après avoir pris la place du véritable Henry, il fut emmené à son nouveau domicile dans une berline blindée. Conditionné, biosculpté d'après l'original et bourré de renseignements, Henry « Samuel » Atkins parvint sans éveiller les soupçons au 17 High Street, à Heywood. Vers 22 h, il tua de sang-froid ses « propres parents ». Il ne fut pas soupçonné, et pour cause : il avait disparu lorsque la police arriva sur les lieux, alertée par l'extinction du biomoniteur du sénateur. Après avoir fouillé la maison et découvert les corps, ils conclurent à l'enlèvement du jeune Atkins.

Mais ils se trompaient... Henry avait quitté la maison vers 22 h15, pour être le premier au concert de son idole : Johnny Silverhand.

Un refrain inoubliable

Avant de prendre la place du jeune Atkins, Samuel était déjà fan du rocker. C'est pourquoi les responsables du conditionnement de NeuroMust ont choisi d'associer les pulsions meurtrières à un des tubes de Silverhand. Dès que l'enfant entendrait ce morceau, les images de violence et du visage des Atkins intégrées à son

mental lui reviendraient en mémoire, le poussant au meurtre. Il fallait choisir un morceau connu, mais surtout un morceau suffisamment diffusé pour que Henry puisse l'entendre durant le week-end. Ce fut donc *Crazy World*, l'actuel grand succès de Silverhand, qui servit de déclencheur. « Henry » est rentré au domicile parental vers 19 h00, a dîné en famille, puis s'est assis pour regarder la télévision. Page de pub, clip de présentation du concert, déclic : lève-toi, trouve-les, tue-les…

Le conditionnement fut une réussite totale. Un peu trop sans doute, vu l'impact de la musique sur le cerveau de Sam. Car au lieu d'aller se coucher bien sagement, abattu par le choc nerveux et la descente d'adrénaline, Henry perdit complètement les pédales. En quelques secondes, sa personnalité fut totalement brouillée, générant une véritable obsession : devenir Silverhand ! Dès lors, il n'eut plus qu'une seule idée en tête : se rendre au concert pour voir son idole et entendre ce morceau qui lui procurait de telles sensations de puissance.

Le concert

Les PJ accueillent avec un sourire le flash de News 54. Les soixante mille veinards, ils en font partie ! Leurs places sont réservées depuis des mois et ils n'attendent plus que l'heure fatidique pour se diriger vers le Mc Cartney Stadium (*Night City* p. 119). Ouverture des portes à 20 h00. La sécurité filtre les entrées et guide les spectateurs. Elle compte une centaine d'équipes de trois hommes, munis de matraques, de tasers, et vêtus du blouson au logo des NC Rangers. Détecteurs de métaux pour éviter les trop gros calibres – les armes de poing sont tolérées – antennes de soin d'urgence, patrouilles internes et externes, parking surveillé… Tout est prévu pour le confort et le réconfort des fans de Johnny. Et des fans, il y en a ! Danseurs en tout genre, posers et sosies, célébrités, boostergangs venus montrer leurs couleurs… Le Stadium sera bondé bien avant le début du concert.

Sur la pelouse, jouant des coudes pour protéger leur espace vital, les PJ ne se doutent pas encore que ce soir, au Stadium, c'est… soirée psycho.

Rencontre explosive

Silverhand commencera par jouer une sélection de ses vieux tubes. Puis il sera rejoint par Betty Hooligan, une rousse incendiaire montée sur des talons démesurés et moulée dans une combinaison de latex qui rutile sous les projecteurs. Après quelques morceaux, c'est le tour de *Crazy World*. Dans la foule, entrée en scène de Henry. Les PJ pourront remarquer sa petite silhouette, perdue derrière la masse d'une dizaine de boosters, mais ils ne doivent pas faire le rapprochement avec le visage bien coiffé du fils des Atkins (qui figurait sur la photo montrée durant le flash). Ils le verront se trémousser, vêtu d'un short argenté, d'un tee-shirt noir à l'effigie du rocker, d'une casquette et de baskets montantes. En clair, un gosse de la rue. Dès le début de *Crazy World*, il entrera dans une transe frénétique et commencera à bousculer ses voisins, des boosters aux blousons fluos. Une bagarre explosera vite et les PJ auront la surprise de voir un, puis deux, puis trois boosters s'étaler au sol. Le gosse expédiera ses adversaires sans même s'en rendre compte. Cette scène doit être explosive, pour impressionner les PJ, mais suffisamment réaliste pour laisser planer le doute : drogue, crise de nerfs ? L'enfant n'est pas un cyborg, et il ne désossera pas la moitié du Stadium ! Mais les PJ pourront tout de même remarquer ses réflexes et l'extrême précision de ses coups, malgré son état de transe apparent.

Si les PJ (ou d'autres spectateurs) décident d'intervenir, Henry s'éclipsera dans la foule. Et un gosse de sa taille, ça se faufile. Gérez l'affrontement et la fuite d'Henry sans permettre aux PJ de comprendre qu'il s'agit du fils des Atkins.

Sur le parking

Quand ils sortiront du concert, peu importe à quelle heure, ils auront droit à une nouvelle surprise. Henry va traverser le parking à toute allure (il court vraiment très vite). L'enfant semble à la fois fuir un danger et chercher quelque chose, ou quelqu'un. Et les PJ seront étonnés de découvrir qu'il s'agit d'eux… De l'un d'eux, en particulier. Choisissez un personnage masculin assez peu typé pour que Henry puisse le prendre pour un autre. Son visage rappelle à l'enfant soit un médecin, soit un garde du corps de NeuroMust, qu'il aura aperçu lors de son passage au laboratoire. Lorsque Henry aura retrouvé sa cible, il foncera vers le groupe et s'adressera directement à « son sauveur », à qui il expliquera de façon décousue et assez incohérente qu'il est poursuivi par « deux types en noir, qu'il ne sait plus quoi faire, que la chanson est finie et qu'il est fatigué ». C'est à ce moment-là, et à ce moment-là seulement, que les PJ pourront peut-être l'identifier comme étant le jeune Atkins. Quelques secondes plus tard, les PJ pourront remarquer qu'ils sont observés, à bonne distance, par deux groupes d'hommes en noir (voir les PNJ). Ces hommes ne se laisseront pas approcher et feront tout pour éviter l'affrontement. Si le temps se gâte, ils se contenteront de regagner leur véhicule, un gros van noir, et de partir sur les chapeaux de roues. Notez que, bien évidemment, ils suivront les PJ à la trace…

La famille s'agrandit

Selon toute logique, les PJ devraient embarquer Henry avec eux (vous pouvez jouer sur la fibre paternelle du nouveau compagnon de l'enfant). Une fois au calme, Henry répondra aux questions de manière contradictoire, floue, et avec tous les signes d'une amnésie partielle. Son équilibre mental ayant été fortement perturbé par le meurtre, et surtout par le concert, Henry mélange ses souvenirs « officiels » avec ceux de Samuel, l'orphelin. Il se souvient de Del Coronado, le collège du véritable Atkins, mais en parlera comme d'un orphelinat. Les camarades de classe de Henry prendront les noms et les visages des amis de Sam à l'Orphelinat central, et le directeur du collège s'appellera Norton… Veillez à utiliser ces contradictions avec finesse pour que les PJ ne se lancent pas dans l'enquête avec trop de certitudes. Henry est fragile, instable, et il réagira avec violence si on lui force trop la main. Vous pourrez mettre en scène une petite crise de nerfs (chaises volantes, vitres cassées…), histoire d'intriguer les PJ et de les faire réfléchir à la force incroyable de ce jeune garçon.

L'enquête

Les informations peuvent être obtenues de différentes façons (contacts, rapports de police, Réseau…), mais il est probable que ce soit Henry qui apporte le plus de renseignements aux PJ. Si vous trouvez que les PJ ne sont pas assez motivés, qu'ils perdent trop de temps, faites intervenir l'équipe de récupération. Les solos ont pour ordre de retrouver l'enfant, car les responsables de la NeuroMust voient d'un mauvais œil le fait que leur meurtrier se balade en toute liberté… Vous pouvez faire intervenir les solos à n'importe quel moment (dans un bar, chez un des PJ, dans la rue…), l'essentiel étant de mettre la pression aux PJ et de leur fournir la preuve que l'enfant n'est pas recherché que par les gouvernementaux.

Le sénateur Atkins

La plupart des informations liées au sénateur sont protégées. Malgré tout, on peut apprendre qu'il était procureur général avant de devenir sénateur, qu'il a eu une carrière politique brillante (au cours de laquelle il a pu se faire des ennemis) et qu'il a toujours été considéré comme un modèle d'intégrité. Le rapport d'autopsie peut être découvert grâce au Réseau ou à d'éventuels contacts dans la police (à jouer serré). Noyade et triple fracture de la boîte crânienne pour le père, strangulation et multiples fractures pour la mère. Aucune empreinte n'a été retrouvée, pas plus sur les corps que dans la résidence. Le rapport de police fixe les deux décès entre 21 h30 et 21 h45 et ne fait mention d'aucune effraction. Travail de professionnel ?

Henry

Après quelques observations, le corps du jeune Atkins se révélera aussi troublant que sa santé mentale. Il ne porte aucune blessure ou hématome pouvant résulter du combat lors du concert. Plus étrange

encore, le bout de ses doigts est lisse (donc, pas d'empreintes digitales) et sa température corporelle est légèrement élevée. Passons sur ses réflexes, sa résistance physique, sa rapidité et sa poigne de fer… Henry refusera catégoriquement de parler de ses parents. Il n'hésitera pas à se montrer agressif si on lui pose trop de questions. C'est un sujet tabou, et on le comprend aisément. À propos du PJ qu'il semble connaître, il lui affirmera qu'ils se sont déjà vus, lors de la visite médicale, et qu'il ne comprend pas pourquoi celui-ci refuse de le reconnaître. S'il est questionné sur son emploi du temps de la journée de samedi, Henry dira qu'il s'est enfui de chez lui en pleine nuit, sans mentionner la mort de ses parents, et qu'il a marché jusqu'au Stadium (il a effectivement erré dans les rues et a dormi sous un échangeur, près du stade). Si les PJ lui parlent de son collège, il commettra les confusions précédemment citées et ajoutera qu'il souhaite revoir ses amis.

C'est sûrement à cette occasion que les PJ décideront de monter une petite expédition vers le collège Del Coronado ou l'Orphelinat central.

Del Coronado

Les locaux sont fermés (c'est dimanche), mais pas déserts. Dans le grand gymnase, accessible par le parking, une centaine d'enfants en uniforme blanc jouent au basket encadrés par une dizaine d'instructeurs de l'État. Ce sont les orphelins de Night City, qui utilisent les équipements des collèges de la ville pour leurs activités. Cette rencontre est importante, car ce sont les anciens camarades de Sam qui sont présents. Il les reconnaîtra d'ailleurs et courra jusqu'à eux. Samuel ira directement jusqu'à son pote Ted et commencera à lui parler comme si de rien n'était. Imaginez la rencontre… À aucun moment les meilleurs amis de Sam (Ted et Scotty) ne reconnaîtront leur « vieux pote ». Samuel sera bien étonné par leur attitude. Cependant, lors de la discussion, le retour de certaines expressions (et anecdotes connues seulement des trois amis) va semer la confusion dans les esprits. Seuls Ted et Scotty pourront confirmer une sensation de déjà-vu face à cet enfant inconnu. Si les PJ veulent intervenir, les enfants se laisseront interroger de bonne grâce, mais n'oubliez pas que les éducateurs sportifs surveilleront toute la scène de très près. Quoi qu'il arrive, les PJ doivent comprendre que Henry connaît bel et bien ces orphelins et que Ted et Scotty commencent à douter. La visite au gymnase ne devra pas s'éterniser, car les enfants finiront par être ramenés à l'Orphelinat pour la nuit. Bien sûr, les PJ ne seront pas invités.

L'Orphelinat central

Avant ou après cette rencontre, les PJ peuvent se rendre à l'orphelinat. S'ils y vont avant d'aller au collège, décalez la sortie sportive des enfants pour les faire rencontrer Ted et Scotty. Là encore, les garçons se laisseront accoster, répondront aux questions et pourront confier leurs impressions sur « ce mec qui parle comme Sam ». En cas de confrontation directe, Ted risque de se prendre la tête entre les mains tellement il doute. Les PJ doivent apprendre que le Sam en question a disparu de l'orphelinat trois mois plus tôt, et que son cas n'est pas le premier.

Hans Norton, le directeur de l'orphelinat, acceptera de recevoir les PJ dans son bureau. Si le sujet est abordé, il leur donnera la version légale de la « disparition » de Sam : l'adoption de celui-ci par une vieille tante, Miss Smith. Si les PJ sont entrés à l'orphelinat accompagnés d'Henry, Norton perdra contenance pendant quelques secondes. C'est une ordure, un pourri de première. Antipathique au possible, il est également faible et lâche. Il a l'air de cacher quelque chose, mais n'a pas la carrure pour gérer seul une telle affaire. Si les PJ se montrent menaçants, Norton crachera très vite le morceau : il « vend » des enfants à une corporation (il ne sait pas laquelle). Si les PJ sont vraiment convaincants, il leur donnera le seul numéro dont il dispose pour joindre son contact. Si Norton a avoué ce qu'il sait, il préviendra son contact (après le départ des PJ) et lui expliquera la situation (provoquant l'envoi d'une nouvelle équipe de récupération). Et si jamais Norton venait à mourir, il ne resterait que peu de chances aux PJ de faire le rapprochement avec NeuroMust.

Richard Matthewson

Si les PJ appellent le numéro donné par Norton, ils tomberont sur un correspondant muet (qui attendra que Norton se présente, analyseur vocal à l'appui). S'ils se présentent comme des clients potentiels ou s'ils annoncent qu'ils ont des infos sur Henry, le contact leur répondra. Richard Matthewson est un obscur cadre corporatiste. Il travaille pour NeuroMust, sert d'intermédiaire entre Benders et l'orphelinat, transmet les « commandes » au directeur et négocie sa commission à chaque affaire. Il va également prendre livraison de l'enfant choisi et le fait transiter jusqu'aux laboratoires secondaires de NeuroMust. Si les PJ sont polis et suffisamment rusés, Matthewson acceptera de les rencontrer « en toute amitié ». Il effectue consciencieusement son travail d'intermédiaire et n'a rien contre la perspective d'un nouveau contrat. Par contre, il ne trahira pas ses employeurs et, même sous la menace, les PJ ne pourront lui soutirer aucune information. Si un rendez-vous est fixé, Matthewson choisira un lieu public (bar ou restaurant) et viendra accompagné d'un garde du corps personnel (sans rapport avec NeuroMust).

L'autre moyen de parvenir jusqu'au contact consiste à surveiller discrètement l'orphelinat, Matthewson y fera son apparition après quelques heures de planque. Il vient pour stipuler à Norton de l'appeler si un enfant inconnu venait à faire surface (ce que Norton aurait fait de toute façon). Les PJ pourront suivre Matthewson ou bien tenter de le cueillir, moyennant une brève altercation avec son garde du corps personnel (un solo classique). Une filature les mènera directement au laboratoire annexe de NeuroMust, dans le sud de Night City (voir plus bas). S'ils choisissent la manière forte, Matthewson leur fournira de mauvaise grâce l'adresse du siège social de NeuroMust.

Au siège social

Si les PJ débarquent à NeuroMust, ils devront la jouer fine. L'usage de la violence sur Corporate Plaza est totalement exclu (trois équipes de miliciens privés, deux AV-4 blindés et intervention de la police dans les trente secondes). S'ils se montrent aimables et inventifs, ils pourront être reçus par Benders en personne. C'est un homme d'une quarantaine d'années, élégant et poli, qui affiche une jeunesse et un sourire à toute épreuve. Benders prendra soin de bien accueillir ses visiteurs (clients potentiels ?) et pourra même leur faire visiter les locaux : laboratoires vitrés, échantillons de produits, démonstrations, catalogues… Il niera bien sûr toute implication de sa corporation dans une affaire de meurtre ou de trafic d'enfants. Benders est le véritable méchant de l'histoire. Aussi, prenez soin de le rendre aussi énervant et machiavélique que possible. Si les PJ ouvrent le feu dans les locaux, ils risquent la mort. Et s'ils sortent de NeuroMust en ayant trop éveillé la curiosité de Benders, ils seront aussitôt suivis par une ou deux équipes de récupération.

Daryl Benders

Les méchants aux trousses

Chacune des équipes de récupération est formée de quatre solos musclés, bien équipés, qui ont pour but de récupérer Henry et d'éliminer tous les gêneurs potentiels. Ils peuvent surgir n'importe où et sont de taille à faire passer un sale quart d'heure aux PJ. Normalement, les PJ ont dû faire leur connaissance sur le parking du Stadium. Ils y ont été envoyés par Benders, sur les conseils des psychologues du labo qui ont réalisé (un peu tard) que le stimulus pouvait être assez fort pour attirer Henry au concert. Ensuite, tout dépend des actions du groupe. Les récupérateurs se trouveront sur le route des PJ si ces derniers viennent fouiner chez NeuroMust, à l'orphelinat, au collège… En théorie, ils sont assez efficaces pour traquer les PJ n'importe où et leur tomber dessus à la première occasion. Et si les PJ se montrent trop coriaces, NeuroMust sortira l'artillerie lourde : runners, traqueurs, nouveaux solos…

Cyberpunk

Au laboratoire

Situé dans un quartier industriel du sud de Night City, il abrite une dizaine de scientifiques et une petite équipe de sécurité (cinq solos). Les PJ devront entrer par la force s'ils veulent découvrir ce que cachent ces locaux d'apparence anodine : des chambres et des salles d'expérience où sont façonnés les futurs tueurs en culotte courte. Dès l'entrée des PJ, la sécurité centrale sera alertée et des renforts décolleront de Corporate Plaza pour arriver 12 minutes plus tard. Benders se déplacera personnellement et, quoi que fassent les PJ, il tuera Henry d'une balle explosive de sniper. Quoi qu'il arrive, l'enfant doit être exécuté par Benders. L'arrivée des renforts doit faire comprendre aux PJ qu'ils n'ont aucune chance et le meurtre de l'enfant (Benders arrivera un peu avant la sécurité) doit leur couper l'herbe sous le pied. NeuroMust vient de gagner une première bataille !

À partir du moment où Henry est éliminé, l'enquête va s'orienter sur les responsabilités des personnages, ou des groupes, impliqués dans l'affaire. Il vous faudra donc gérer à la fois les actions des PJ, la progression d'une équipe gouvernementale et les grands projets de Benders. Les chapitres qui suivent doivent vous aider à coordonner une enquête difficile, et vous aurez à faire preuve d'imagination et de pas mal d'adresse pour gérer les nombreuses interactions entre les groupes.

La villa de Benders

En forme de fer à cheval, elle est composée d'un bâtiment central et de deux ailes latérales. Tout y est luxueux, utile et confortable.

AILE DROITE

— Rez-de-chaussée : Cuisines et réserves, une cave à vin et les logements du personnel (pour trois personnes).

— Étage : Trois chambres d'amis (qui n'ont pas servi depuis longtemps) et une salle de réunion privée.

AILE GAUCHE

— Rez-de-chaussée : Une immense salle de sport, avec sauna et accès à un stand de tir souterrain. Il y a des vêtements de sport taillés pour deux hommes de bonne stature (Benders et Heurbitzer).

— Étage : Une salle de jeu (une partie d'échecs de haut niveau est en cours), une importante bibliothèque (ouvrages variés traitant de cinéma, de théâtre, de costumes, d'histoire et de sciences diverses) et une infirmerie miniature, avec un stock de médicaments.

AILE CENTRALE

— Rez-de-chaussée : Entrée, salle à manger, séjour et une galerie d'art personnelle (statuettes, tableaux et armes anciennes)

L'équipe gouvernementale

Après l'assassinat du sénateur Atkins, le LEDiv, Law Enforcement Division, (voir *Protect & Serve*) mettra sur pied une équipe d'investigation dont la mission consistera à fournir des éléments de réflexion à une future commission d'enquête. La constitution de cette équipe prendra un peu plus de temps que prévu et les agents n'arriveront qu'après l'assassinat d'Henry. Dès que la mort du garçon sera officiellement constatée, ils feront une entrée fracassante propre aux agents gouvernementaux (cartes officielles, lunettes noires, grosses berlines, etc.).

L'équipe est composée de six membres, tous agents spéciaux accrédités « Top Secret ». Ils sont donc à même d'entrer dans tous les bâtiments officiels, d'obtenir des facilités de perquisition, et d'accéder aux bases de données gouvernementales. Toutefois, leur pouvoir est loin d'être absolu et ils vont rapidement se heurter au « secret corporatiste », ainsi qu'à l'immunité de leurs principaux suspects.

Dès son arrivée en ville, l'équipe du LEDiv va entamer des recherches. Les gouvernementaux apprendront très vite l'implication des PJ dans l'affaire et leurs relations avec Henry. Il leur faudra quelques heures pour reconstituer le parcours des PJ et dresser leurs portraits robots (grâce à divers témoignages et enregistrements vidéos). Le lendemain, six heures au moins après l'assassinat du garçon, les PJ recevront une visite des agents du LEDiv. S'ils ont enfreint la loi, les enquêteurs utiliseront leurs infractions comme moyen de pression. En cas de conflit armé, ils se replieront immédiatement et lanceront des avis de recherche très sérieux. À partir de là, le scénario risque de se limiter à une course-poursuite sanglante où les PJ devront lutter contre des hordes de flics (voire de C- SWAT) déchaînés… Si les PJ sont restés dans les limites de la légalité, on leur demandera de témoigner dans le cadre d'une collaboration officieuse. Le but des enquêteurs est d'obtenir un maximum d'éléments sur l'implication de Daryl Benders et de trouver un moyen de contrer l'immunité corporatiste dont il dispose. Des analyses balistiques vont être effectuées sur le projectile qui a tué Henry, mais les enquêteurs savent déjà que la balle provient d'un fusil. Ils pensent que le propriétaire de l'arme pourrait être Benders lui-même…

Les agents vont donc passer un marché avec les PJ pour les pousser à mener l'enquête sur Benders. En échange, ils proposent d'oublier leurs éventuelles infractions mineures, d'intercéder en leur faveur en cas de procès grave et, éventuellement, de les payer (3000 à 4000 Ed, pas plus, Washington est pauvre).

L'envers du décor

La situation de NeuroMust n'est pas si brillante qu'elle y paraît. Sa percée sur le marché de l'amélioration biologique est vue d'un œil critique par Raven Microcyb, le géant de la cybernétique. La célèbre corpo a d'ores et déjà prévu un vaste plan pour déstabiliser NeuroMust afin de faire baisser le prix de ses actions, pour les racheter en masse et obtenir un pouvoir conséquent sur le conseil d'administration de la société. Mais Benders, qui possède 51 % des actions, conserverait tout de même le pouvoir absolu. Sa disparition libérerait son pool d'actions et ouvrirait une voie royale aux projets de récupération de Raven. Récemment, la corpo a eu vent des petits contrats que Benders proposait à sa riche clientèle (Raven a des taupes chez NeuroMust) et a décidé de lui tendre un piège, en commanditant l'assassinat du sénateur Atkins, qui gênait d'ailleurs Raven dans des affaires en Californie du Nord. À présent, il ne lui reste plus qu'à démontrer l'implication de Benders dans l'affaire pour récupérer ses parts. Les dirigeants de Raven vont donc user de leurs relations à Washington pour donner un coup de pouce aux enquêteurs du LEDiv et, par extension, aux PJ.

Sortie de secours

Daryl Benders est loin d'être idiot. Il se rend bien compte que ses affaires sont en train de prendre une très mauvaise tournure, surtout depuis la mort du sénateur. C'est pourquoi il a recontacté deux de ses anciens associés, un solo et un medtechie. Heurbitzer, le solo, ne fut que trop heureux de pouvoir aider son meilleur ami en reprenant du service à ses côtés. Quant à Malinski, il a accepté de délaisser momentanément ses propres recherches au Massachusetts Institute of Technology, pour reprendre une étude abandonnée quelques années plus tôt, faute de crédits. Ce génie de l'endocrinologie (science qui étudie les hormones du corps) est l'un des fondateurs de NeuroMust. C'est lui qui a mis au point les premiers implants pour la société. À la demande de Benders, il a donc rejoint un laboratoire en Alaska pour travailler à nouveau sur le projet Sydérium, une étude sur le clonage humain total qu'il considère comme « l'œuvre de sa vie ». Benders lui a demandé de mettre au point un clone de lui-même, un clone autonome et efficace qui pourrait « gérer » NeuroMust pendant que le véritable Benders et Heurbitzer s'occuperaient de régler l'inquiétante affaire qui commence à prendre forme. Leur petite enquête commencera par la recherche de l'identité des véritables commanditaires de l'assassinat du sénateur. Pour l'occasion, Benders retrouvera les joies de son premier métier : solo !

Solos dans la nature

Le jour de la mort d'Henry, Heurbitzer s'était rendu chez Benders en début de matinée. Alertés par téléphone des manifestations de Henry et de la présence d'une équipe de fouineurs, les deux hommes ont quitté la villa. Dans la journée, Benders abattra Henry. Il leur faudra deux jours d'enquête minutieuse avant de comprendre que tous les intermédiaires se sont volatilisés (Raven a effacé toutes les traces). Les solos mettent tout en œuvre pour ne rien laisser derrière eux (preuves matérielles ou humaines). Ils commenceront par essayer d'assassiner Norton en guettant sa sortie de l'orphelinat derrière leurs fusils snipers. Si Norton est protégé ou emprisonné, ils tenteront de le liquider par tous les moyens. Les deux solos sont des experts du déguisement et sont à même de prendre toutes les apparences possibles. Leur seconde cible n'est autre… que le groupe des PJ. Comme pour Norton, ils n'hésiteront pas à prendre des risques pour s'assurer de la mort de « cette bande de fouineurs beaucoup trop renseignés ». À vous d'improviser différentes embuscades, des appels téléphoniques, des poursuites en voitures… Benders et Heurbitzer feront tout pour abattre Norton et les PJ, mais puisqu'ils se savent également recherchés, ils ne prendront pas le risque de se faire repérer.

Ce que les PJ peuvent faire

● **Tenter de joindre Benders chez NeuroMust** ne donnera rien. Officiellement, il est

parti en voyage pour une dizaine de jours et ses coordonnées ne sont pas transmissibles. Son adresse n'est pas dans le Dataterm et seuls quelques services officiels (police, service des permis…) peuvent indiquer qu'il possède une villa dans Heywood. Les agents du LEDiv ne pourront pas intervenir (propriété corporatiste), mais ils ne se gêneront pas pour fournir l'adresse aux PJ, s'ils sont en bons termes avec eux.

● **Une infiltration du building NeuroMust** comporte de gros risques. Le bâtiment grouillant d'employés durant la journée, seule une action de nuit pourrait être envisagée. Et, même la nuit, les étages inférieurs sont encore en activité, bien que réduite. Les locaux de la direction sont vides de 20 h00 à 5 h00. Des rondes de deux gardes ont lieu toutes les demi-heures. De 5 h00 à 6 h00, le ménage est effectué par des employés de Multygenics, une entreprise familiale du quartier hospitalier. Il y a alors 20 nettoyeurs pour 5 gardes. Dans le bureau de Benders, le broyeur à papier révèle quelques indices : les restes d'un bon d'envoi du Service du matériel de NeuroMust et des fragments de talons de virements de la Banque cantonale de Zurich. Un placard renferme également quelques armes, mais de nombreux emplacements vides dans le râtelier laissent à penser que toutes les armes « intéressantes » ont déjà quitté les lieux. Sur l'ordinateur (Diff 20) on peut trouver les adresses des derniers courriers personnels envoyés par Benders. Le premier est adressé à Michael Heurbitzer (West Hill, Night City) et le second au Pr Malinski (Massachusetts Institute of Technology, Boston). Les courriers ont été effacés et seul reste l'enregistrement des envois. L'adresse de Benders à Heywood peut être trouvée dans ses papiers personnels (tiroirs du bureau), ainsi que dans l'ordinateur de sa secrétaire (Diff 18).

● **Par la Matrice**, la forteresse des données de NeuroMust a la forme d'un assemblage irrégulier vert et blanc, avec une entrée en forme d'anneau lumineux irisé. S'ils parviennent à accéder aux données, les PJ auront un tas de renseignements concernant le personnel, les clients, les activités et les ressources de la corpo.

● **La Banque cantonale de Zurich** n'est pas la banque attitrée de NeuroMust, mais Benders y possède bien un compte personnel. Les transactions sont archi-confidentielles. L'examen des comptes de Heurbitzer et Malinski révélera des virements de 30 000 Ed en provenance de cette banque.

● **Benders possède des permis** pour plusieurs armes de poing et quelques automatiques (dont un fusil de précision). Si, comme ces permis peuvent le laisser croire, toutes les armes du râtelier de son bureau lui appartenaient, il a dû partir avec un vrai arsenal…

● **Une rapide recherche au Service du matériel** permettra de découvrir que des envois de matériel de laboratoire ont été effectués récemment vers un centre de recherches affilié à NeuroMust, situé en Alaska. Ces envois sont signés par Benders lui-même, et non par le directeur du service.

● Une éventuelle étude des listes de passagers à bord des avions et vols suborbitaux ne donnera rien sur Benders, mais un certain Malinski se trouvait dans un vol à destination d'Anchorage (Alaska) au départ de Night City. Aucune réservation ne semble avoir été faite pour le retour. Son départ a eu lieu le dimanche matin, soit moins de 48 heures après la mort du sénateur.

La villa de Benders

Heywood est un quartier huppé situé sur les hauteurs de la ville. Un poste de garde à l'entrée abrite deux hommes et deux chiens (cyberdogues classiques), qui font des rondes toutes les 4 heures. Les gardes refoulent toutes les visites en répondant que « monsieur Benders est absent ». Ils se reposent entièrement sur les caméras qui surveillent le parc, et passent leur journée à regarder des vidéopuces et jouer avec leurs chiens. Il n'y a donc que 50 % de chance pour qu'ils repèrent d'éventuels intrus. Une fois dans le parc, les PJ seront tranquilles. La maison est protégée par des détecteurs de mouvement (85 % d'efficacité), qui peuvent être désactivés avec un peu d'effort (Sec. Électronique à 20). La villa est vide de tout occupant (voir description en marges ci-contre).

Heurbitzer

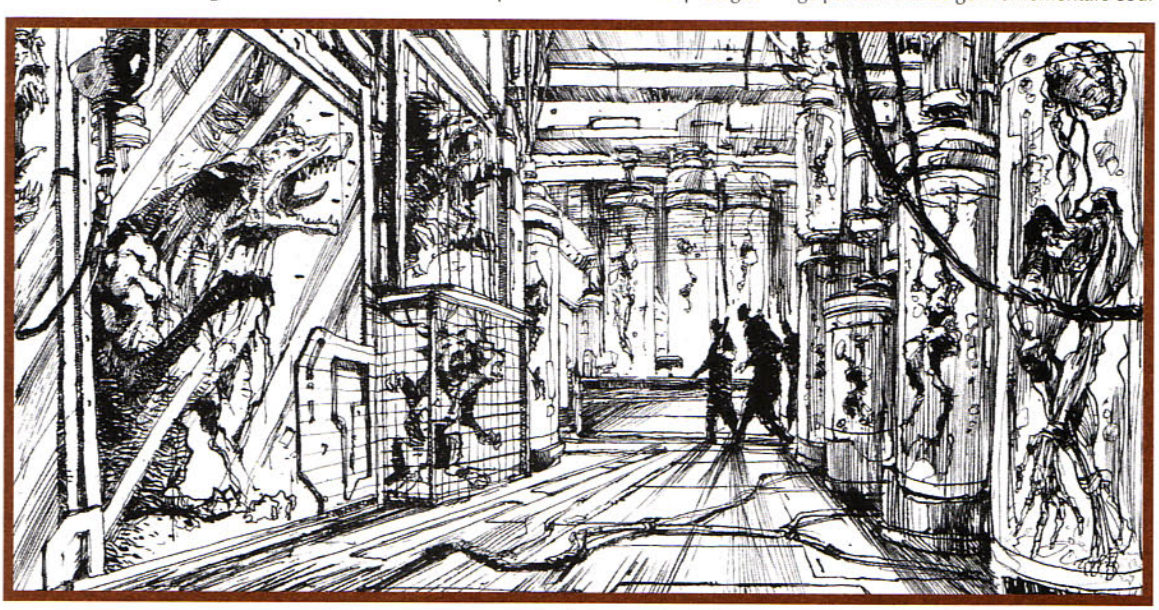
Le solo est inconnu des services de la police. Vieil ami de Benders, avec qui il a effectué de nombreuses missions, Heurbitzer s'est retiré du circuit depuis quelques années et fait aujourd'hui office de conseiller en sécurité corporatiste. Il loge dans une des luxueuses tours de West-Hill, dont l'entrée est filtrée par six gardes Arasaka. L'un deux surveille en permanence les caméras intérieures du bâtiment et appelle du renfort à la moindre alerte. Deux autres sont dans un bureau, situé sur les aires d'atterrissage privées du toit, et les trois derniers surveillent le hall. Si les PJ décident de lui rendre visite, Heurbitzer ne sera pas chez lui : il en est parti pour rejoindre Benders le jour où Henry a été exécuté. Il a emporté avec lui la majorité de ses armes et son matériel de déguisement. Dans son bureau, on peut trouver des relevés bancaires mentionnant un versement de 30 000 Ed en provenance de la BC de Zurich (Benders). Il y a quelques photos dans l'appartement. Elles montrent Heurbitzer aux côtés de Benders, de Malinski, et de deux anciens « compagnons de guerre » (un solo et une techie).

Malinski

Si les PJ tentent de joindre Malinski en téléphonant au Massachusetts Institute of Technology, des collègues du chercheur leur apprendront que « le professeur a quitté l'Institut depuis quelques jours ». S'ils se rendent sur place, le MIT est un immense complexe, composé d'une dizaine de bâtiments ultra-modernes (style « campus américain verdoyant »), et protégé par une milice gouvernementale cour-

— Étage : La chambre de Benders. La penderie contient de nombreux costumes, mais il y a des emplacements vides qui pourraient correspondre à des vêtements blindés (combat et extérieur). Le téléphone de la table de nuit a gardé en mémoire les numéros de Heurbitzer et de Malinski. Le dernier numéro composé est celui de NeuroMust.

— Bureau : Le téléphone contient les mêmes numéros, mais le dernier en mémoire est celui d'un aérodrome de l'arrière-pays de Night City (si les personnages se renseignent, ils apprendront que Benders a demandé la mise à disposition illimitée d'un Osprey V22 F, prêt à décoller pour l'Alaska). Il y a des papiers brûlés dans la cheminée. L'ordinateur a été partiellement vidé de ses dossiers personnels, mais on peut trouver des listes de classes (orphelinat), les adresses de Heurbitzer et Malinski, quelques données sur les PJ provenant de rapports d'enquête de détectives privés (téléphone, photos…). Il y a aussi des dossiers cartonnés intitulés « Programme Sydérium », mais ils sont vides. Un bon d'envoi de matériel de recherche biomédicale et de chirurgie, pour la base d'Alaska, traîne dans un tiroir.



toise mais efficace. Les PJ devront faire preuve de finesse pour accéder aux bâtiments de recherche. Là, ils pourront apprendre que Malinski est un savant indépendant, financé par des crédits privés (NeuroMust), qui travaille sur l'amélioration purement biologique des capacités corporelles. Son laboratoire est plein de cuves de cultures cellulaires, où baignent des organes améliorés en cours d'étude. Il y a des dizaines de cobayes animaux à divers stades d'évolution (rats au pelage métallisé, chiens aux muscles hypertrophiés et autres chimpanzés savants). L'ensemble des installations est alimenté, géré et surveillé par des systèmes automatisés. Malinski n'a pas une réputation de « monstre insensible », ni de « savant fou », et il semble qu'il ait prévu de revenir très bientôt pour s'occuper de ses sujets d'étude. Ses collègues le décriront comme un homme farfelu, génial et, finalement, très sympathique.

Son appartement personnel, en ville, est en désordre. Tous ses papiers personnels ont disparu, mais il y a encore des emballages de tenues chaudes (blouson, parka, boots et fuseaux thermiques) dans la pièce principale. Le dernier numéro composé sur son téléphone correspond à l'accueil de l'aéroport (qui pourra confirmer le départ de Malinski pour Anchorage dimanche dernier).

La vie au centre de recherche

6 h00 : Patrouille du matin autour du périmètre (en jeep)
6 h15-8 h00 : Petit déjeuner collectif
8 h00-12 h00 : Travail dans les laboratoires
12 h00 : Patrouille du midi
12 h00-13 h00 : Repas collectif
13 h00-14 h00 : Réunions ou loisirs
14 h00-18 h30 : Travail dans les laboratoires
19 h00-21 h00 : Repas du soir
22 h00 : Dernière patrouille

Petite virée polaire

L'enquête des PJ devrait normalement les mener jusqu'à Anchorage. N'oubliez pas que Benders et Heurbitzer sont à leurs trousses et que, si les PJ ne se sont pas décidés à quitter Night City deux jours après la mort de Henry, les deux solos risquent fort de leur tomber dessus, et de leur causer de sérieux problèmes. Benders fera tout pour éliminer ceux qu'il considère comme des preuves vivantes de sa culpabilité, surtout si les PJ ont fait alliance avec les agents du LEDiv. Ces mêmes agents pourront intervenir pour parler aux PJ de la piste « Alaska » en cas de problème (ou de panne sèche), car ils ne peuvent s'y rendre officiellement (propriété corporatiste).

Anchorage même ne présentera que peu d'intérêt. Il s'agit d'une ville de 600 000 habitants, contrôlée par diverses corpos pétrolières et technologiques, où tout ou presque est privatisé. L'État n'y a pas de réelle existence. NeuroMust dispose de contacts avec le Conseil corporatiste d'Anchorage, ce qui lui garantit une tranquillité juridique pour son centre de recherches. Un bureau local de NeuroMust gère les échanges entre la société mère et le centre. Il emploie une trentaine de personnes, dont six agents de sécurité qui ont fourni un hélicoptère à Malinski et ont supervisé l'acheminement des caisses de matériel. Si les PJ ignorent l'emplacement du centre, ils pourront le découvrir en posant des questions (habiles) ou en s'introduisant de nuit dans l'agence (action relativement simple). L'adresse du centre correspond à une région côtière, située à l'ouest de la ville, ravagée par les catastrophes écologiques de ces dernières années. Devenue « zone morte », le prix du mètre carré y est dérisoire… Un site idéal pour établir un centre de recherches discret. Une route goudronnée en assez bon état relie Anchorage au centre en quatre heures. L'accès aérien est strictement réglementé et réservé à NeuroMust.

Le centre de recherche

Il s'agit d'un complexe d'une vingtaine de bâtiments récents, verre et aluminium, qui abrite un peu moins de deux cents employés. La moitié des locaux est réservée au logement et à la vie du personnel. L'enceinte est surveillée par une trentaine de gardes, qui se relaient par équipes de dix. L'accès est bien sûr réservé au personnel de NeuroMust. Par contre, le centre n'est protégé que par un grillage et quelques éléments naturels (rochers, ravines), et tous les employés se déplacent en parka, masqués par de lourdes capuches. S'introduire dans la base ne devrait donc pas trop poser de problème. Aucune entrée n'est équipée de sécurité électronique (ni carte, ni code), mais la climatisation intérieure oblige les employés à circuler à visage découvert. Les PJ devront donc se déguiser, y aller au culot ou bien faire preuve d'une extrême discrétion. Normalement, vêtus de blouses blanches, ils devraient passer inaperçus durant une première journée. Seul un cyberpsycho de deux mètres risque d'alerter la sécurité… Durant la nuit (21 h00-6 h30), tous les chercheurs s'isolent dans leurs appartements après avoir dîné à la cafétéria collective. Des détecteurs de mouvements sont activés dans tous les couloirs, les salles et les labos sont verrouillés et les patrouilles redoublent de vigilance. Les PJ auront beaucoup plus de mal à prospecter de nuit que de jour.

Projet Sydérium

Les travaux effectués au centre n'ont rien d'illégal. Il s'agit de recherches sur l'amélioration des capacités humaines (réflexes, résistance, intellect, immunité aux maladies modernes, régénération des cellules). En somme, toute une branche de la biologie qui peut aider l'humanité. Par contre, les recherches du Pr Malinski sont, éthiquement, bien plus discutables. Ses expériences sur le clonage devraient lui permettre de copier intégralement un corps humain et, grâce à un programme de lavage de cerveau très perfectionné, d'injecter une véritable personnalité dans un corps artificiel.

Le laboratoire où il vient de s'installer pour achever ses tests est sensiblement plus surveillé que les autres et deux gardes contrôlent les cartes d'employés (Contrefaçon diff 18). Dans le labo, de grandes salles éclairées par des néons blancs abritent des cuves de liquide physiologique où baignent des organes et membres clonés (Malinski se contente pour l'instant d'assembler des morceaux clonés). Aucun des autres chercheurs n'est au courant, mais le matériel génétique utilisé provient des derniers prototypes de NeuroMust. Malinski travaille à la demande de Benders pour finaliser des clones viables du p.-d.g. de la corpo, qui a donc mis le paquet.

Lorsque les PJ visiteront les locaux de Malinski, ils découvriront les premiers essais de clonage de Benders : quatre répliques morphologiquement parfaites, mais dont le transfert mental a échoué. Deux bavent et babillent comme des nouveau-nés, le troisième est tétraplégique et autiste, et le dernier ne bouge que les yeux.

Du monde dans la place

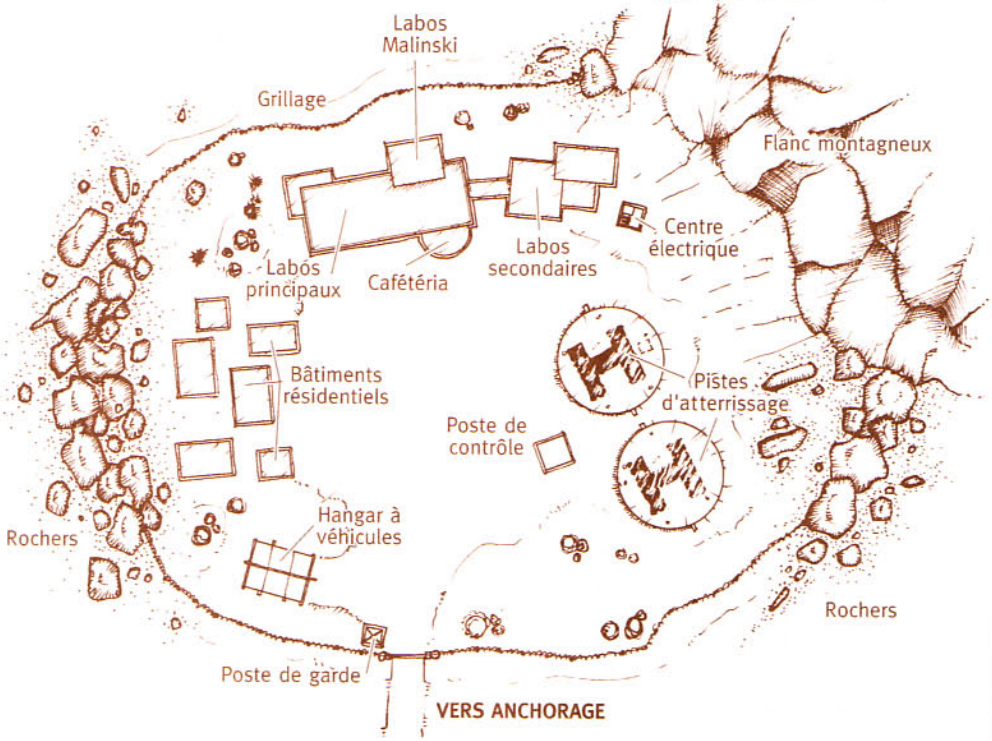
Dès que Benders apprendra le départ des PJ, il fera décoller son Osprey pour arriver au centre quelques heures plus tard. Il lancera aussitôt un exercice d'alerte pour attirer tous les employés (parfaitement rodés) dans les locaux prévus à cet effet. Les PJ risquent donc d'être dépassés et de se faire remarquer rapidement mais, dans la manœuvre, personne ne fera attention à eux. Benders guidera alors une douzaine de gardes pour une chasse à l'homme dans les locaux du centre. Si les PJ optent pour le combat, il leur faudra compter avec Heurbitzer et Benders. S'ils tuent les deux solos, les gardes tenteront de les poursuivre, sans conviction. S'ils fuient, ils feraient bien d'emporter des preuves convaincantes et de retrouver les agents du LEDiv, qui seront leur seul recours officiel. Les solutions sont multiples, mais les PJ risquent de passer de sales moments s'ils repartent du centre avec Benders et Heurbitzer aux trousses, ou qu'ils reviennent à Night City sans preuve, après avoir semé la panique en Alaska. La meilleure solution est encore de conserver Benders vivant et de le ramener à Night City pour qu'il passe aux aveux.

Conclusion

Toutes les preuves fournies aux agents du LEDiv seront transmises à Washington, où elles seront « grossies » par les agents de Raven Microcyb. Benders sera accusé de tous les maux et les actions de NeuroMust chuteront dramatiquement, avant d'être rachetées par Raven. La Trauma Team récupérera quelques brevets et NeuroMust disparaîtra définitivement de la circulation. Le procès de Benders fera la une pendant trois semaines et l'homme sera condamné à mort pour une liste de crimes des plus impressionnantes ! Son exécution, retransmise par News 54, fera un score de 38 % d'audience. ●

Cyberpunk

Le centre de recherche



Henry « Samuel » Atkins

INT 6, REF 10, TECH 6, SF 7, BT 6, CH 7, MV 10, CON 9, EMP 4/8, SAUV 9, MC -3
Compétences : Sens du combat 6, Athlétisme 8, Perception 10, Discrétion 6, Combat sans arme 8 (aucune technique particulière), Se cacher/Semer 8, Suivre/Pister 6.
Cybernétique : Accélération musculaire, treillissage au collagène muscles et os, anticorps synthétiques, adrénaline modifiée.
Équipement : aucun.

Daryl Benders

INT 9, REF 9, TECH 7, SF 10, BT 10, CH 7, MV 9, CON 14, EMP 3/7, SAUV 14, MC -5
Compétences : Ressources 6, Sens du combat 5, Pistolet 5, Look 7, Habillement et style 6, Armes auto. 5, Athlétisme 8, Art martial : Taekwondo 5, Perception 6, Gestion 7, Fusil 8, Perception humaine 6, Discrétion 7, Social 6.
Cybernétique : Neuromat, prises d'interface, biosynthèse corticale, anticorps synthétiques, biomoniteur, 2 cyberoptiques toutes options, réactivation de la moelle osseuse, accélération musculaire, treillissage au collagène.
Équipement : Un fusil sniper Foudre de Zeus (*Protect & Serve* p. 42) ou un M2X (*Chrome 2* p. 38).

Michael Heurbitzer, solo

INT 7, REF 10, TECH 9, SF 8, BT 7, CH 6, MV 10, CON 9, EMP 6/8, SAUV 9, MC -3
Compétences : Sens du combat 6, Pistolet 6, Look 5, Habillement et style 7, Armes auto. 6, Athlétisme 7, Art martial : Kung Fu 6, Perception 7, Fusil 5, Déguisement 7, Discrétion 8, Social 3, Conduite auto 7, Piloter avion 6, Piloter gyro 4, Contrefaçon 4, Sécurité électronique 4.
Cybernétique : Neuromat, prises d'interface, treillissage muscles et os, poche sous-dermique biomoniteur, 2 cyberoptiques toutes options.
Équipement : Matériel de déguisement, voiture de ville avec moteur sport, Armalite 44, Ingram MCA 14 (6 chargeurs), Arasaka Assault 12 (50 cartouches) et kit de sécurité électronique.

Pr Malinski, medtechie

INT 10, REF 6, TECH 10, SF 7, BT 6, CH 5, MV 6, CON 7, EMP 7/9, SAUV 7, MC -2
Compétences : Perception 5, Technique médicale 9, Pistolet 4, Armes auto. 5, Cybernétique 6, Utiliser caisson cryo 6, Premiers soins 8, Expert : Endocrinologie 8, Athlétisme 5, Bibliothèque 6, Mêlée 6.
Cybernétique : Neuromat, support de puces, cyberoptique droit (toutes options et analyseur chimique).
Équipement : T-shirt kevlar (10PA), BudgetArms Auto 3, monocouteau Kendachi et kit premiers secours.

Équipe de récupération NeuroMust

4 Solos
INT 6, REF 9, TECH 6, SF 9, BT 6, CH 3, MV 8, CON 9, EMP 4/7, SAUV 9, MC -3
Compétences : Perception 6, Sens du combat 5, Lutte 4, Pistolet 4, Armes auto. 6, Mêlée 4, Athlétisme 7, Art martial : Aïkido 5, Fusil 2, Discrétion 6, Suivre/Pister 5, Perception humaine 3, Conduite auto 4.
Cybernétique : Neuromat : vitmat, cyberoptique (options au choix), support puces, cyberaudio (options au choix).
Équipement : Veste blindée (18PA), pantalon renforcé (14PA), Arasaka Miniami 10 avec laser et silencieux, Fed. Arms X-9, tonfas et tasers. L'un d'eux a un A-80 lourd pour assurer le soutien (Fusil 5). Leur véhicule est un fourgon blindé banalisé (10PA).

Personnel type de NeuroMust

Solos
INT 6, REF 7, TECH 7, SF 9, BT 6, CH 3, MV 6, CON 8, EMP 5/7, SAUV 8, MC -3
Compétences : Perception 5, Sens du combat 5, Lutte 4, Pistolet 5, Armes auto. 4, Mêlée 4, Athlétisme 5, Art martial : Aïkido 4, Fusil 3.
Cybernétique : Neuromat, support de puces.
Équipement : Veste blindée (14PA), pantalon renforcé (14PA), casque léger (14PA), tonfas, talkies-walkies, Fed. Arms X-9, fusil Militech Ronin Light.

Techies
INT 8, REF 5, TECH 8, SF 8, BT 6, CH 3, MV 4, CON 5, EMP 6/8, SAUV 5, MC -2
Compétences : Perception 2, Technique médicale 7, Pistolet 3 (ou Armes auto. 2), Cybernétique 5, Utiliser caisson cryo 6, Premiers soins 6.
Cybernétique : Neuromat, support de puces, cyberoptique (options au choix et analyseur chimique).
Équipement : T-shirt kevlar (10PA) sous leur blouse, matériel chirurgical du labo.
Tous ont accès à des Fed. Arms X-9.

texte
éric martial
illustration
julien delval
plans
christophe
vasseur
et d. guiserix

Monnaie

Pour BaSIC dans l'univers du secret de Ji

MOYEN

BaSIC est un système universel de jeu de rôle*. Comme tel, il se prête à faire jouer des univers originaux, pour lesquels il n'existe pas déjà de règles. Enthousiasmés par l'univers original créé par Pierre Grimbert dans sa tétralogie du *Secret de Ji*, nous vous proposons un scénario (approuvé par l'auteur !) qui se déroule dans la période couverte par les deux premiers tomes de la série. Il est prévu pour 3 à 5 joueurs expérimentés.

* Publié dans Casus Belli hors-série n° 18.

La situation

L'aventure a pour cadre la cité de Lorelia. La plus grande ville du monde connu est suffisamment riche, vaste et bigarrée pour que les deux factions néfastes du pays, les Züu et la Grande Guilde, soient parvenues à s'y implanter en toute impunité. Si les premiers se contentent pour l'instant de poursuivre leurs buts occultes, la Grande Guilde, elle, agit pratiquement au grand jour. Pratiquant le racket, la corruption, le chantage et le brigandage avec la même arrogante désinvolture, elle fait régner la terreur dans les milieux marchands. Il n'est pas une transaction, un marché, qui n'échappe à sa sournoise emprise : le commerce lorelien est gangrené en profondeur. Des voix s'élèvent régulièrement contre cet état de fait, mais les représailles sont sanglantes et étouffent dans l'œuf toute velléité de révolte. Les marchands semblent s'être accommodés de la situation, ou tout du moins en avoir pris leur parti. Or, voilà que l'un d'entre eux, Lerken, vient de prendre le problème à bras-le-corps. Multipliant les contacts auprès de ses confrères, il propose la création d'une milice marchande, et la mise en place d'actions concertées pour mettre un terme aux agissements de la Grande Guilde. C'est là un projet aussi dangereux qu'ambitieux. Dans un premier temps, les réactions des autres marchands ont été mitigées (« le confort de la soumission » dit Lerken), mais la détermination et l'intelligence de ce négociant en épices (l'un des plus riches de la ville) sont sur le point de venir à bout des dernières réticences. Des réunions ont déjà eu lieu, et les marchands de Lorelia reprennent espoir : Lerken est le chef qui leur manque, le seul qui sera capable de les unir, pour en finir avec l'oppresseur. Évidemment la Grande Guilde a eu vent de ces projets, mais ne sait pas où frapper pour le moment. Lerken n'est pas seulement opiniâtre, il est aussi extrêmement prudent, et c'est sous le nom de l'Invisible qu'il organise la résistance. Il ne communique que par des intermédiaires, et même les grands marchands ne savent rien de lui – raison pour laquelle ils ne peuvent le trahir ; quand bien même seraient-ils tentés de le faire. La Guilde ignore donc le nom et la profession de l'homme à abattre.

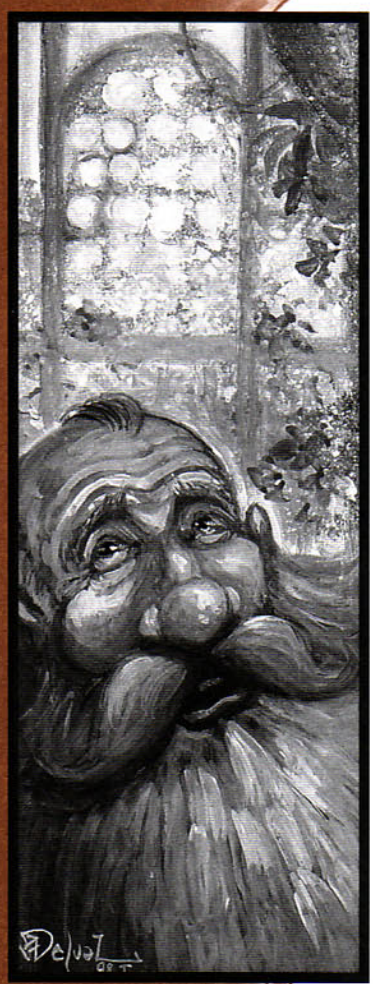
L'histoire

Mais l'étau se resserre autour de lui, les espions de la Grande Guilde ratissant la ville au peigne fin. Le secret de son identité menace à chaque instant d'être dévoilé. A force d'organiser des réunions secrètes dans les profondeurs de quelque cave obscure, à force de multiplier les contacts avec les dirigeants de la cité (toujours susceptibles d'être surveillés par la pègre), l'Invisible court des risques de plus en plus grands. Il sait qu'au train où vont les choses, quelqu'un finira bien par le démasquer avant qu'il ait pu mettre en place les procédures envisagées. De leur côté, les responsables de la Grande Guilde sentent qu'ils touchent au but, et que leur ennemi finira bien par faire un faux pas. Un événement va précipiter les choses : il y a quelques jours, Lerken a envoyé une lettre à sa fille Nethia, qui réside à Berce. Il a glissé la lettre dans un coffret de soieries destiné à Nethia, à l'insu du marchand qui le convoyait. La longue missive en question est aussi neutre que possible, rédigée sur un mode impersonnel. A mots couverts, Lerken donne de ses nouvelles à sa fille, et également sur la situation à Lorelia. Rien n'indique le lien de parenté unissant Nethia à Lerken, ni d'ailleurs que la lettre émane de Lerken (mais Nethia, qui connaît bien son père, l'aurait deviné). Mais elle ne lira jamais cette missive. Les brigands de la Grande Guilde, filtrant la plupart des marchandises entrant dans la ville de Berce, tombent par hasard sur ce courrier, qui éveille leurs soupçons. En tant qu'entité présente dans tous les Hauts-Royaumes, l'organisation criminelle n'apparaît pas toujours comme un ensemble cohérent ; mais en l'occurrence les cellules de Berce et de Lorelia marchent main dans la main. Celle de Berce, au courant des problèmes rencontrés à Lorelia, entreprend donc de mettre la main sur la destinataire de la lettre, histoire d'en avoir le cœur net. Dans le même temps, elle dresse un « portrait » de celui qu'elle soupçonne d'être l'Invisible. Les indices sont rares : seule certitude, l'homme est gaucher (cela se voit à la calligraphie), il fréquente les bains publics (il le dit à sa fille dans sa lettre) et sa demeure est en travaux (quelques particularités architecturales peuvent aider à l'identifier).

Action !

Les responsables de la Guilde de Berce essaient de faire parler leur prisonnière, d'abord en l'amadouant puis en la menaçant. Inflexible, la jeune femme reste muette (elle a flairé le danger que courait son père). Devant son refus obstiné, ils acquièrent la certitude que l'auteur de la missive est bien l'Invisible. Quelques jours avant que ne débute l'aventure, ils se préparent à la torturer. Mais elle parvient à s'échapper. Dans le même temps, un messager accompagné d'un mimastin s'élance à cheval vers le quartier général de la

Pour ceux qui ne connaîtraient pas le *Secret de Ji*, nous proposons p. 96 un résumé de son univers. Une fois ses particularités présentées, vous pourrez le transposer dans un jeu médiéval-fantastique existant. Mais que cela ne vous prive pas du plaisir de lire la tétralogie de Pierre Grimbert !



Livonn l'erjak

Grande Guilde de Lorelia. L'animal (un petit singe décrit dans le livre VI de *l'Ombre des anciens*) est porteur d'un message qui lui a été transmis par un erjak de la Guilde de Berce (contrairement à la plupart de ces magiciens, celui-ci accepte de mettre ses facultés au service d'une cause mauvaise – voir marge p. 94 « Il faut bien vivre… ») et dont la teneur est triple : l'Invisible est gaucher ; il fréquente les bains publics ; sa demeure possède trois tours d'angle sculptées de lions en cours de réfection. Kharez, le messager, ne sait rien de tout cela, mais subodore que le mimastin qu'il doit convoie n'est pas un animal comme les autres. Ce que ses commanditaires ignorent, c'est que Kharez travaille également pour les grands prêtres de Zuïa qui, à Lorelia, sont en sérieuse concurrence avec la Grande Guilde. Dès son arrivée dans la capitale, le messager tente de prendre contact avec un autre erjak (à Lorelia, seuls deux de ces magiciens sont susceptibles de monnayer leur talent, et Kharez a choisi celui qui ne travaillait pas pour la Grande Guilde). Pourtant, devant l'incongruité de sa demande, l'erjak en question, un certain Livonn, refuse de « sonder » le mimastin. Il le trouve étonnamment nerveux, et désapprouve la manière peu amène dont Kharez traite l'animal. Dépité, le messager fait un détour par le temple de Zuïa, pour informer les Züu que son animal est porteur d'un message capital qu'il n'arrive pas à lui arracher.

A Lorelia, c'est la dixième décade, celle des foires loreliennes, au cours de laquelle l'entrée et la sortie des marchandises sont libres de toutes taxes. C'est une période d'activité intense pour les assassins züu, pour les voleurs de la Grande Guilde et pour la cité tout entière. Kharez est censé y vendre son mimastin à un homme de la Guilde dont le signalement lui a été soigneusement communiqué. Mais dans la cohue, l'animal prend peur et s'échappe. Le messager croit le retrouver, mais le confond en fait avec un autre spécimen très ressemblant. La vente a lieu comme convenu, mais les responsables de la Grande Guilde constatent bientôt que l'animal qu'ils ont récupéré ne sait rien. Le « bon » mimastin, lui, se trouve entre d'autres mains…

L'arrivée en ville

L'aventure commence vraiment lorsque les personnages arrivent à Lorelia. Une multitude de raisons sont susceptibles d'expliquer leur présence dans la capitale du royaume. Il peut s'agir tout simplement d'une étape dans leur périple (le scénario s'intégrant dans ce cas à une campagne existante) ; peut-être rendent-ils visite à quelque connaissance (laquelle sera susceptible de leur prêter main forte lorsque surviendra un éventuel coup dur – au risque de compliquer les choses) ; à moins, tout simplement, qu'ils ne soient là pour profiter des agréments des foires loreliennes. C'est en effet un spectacle à nul autre pareil que celui de cette multitude bruyante et joyeuse, se pressant dans le plus grand désordre pour admirer les innombrables étals. Tout y est, du présentoir le plus somptueux, immense et encadré de tentures, offrant à la convoitise des badauds une sélection de marchandises aussi rares que luxueuses – épices exotiques, étoffes chatoyantes aux textures moelleuses, animaux de compagnie –, aux étalages les plus crasseux, proposant pour une bouchée de pain des objets aussi bon marché qu'inutiles. Des diseuses de bonne aventure, des bateleurs, des montreurs d'animaux, des jongleurs et des cracheurs de feu ont installé leurs estrades entre deux allées, et attirent une foule curieuse et enthousiaste. Les pickpockets, bien sûr, s'en donnent à cœur joie, et les quelques gardes qui patrouillent sont bien trop peu nombreux et mal organisés pour les empêcher de nuire.

Veillez à ce que les personnages ne s'ennuient pas lors de ce premier contact avec Lorelia. Dès leur arrivée dans l'enceinte de la ville, ils sont assaillis par une foule d'odeurs, de sons et d'impressions nouvelles. Le Petit Palais, qui porte bien mal son nom, dresse ses façades imposantes aux abords de la place centrale, laquelle fourmille de monde dès les premières lueurs du matin. Les PJ doivent savoir que la Grande Guilde est active ici comme partout ailleurs, mais ne mesurent pas à quel point son influence est forte, à moins d'un jet de Culture générale réussi à -20 %.

Laissez les personnages se promener et marchander à loisir pendant quelque temps : cela peut être l'occasion de les impliquer, si vous vous sentez de taille à les gérer, dans quelques intrigues secondaires. De votre cru. Le scénario proprement dit commence au moment où un petit mimastin saute sur l'épaule du personnage possédant le score de POU le plus élevé (en cas d'égalité, choisissez vous-même). L'animal, qui semble apeuré, est vêtu d'un petit gilet de laine rouge déchiré et d'un collier de cuir usé. Il se réfugie immédiatement sous la veste de l'élu, qui ne parvient pas à s'en débarrasser. Au bout d'un instant, et s'il n'est pas idiot, le personnage comprend que l'animal est abandonné et qu'il l'a adopté comme nouveau maître. À moins d'être sans cœur, il ne cherchera pas à s'en défaire (s'il n'aime pas les animaux, le mimastin passera de PJ en PJ, jusqu'à ce qu'il en trouve un qui veuille bien le réconforter). Personne ne vient réclamer l'animal. Quiconque réussira un jet d'INT x 3 se souviendra avoir vu plusieurs marchands proposant ce genre de spécimens à la vente, mais ne saura plus où ni quand. Si vous le désirez, l'un des personnages concernés pourra par la suite identifier (s'il le voit) le cadavre de Kharez comme étant l'un de ces vendeurs, à la condition que son jet soit également réussi sous INT x 2. Pour l'heure, le mimastin s'accroche à son nouveau protecteur, et l'incident est rapidement oublié. Jusqu'à ce que…

Chez Livonn

Dans la foule qui se presse, un individu observe les PJ d'un œil attentif. C'est l'assistant de Livonn, Abog, pour qui le marché est toujours l'occasion de rencontrer du monde, de découvrir des espèces étonnantes, et de vaquer à diverses affaires plus ou moins louches… comme la plupart des Loreliens dès que le profit est en jeu. N'oublions pas que les erjaks sont mal considérés par tous, excepté les Arques, et que Livonn fait officiellement profession de botaniste et de rebouteux.

En fait, c'est surtout le petit animal que les PJ transportent qui intéresse Abog. Il n'a pas été témoin de la scène au cours de laquelle le mimastin a choisi l'un des PJ comme protecteur, mais la pratique acquise au contact de Livonn lui permet de considérer les animaux non plus comme des espèces, mais comme des individus à part entière. Il est donc capable de reconnaître les traits particuliers d'un mimastin lorsqu'il l'a déjà vu ; or justement, celui qui se balade sur l'épaule du PJ, il l'a rencontré la veille lorsque Kharez s'est rendu chez Livonn pour lui demander de « lire » son esprit.

Les PJ, s'ils remarquent qu'un homme les épie, se croiront sans doute menacés, impression accentuée si le porteur du mimastin remarque ce regard insistant sur son animal. Pourtant Abog n'est pas dangereux. Il se porte au devant des PJ et les salue courtoisement. Il essaye de les mettre en confiance. Il sait que Livonn sera satisfait de revoir ce mimastin qui l'intriguait tant hier soir : en conséquence, il fait tout pour convaincre les PJ de l'accompagner chez son maître. Il se garde de révéler la nature des talents de Livonn, mais leur offre de goûter des spécialités culinaires arques ou leur propose de donner un coup de main rémunéré pour engranger des marchandises, par exemple.

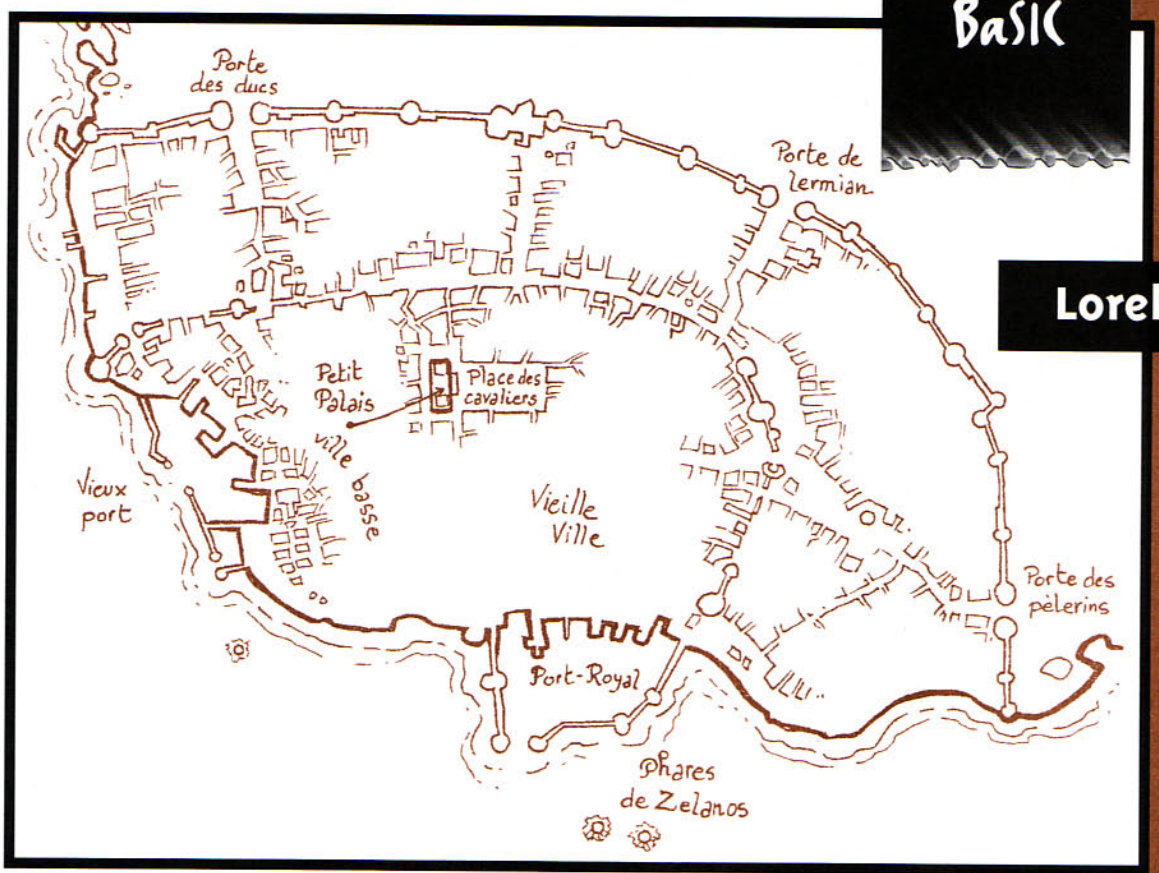
La maison de Livonn est digne d'un Arque, même dans le dédale des rues de Lorelia. Ses poutres lourdes et parfumées et ses fenêtres fleuries en font un havre de tranquillité où cohabitent une poignée de margolins, trois chevaux et des oiseaux nichés dans le plafond et sous l'escalier.

Un Arque reconnaîtra intuitivement la nature de la relation qu'entretient Livonn avec ses protégés, digne d'un erjak, tant ils sont sereins sous son toit ; les autres noteront simplement qu'en Arkarie les mœurs rustiques rapprochent les hommes des bêtes.

Livonn, aussitôt qu'il aperçoit le mimastin, saisit l'intention de son assistant et accueille volontiers les voyageurs afin d'étudier de près leur animal. Les PJ peuvent noter que l'intérêt de l'erjak pour le petit singe dépasse l'affection naturelle qu'il

porte à ceux de son espèce. En discutant avec lui, et à condition qu'ils le rassurent sur leurs intentions et respectent la « politesse » chère aux Arques, Livonn leur révélera en quelle occasion il a été mis en contact avec le mimastin.

Les PJ se rendent compte qu'ils viennent de rentrer de plain-pied dans une histoire qui n'est pas la leur. Livonn tente à nouveau de « sonder » l'animal, mais ce dernier se rétracte devant son regard inquisiteur. Les PJ assistent certainement pour la première fois à cette expérience, et il se peut qu'ils le craignent, par superstition. Aussi Livonn ne se donnera-t-il pas en spectacle, préférant s'isoler avec le mimastin ou essayer de le « lire » à l'insu des PJ. En tout cas, l'animal est encore trop stressé pour parler.



Lorelia

Dernier message pour Kharez

Dans la journée (ou le lendemain si les PJ sont restés chez Livonn), le corps de Kharez est retrouvé dans un puits d'un quartier pauvre de la ville. C'est une petite fille qui a donné l'alerte, après avoir remonté son seau plein d'une onde écarlate. Peu après on ramenait le cadavre à la lumière du jour, marqué d'un second sourire au couteau.

L'incident s'ébruite vite en raison de l'importance du puits et de la saleté du crime. De fait, les agents de la Grande Guilde ont commis une erreur idiote en souillant un point d'eau, ils se sont débarrassés du corps sans réfléchir. C'est le signe qu'ils commencent à paniquer. Il est clair, pour commencer, qu'ils ont été déçus de recevoir un « simple » mimastin, puis ils n'ont pas vraiment apprécié d'apprendre que le messager que leurs collègues de Berce leur avaient dépêché espérait utiliser ces informations à d'autres fins.

En interrogeant Kharez, ils ont compris que celui-ci n'était pour rien dans le mutisme du singe et n'était visiblement pas à l'origine d'une supercherie visant à priver la Guilde des informations qu'il était censé rapporter. En revanche, ils ont fort bien saisi que l'itinéraire du messager avait subi quelques détours : l'homme a avoué qu'il s'était rendu chez Livonn pour essayer de faire « parler » le singe pour son propre compte.

Que les PJ apprennent incidemment la découverte du corps avant de quitter Livonn, ou plus tard, ils ne s'y intéresseront que pour essayer de démasquer l'auteur du crime. En inspectant le cadavre, un personnage averti des manières de la Guilde reconnaîtra sa patte. En tout cas, les Züu sont hors de cause : ils n'ont nul besoin de saigner leurs victimes, le poison de leur dague suffit. Enfin, si Livonn a vent de l'incident, il identifiera à coup sûr l'homme qui était venu chez lui avec le mimastin. Le mystère s'épaissit ; dès lors, les PJ peuvent craindre pour leur santé…

Quoi qu'il en soit, les membres de la Guilde n'ont qu'une piste : Livonn.

Les loups dans la bergerie

Le soir même de la découverte du corps de Kharez, les bandits de Lorelia sont bien décidés à tirer l'affaire au clair sans perdre de temps. D'abord parce qu'il leur tarde de faire parler le « bon » mimastin, ensuite parce qu'il ne fait pas bon laisser des complices éventuels de Kharez en liberté.

C'est pourquoi ils se rendent chez Livonn, à la nuit tombée, en employant toutes les ressources que ces assassins professionnels, monte-en-l'air et coupe-jarrets ont à disposition dans leur milieu naturel, les ruelles loreliennes. Autant dire que l'œil le mieux exercé ne les repérera pas aisément au cœur des ténèbres. Encore faudrait-il que les PJ aient surveillé les environs. S'ils résident toujours chez Livonn (qui leur offre le gîte en vertu de la légendaire hospitalité arque et de la présence du mimastin parmi eux), les PJ vont se trouver plongés en pleine action. Cela dit, ils ne sont pas concernés de prime abord, mais s'ils le croient, ne les détrompez pas et faites monter la pression pour activer le scénario. Et s'ils ont trouvé refuge ailleurs dans Lorelia, Livonn compte suffisamment d'amis pour rameuter du monde à sa rescousse, PJ compris.

Les hommes de la Grande Guilde attaquent donc par surprise et n'hésiteront pas à tuer des animaux innocents par pure méchanceté ou pour faire chanceler la détermination de Livonn. Ce dernier, en bon Arque qu'il est, se montre coriace : il se défend à merveille sans jamais profiter de son avantage pour mettre à mort son adversaire, il riposte juste ce qu'il faut pour ne pas être blessé, mais les assaillants sont nombreux, assez tout du moins pour l'immobiliser. Ils ne le tuent pas, car il doit parler.

D'une façon ou d'une autre, l'attaque est une réussite. Coup double pour les bandits de la Guilde : ils vérifient que Livonn n'est pas le complice de Kharez (interrogatoire musclé de l'erjak et de son assistant, sincérité évidente, fouille de la maison) et, plus décisif encore, ils repartent avec le mimastin qu'ils réussissent à attraper, quelle que soit la riposte des PJ.

Si les PJ ont l'occasion de faire parler l'un des assaillants, à la faveur d'un duel prolongé ou d'une capture éphémère, il s'avère peu bavard, comme il se doit dans les rangs de la Grande Guilde, mais crache toutefois quelques indices concernant la traîtrise de Kharez, dont il les accuse aussi, la bêtise des Arques qui n'ont pas plus de cervelle que leurs bêtes, et autres gentillesses.

À la lumière de cet échange, les PJ comprennent définitivement que le singe a

Chronologie

L'ordre et le déroulement des événements présentés ici ne sont fournis qu'à titre indicatif. Ils ne doivent en aucune façon entraver le bon déroulement de la partie.

Jour J-7 : la missive de Lerken à sa fille est interceptée par des membres de la Grande Guilde de Berce.

Jour J-4 : départ de Kharez pour Lorelia.

Jour J : arrivée en ville des PJ. Le soir même, ils sont chez Livonn. Le mimastin ne parle pas.

Jour J+1 : Kharez est retrouvé tué. Le soir même, des membres de la Grande Guilde capturent le mimastin en s'introduisant chez Livonn.

Jour J+2 : premiers meurtres dans les bains publics.

Jour J+3 : les Züu tentent de récupérer le mimastin, avec l'aide éventuelle des PJ. Ce même jour (ou le lendemain), arrivée de Nethia.

une importance capitale pour la faune de la cité : autant dire que leur envie de le retrouver peut s'allier à leurs intérêts (pourquoi est-il si précieux ? trésor caché, renseignement diplomatique ?...). De plus, ils figurent à présent sur la liste noire de la Grande Guilde qui ne manquera pas de leur faire subir le même sort qu'à Kharez, histoire de nettoyer. Les PJ et Livonn peuvent enfin se demander quel erjak aurait mis un message dans l'esprit d'un petit animal (le cas serait inédit) et faire des recherches sur les manigances éventuelles d'un représentant de cet art gagné à des criminels.

Les gauchers seront les premiers

La Guilde, forte d'un mimastin savant, arrive cette fois à le faire « parler » grâce à son erjak attitré, et prend connaissance de deux renseignements : l'Invisible est gaucher et il fréquente souvent les bains publics. Le troisième élément, l'aspect de la demeure de Lerken, a échappé à l'erjak en raison de l'état psychologique de l'animal et de la complexité abstraite de cette information par rapport à son intelligence. Ne faisant ni une ni deux, les bandits décident d'exploiter leur avantage en faisant surveiller les établissements thermaux de la ville.

Dès le lendemain de la capture du singe, la Guilde poste ses sbires aux portes des bains et impose une sévère sélection des entrées. Tous les clients doivent signer un registre. Cette mesure étonne les habitués et les PJ peuvent en être témoins en traînant dans les environs ou en se rendant eux-mêmes aux bains (une toilette mensuelle entre deux aventures ?). Toutefois, l'influence semi-officielle de la Guilde sur l'endroit remet les choses à leur place et empêche que les protestations soient trop vives. Les notables se tiennent à carreau et cessent rapidement de faire des remarques : un revirement d'attitude susceptible de mettre la puce à l'oreille aux PJ.

Le deuxième stade de l'opération mise en place par la Guilde est beaucoup plus radicale : il s'agit de repérer les gauchers et de s'en débarrasser dans la foulée. Ainsi, disséminés à l'intérieur des bains, les Frères de la nuit sont partout, particulièrement là où on ne s'y attend pas : dans l'eau jusqu'aux oreilles pour écouter les conversations ou épier les gestes tout en restant discrets, sous une couche de boue, ou se faufilant entre les aveuglants jets de vapeur. N'hésitez pas à jouer à fond la carte de l'espionnite aiguë, les réactions hâtives, les sursauts, les réflexes nerveux, etc. D'autre part, il est amusant d'imaginer des assassins vêtus d'un simple pagne courant après des proies savonnées à travers des salles brumeuses, tandis que les PJ mènent leur enquête dans le plus simple appareil.

Mais n'exagérez pas les massacres : la Guilde ne va pas exécuter le moindre quidam usant de sa senestre pour s'essuyer le front. On dénombre deux ou trois meurtres à la fin de la première journée, et ça risque de continuer, car Lerken, qui n'est pas tombé de la dernière pluie (bien qu'il ne sache pas ce que la Guilde a appris à son propos) reste caché dans la demeure d'un ami.

Les PJ ne découvriront pas grand-chose aux thermes mais ils noteront aisément les efforts des sbires de la Guilde et leurs critères de recherche. Le puzzle des intentions des bandits progresse, et les rumeurs vont bon train dans la détente d'un bain chaud...

Les Züu entrent en scène

Que sont devenus les assassins de la déesse Zuïa ? Nous les avons laissés au temple lors de la visite clandestine de Kharez, leur agent double. Ils savent donc que l'animal que transportait le messager était porteur d'une information essentielle pour la Grande Guilde de Lorelia, mais ils n'ont pu savoir laquelle, le mimastin ayant disparu et leur agent ayant péri.

Leur objectif est désormais de faire main basse sur le mimastin. Car un renseignement capital pour la Guilde est un atout précieux dans le cadre de leur rivalité. Un moyen de pression supplémentaire arrangera toujours leurs affaires quand il faudra employer ou faire alliance avec le syndicat du crime. Ils remontent donc la piste du petit singe, grâce à leurs informateurs terrorisés, jusqu'à Livonn.

Ils essayent de le tuer à leur tour, mais avec infiniment plus de talent et de détermination que les membres de la Guilde (si l'erjak a survécu à l'agression précédente). Il y a des chances que les PJ, qui ont épousé la cause du mimastin et celle de l'erjak au passage, s'interposent à nouveau, de leur plein gré ou par malchance. Face à des Züu, les chances de victoire sont réduites. Autant opter immédiatement pour les tractations, sans quoi les PJ et Livonn sont condamnés. Comme le mimastin n'est pas là et que les Züu n'ont pas de temps à perdre, la solution consiste à leur donner les moyens de retrouver l'animal. Il devrait être possible de leur faire croire que la présence des PJ et de Livonn est nécessaire (après tout, la Guilde leur en veut). Les assassins en cape rouge jugent qu'ils pourront leur apprendre des choses utiles... ou servir de monnaie d'échange contre le singe.

Les alliés de fraîche date vont s'empresser d'investir une officine de la Grande Guilde à Lorelia. Grâce à l'erjak, la trace psychique du mimastin est repérable dans un rayon restreint, ce qui oblige le groupe à mener une recherche aussi discrète que fastidieuse, jusqu'à ce que les pensées

Il faut bien vivre ..

Si la pratique de la magie n'est pas officiellement réprimée à Lorelia, rares sont les hommes à faire usage de leurs pouvoirs au grand jour. Les erjaks ne font pas exception. Les Arques étant fondamentalement bons, il est très douteux qu'un erjak, et a fortiori deux, puissent accepter de travailler pour une organisation criminelle comme la Grande Guilde. Plusieurs raisons peuvent cependant justifier ces cas : naïfs, les erjaks peuvent s'être laissés abuser par des manipulateurs de la Grande Guilde, qui leur auraient promis une amélioration prochaine de leur condition (« lorsque nous contrôlerons cette ville, vous serez enfin reconnus ») ; plus prosaïquement, la Guilde peut faire pression sur eux grâce à tous les « arguments » dont elle dispose : menace de dénonciation, chantages divers, enlèvement... Mais vous pouvez également trouver à la collaboration de certains Arques une raison plus spécifique (manipulation politique, changement de mentalités, etc.) dont les causes et les conséquences dépasseraient de loin le simple cadre de ce scénario.

angoissées du petit animal résonnent dans la tête de Livonn.
Il est retenu prisonnier dans le sous-sol d'une taverne, *le Margolin bouffi*, dont les abords sordides laissent présager des activités illicites. Les Züu ne s'embarrassent plus de manœuvres (leur précédente discrétion ne servait qu'à éviter une défense organisée à travers la ville). Ils investissent donc la taverne avec l'orgueil et le charisme effrayants qui les caractérisent. Une trappe et un escalier craquant mènent à la cave où des malfrats jouent aux dés ithares sur des tonneaux. Le mimastin est enfermé dans une cage rouillée suspendue à un clou au fond de la salle voûtée. S'en saisir ne paraît pas trop difficile de prime abord avec des alliés tels que les Züu… à ceci près que les assassins rouges ne pensent qu'à leur intérêt et ne défendent pas les PJ aux prises avec les Frères de la nuit.
Une fois les Frères vaincus, les Züu ignorent toujours la teneur du fameux message et doivent attendre que Livonn ait « sondé » le singe, à condition que ce dernier ait été mis en confiance et rassuré, loin de tous ces êtres violents qui irradient le mal. C'est le moment pour les PJ de négocier avec prudence l'avantage que représente la possibilité de lire ce message convoité : qu'est-ce qui les empêche de mentir aux Züu sur son contenu ? Peut-être la possibilité réelle de nuire à la Grande Guilde et de lui porter un coup fatal en exploitant avec les assassins le message du mimastin.

Nethia est de retour

Là dessus débarque la fille de Lerken, Nethia. Après avoir échappé à ses geôliers à Berce, elle a accouru pour tenter de prévenir son père, certaine que son enlèvement préfigurait de plus terribles représailles contre lui.
Malheureusement, la prudence n'étant pas sa qualité première, elle a été repérée par la Guilde à l'instant même où elle entrait en ville. Les Frères de la nuit décident de s'emparer d'elle. Nethia échappe in extremis à une agression dans une ruelle, et se jette dans les bras des PJ (à moins que ce ne soient les PJ qui la sortent de ce mauvais pas)… et se rend compte avec effroi de la présence des Züu – si l'alliance a perduré jusque-là. La rencontre a lieu près du domicile de Lerken. En effet, grâce au troisième élément que Livonn a lu dans l'esprit du singe, le groupe a identifié la demeure, et Nethia s'y rendait également dans l'espoir de tomber sur son père. Mais l'oiseau a judicieusement vidé les lieux pour se réfugier chez un ami sûr. Seule Nethia est en mesure de deviner lequel, et elle ne le révélera aux PJ et à leur étrange escorte que s'ils la convainquent que c'est l'unique manière de le sauver.
Lerken se trouve chez le parrain de Nethia, un modeste parfumeur acquis à sa cause. Les PJ doivent maintenant l'aider à quitter la ville en le préservant des attaques de la Grande Guilde (dont la filature est diablement efficace) qui jouera le tout pour le tout pour l'éliminer, même en s'exposant aux hatis des Züu. Ces derniers, qui sont prêts à trahir à la moindre occasion, voudront certainement garder Lerken comme atout, otage, pion ou monnaie d'échange. Les PJ devront se montrer habiles dans la négociation… gare à l'entourloupe ! Si, malgré les difficultés qui s'accumulent, ils réussissent à faire quitter la ville à Lerken et à sa fille, la reconnaissance du marchand sera importante (retombées financières à la clé), et celle de la fille affectueuse et durable.
Poursuivront-ils ailleurs la lutte contre les Frères de la nuit ? La Grande Guilde n'est pas près de les oublier et les Züu pourraient décider d'éliminer des témoins embarrassants. Vos aventuriers ont tout intérêt à cultiver la prudence ! ●

L'enquête à Lorelia

Les Züu et la Grande Guilde ne sont pas les seuls interlocuteurs auxquels peuvent être confrontés les PJ au cours de leur enquête :

— Pour obtenir des renseignements sur la Grande Guilde (activités et méthodes), ils s'adresseront en priorité aux mendiants du quartier pauvre, toujours affables devant une bourse bien remplie ; à la petite fille qui a retrouvé le corps de Kharez et à ses voisins ; ou aux marchands eux-mêmes, victimes permanentes des agissements de la Guilde, et qu'il sera difficile de faire parler.

— Les autorités de la ville sont en théorie toujours prêtes à venir en aide aux victimes de la Grande Guilde ou des Züu, mais la corruption ronge peu à peu leurs fondations (les PJ auront peut-être la chance de tomber sur un fonctionnaire honnête !). Ne perdez pas de vue que l'intrusion des autorités risque de compliquer les choses plus que de les arranger.

— D'autre part, il est impossible de rencontrer des Züu, encore moins de négocier avec eux, dans l'enceinte du Petit-Palais, qui est une zone neutre.

Les PNJ

Livonn, botaniste erjak

Livonn est un vieil homme débonnaire, qui consacre sa vie aux plantes, et accessoirement aux animaux. D'une grande moralité, mais d'un tempérament altruiste confinant à la naïveté, il n'accepte de mettre ses facultés au service de commanditaires que lorsqu'il est certain que leur cause est juste (ce qui, il l'a senti tout de suite, n'était pas le cas de Kharez). Il porte une barbe grise, ses yeux sont bleus et son crâne est chauve. Son jeune assistant, Abog, lui est fidèle et dévoué.
FOR 10 ; APP 11 ; INT 14 ; POU 15, DEX 13 ; TAI 12 ; CON 11
Bonus aux dommages **: aucun.**
Points de vie **: 12.**
Compétences **: Culture générale 58 %, Droit 45 %, Secourisme 76 %, Dressage 81 %, Potions et herbes 81 %.**
Note **: Sur un jet manqué de POU x 5, Livonn est incapable d'utiliser son pouvoir de télépathie animale pendant 1d6 heures.**

Membre type de la Grande Guilde

Moins féroce, moins habitué à tuer qu'un Züu, le malandrin type obéit à ses supérieurs et compte sur ses talents d'intimidation pour mener sa tâche à bien. Il est rarement au courant des véritables buts de son organisation, ce qui ne l'empêche pas de lui être loyal.
Autre nom **: Frère de la nuit.**
FOR 13 ; APP 12 ; INT 11 ; POU 08 (pas de pouvoirs magiques) ; DEX 12 ; TAI 12 ; CON 14
Bonus aux dommages **: +1d3.**
Points de vie **: 13.**
Compétences **: Discrétion 55 %, Esquiver 50 %, Persuasion 65 %, Vigilance 60 %, Bagarre 70 %, Couteau 65 %, Gourdin 70 %.**
Notes **: Ces données peuvent être majorées pour un haut dignitaire de la Grande Guilde.**

Tueur zü type

Sournois, discret, silencieux, le Zü ne recule devant aucune vilenie pour traquer, piéger et supprimer ceux qu'on lui demande d'éliminer. Doté d'un solide sens pratique, il n'est ouvert à la négociation que s'il a la certitude de pouvoir tirer bénéfice d'une situation nouvelle. Ses choix sont aussi rapides et meurtriers que ses gestes.
FOR 16 ; APP 10 ; INT 13 ; POU 13 (volonté) ; DEX 16 ; TAI 13 ; CON 14
Bonus aux dommages **: +1d3.**
Points de vie **: 14.**
Compétences **: Athlétisme 65 %, Cascade 70 %, Déguisement 45 %, Persuasion 65 %, Vigilance 70 %, Dague 80 % (poison de VIR 15), Épée 85 %.**
Notes **: Ces données doivent être majorées pour un grand prêtre de Zuïa.**

Nethia

Cette jeune femme de 24 ans peut venir en aide aux PJ ou devenir un fardeau selon les circonstances et la façon dont ils choisiront de la traiter. Ses cheveux sont blonds et mi-longs, son visage fin et charmant, quoique ses traits soient tirés par la fatigue et l'anxiété.

Lerken

Cet homme de forte corpulence, courageux, ingénieux et reconnaissant, est totalement inefficace en situation de combat. Ces caractéristiques ne devraient pas vous servir pour cette aventure. À toutes fins utiles, Lerken est beaucoup mieux servi par son intellect que par son physique.
FOR 11 ; APP 15 ; INT 12 ; POU 7 ; DEX 12 ; TAI 10 ; CON 11.
Bonus aux dommages **: aucun.**
Points de vie **: 11**
Compétences **: Chercher 50 %, Orientation 65 %, Vigilance 50 %, Couteau 35 %.**

BASIC

L'intention du voyageur qui n'aurait pas encore porté ses pas vers le Monde du secret de ji

L'UNIVERS

L'univers des romans est plus médiéval que véritablement fantastique. Point ici de cité elfe, de village troll ou autres faëries : seuls les humains errent à la surface du monde, même si leurs légendes peuplent les forêts de mille créatures imaginaires, comme toute civilisation médiévale « classique ». Par ailleurs, la géographie ou les indices historiques n'offrant aucune similitude avec ceux de notre bonne vieille Terre, on peut supposer que l'univers lui-même est situé sur un autre plan (bien que les personnages n'en aient pas conscience). Enfin, l'ensemble pourrait être qualifié de « stable », et les motivations de la plupart des mortels ne vont guère plus loin que leurs préoccupations quotidiennes.

Le Secret de Ji, de Pierre Grimbert, est publié aux éditions Mnémos, et comprend quatre volumes : *Six héritiers*, *Le serment orphelin*, *L'ombre des anciens*, *Le doyen éternel*. Ce cycle a obtenu le prix Julia Verlanger en 1997.

Les Hauts-Royaumes

Presque tous les héros du cycle sont nés au nord de la mer Médiane, c'est dire l'importance de ces contrées. Globalement, les Hauts-Royaumes sont en paix, voire prospères. On y circule plus ou moins librement, et les contrôles aux frontières visent surtout à réguler le commerce. Aucun des régimes en place n'est excessivement répressif ou totalitaire, ni même expansionniste. Chacun est bien chez soi et laisse ses voisins en paix. What a wonderful world…

Le Matriarcat de Kaul

Excepté Kaul, la capitale, le Matriarcat n'est constitué que de villages de taille variable (vingt-huit précisément) et repliés sur eux-mêmes. Une Mère élue dans chaque bourgade veille au bien-être de ses habitants, aidée en cela par l'Aïeule du village. Régulièrement, le Conseil des Mères les rassemble à Grand'Maison, à Kaul, où leur est donnée l'occasion d'exposer des problèmes délicats ou d'intérêt général. Le Conseil permanent (constitué de seize femmes) décide en dernier recours et préside aux destinées de l'ensemble du Matriarcat.

Malgré les apparences, les hommes ne sont pas méprisés au sein de la communauté kaulienne, qui semble surtout attachée à bon nombre de traditions. Un court passage dans *Six héritiers* laisse entendre que les Mères d'antan étaient de grandes magiciennes, mais rien ne viendra le confirmer. Au début du récit, les Kauliens sont simplement des gens… simples, paysans, artisans ou pêcheurs, et considérés par le reste du monde comme des campagnards un peu niab (naïfs) et sans importance politique.

L'Arkarie

Dite aussi le Blanc-Pays, se présente comme une immense contrée nordique somme toute classique : ses habitants vivent regroupés en clans, sous la tutelle d'un chef qui semble être celui qui a su s'imposer au bon moment. Lors d'occasions exceptionnelles, les chefs de chaque région se réunissent en concile et parlementent, sans véritable organisation semble-t-il. Les rois du Blanc-Pays siègent à Crevasse et sont issus du clan du Faucon, mais on en ignore presque tout, sauf qu'ils semblent avoir des difficultés à s'imposer.

Les Arques vouent une fidélité exemplaire à leur famille et à leur clan. Ils ont le sens du sacré, sont plutôt superstitieux et ont une notion exacerbée d'une certaine politesse parfois difficile à appréhender. Ils vivent surtout de la chasse et voyagent rarement hors de leurs frontières. Enfin, les erjaks (voir plus bas) font partie de leur quotidien, et si la communication entre un homme et un animal reste un fait peu ordinaire, personne ne songera à en contester la réalité.

Lorelia

Ce nom désigne à la fois le royaume et l'impressionnante cité marchande qui en est la capitale. C'est la plus grande ville du monde connu et probablement la plus riche aussi. Il est aisé de comparer les Loreliens aux Phéniciens antiques : de merveilleux navigateurs, doublés de négociants redoutables. Si le paysage du centre du royaume est magnifique, la noblesse lorelienne délaisse régulièrement ses forêts et ses castels pour venir faire fructifier son argent sur les ports.

Lorelia est la ville de toutes les rencontres, même les plus inconcevables. Vous pouvez utiliser le marché du Petit-Palais décrit dans *Le serment orphelin* dans n'importe quel jeu de fantasy. Les Loreliens eux-mêmes, fascinants ou arrogants, marins ou citadins, escrocs, contrebandiers (voire honnêtes !), romantiques ou conspirateurs, ne peuvent être décrits. Il y en a pour tous les goûts.

Comme de bien entendu, un syndicat du crime règne en maître sur les bas-fonds de la cité : la Grande Guilde, assez brièvement décrite pour que vous puissiez en faire ce que bon vous semble. Enfin, il est important d'insister sur ce dernier point : la civilisation lorelienne est régie par l'argent… et de nombreuses choses sont soumises à taxes. N'oubliez pas de pressurer les personnages des joueurs, s'ils rentrent en ville avec quelque marchandise de valeur.

La Sainte-Cité

Le royaume ithare était autrefois l'empire ithare, mais tout a changé à la deuxième apparition de la déesse Eurydis. Ith est devenue la Sainte-Cité, lieu de pèlerinage et d'accueil de la majorité des cultes du monde connu. Les frontières, après avoir reculé pour atteindre leurs emplacements actuels, semblent stabilisées. Mais si le royaume est le plus petit au nord de la mer Médiane, il attire probablement autant de visiteurs que le port de Lorelia. C'est donc une foule hétéroclite qui se presse jour après jour dans les jardins du temple d'Eurydis, en quête d'illumination ou par simple curiosité. La sécurité des lieux est assurée par les Officiers du Temple, aussi efficaces qu'ils sont peu nombreux. Enfin les Goranais, après avoir été longtemps sous l'influence des Ithares, accordent à la Sainte-Cité leur protection bienveillante.

Les deux empires

Goran et Romine sont chacun à un bout de la carte. On ne sait pas grand-chose sur Goran, mais Romine (le Vieux-Pays) est largement décrite dans *L'ombre des anciens*. Quelques éons plus tôt, l'empire romin s'étendait jusqu'à l'actuel emplacement de Lorelia. Les siècles passant, les Romins ont perdu de leur suprématie et se retrouvent maintenant avec un territoire trois fois plus petit qu'avant, des guerres dans ses provinces et une volonté avouée de rester en dehors des affaires du monde. Romine fut probablement aussi majestueuse que Lorelia, mais il en ressort actuellement une impression d'agonie, très sensible dans l'épisode de la bibliothèque de la Tour profonde.

Les Bas-Royaumes et le reste du monde

Loin de la quiétude relative des Hauts-Royaumes, le continent sud du monde connu est beaucoup plus agité. Point ici de cité-État ou d'immenses nations bâties sur des dynasties : les Bas-Royaumes sont morcelés, en perpétuelle mutation, et les moins malheureux d'entre eux peinent à seulement préserver leurs frontières.

Les Baronnies

Les dix-neuf Petits Royaumes, comme on les appelle également, se sont voués protection mutuelle par ce qui est prosaïquement désigné comme les Traités. Aucun des barons ne peut pourtant intervenir dans les affaires de ses voisins, chacun restant maître chez soi. Pourtant, il va de soi qu'un acte unanimement condamné par l'assemblée des barons verrait son auteur mis au ban de cette communauté, aussi chacun brigue-t-il l'approbation de ses pairs. La vie est donc sensiblement la même dans toutes les Baronnies et leurs habitants bénéficient du même bien-être qu'à Kaul.

Junine tient lieu de capitale à cette fédération hors du commun, et toutes les décisions de l'Assemblée des barons sont prises au Château-Brisé. À noter, l'étrange habitude que les barons ont de consulter toutes sortes d'augures (dés ithares, voyantes et autres) avant de se prononcer dans une affaire délicate. Et bien sûr, derrière le fragile équilibre instauré par les Traités, les intrigues vont bon train…

Aleb et les Bas-Royaumes

Ce qui est véritablement désigné comme les Bas-Royaumes n'était jadis rien d'autre qu'un territoire mal découpé, parsemé de quelques cités, que plusieurs générations de tribus se disputaient depuis la nuit des temps. Vingt ans avant le début du récit, le roi de Griteh, Aleb, a imposé sa domination sur la majeure partie de ce continent. Avec l'aide des milliers de mercenaires recrutés depuis (les Yussa), il saigne chaque ville qu'il conquiert avant d'abandonner ses ruines. Les Ramgriths eux-mêmes (habitants de Griteh) subissent en victimes sa folle ambition. Un groupe de rebelles s'est constitué, les Loups noirs, qui a juré de déposer le tyran. Pour jouer dans les Bas-Royaumes, c'est facile : placez l'ambiance entre *Zorro* et *les Mille et une nuits*.

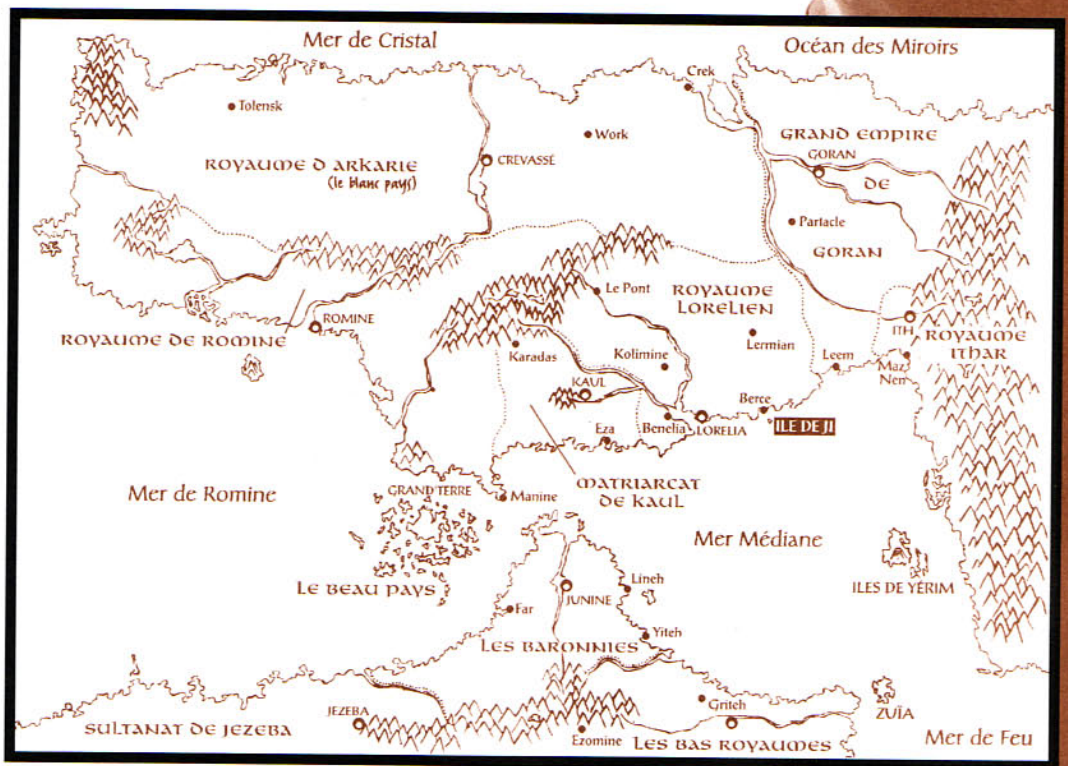
Le Beau-Pays

Les archipels bordant Grand'terre regroupent près de cent trente îles de taille diverse, dont les deux tiers seulement sont occupés par le peuple guori. Le tiers restant est loué à n'importe qui peut payer la somme exorbitante réclamée par le roi des indigènes, et malgré les apparences, la liste d'attente est longue.

Chaque locataire obtient le titre de gouverneur de son île et est libre d'y agir comme bon lui semble. Avec l'argent ainsi amassé, les Guoris entretiennent une flottille de mercenaires qui quadrille leurs eaux et les met à l'abri de toute visée expansionniste de Romine, comme ce fut le cas dans le passé. Le Beau-Pays est donc un endroit calme, pour peu que l'on évite l'île sacrée d'Usul…

Eurydis et les Maz

Depuis l'apparition de la grande déesse Eurydis, les Maz (prêtres) ont porté sa Morale aussi loin que possible à travers le monde connu. À travers leur enseignement, basé sur quelques valeurs indémodables (dont la paix et la tolérance), ils ont aussi répandu plusieurs éléments de la culture ithare : arts, techniques, calendrier… et surtout la langue et l'écriture ithares, ce qui contourne agréablement le problème de la compréhension entre les personnages. Gardez donc à l'esprit l'importance de l'influence eurydienne dans les Hauts-Royaumes, n'hésitez pas à la manifester au cours de la partie, cela empêchera peut-être les personnages des joueurs d'agir comme des Barbarians dans un univers où ces derniers n'ont pas leur place. Après tout, les héros du *Secret de Ji* commencent (la plupart du temps) par dialoguer avec leurs ennemis.



Le monde du *Secret de Ji*

La magie

Elle est quasiment inexistante, en tout cas pour le commun des mortels. Ne laissez pas croire aux personnages qu'ils vont pouvoir entrer dans une auberge et demander l'adresse du mago le plus proche. S'ils insistent, arrangez-vous pour que leurs personnages se fassent traiter de fous ou, mieux encore, menacez-les du bûcher.

Malgré tout, la magie est présente, bien que connue d'un fort petit nombre. Elle est justifiée par le développement d'une sorte de force psychique individuelle, la Volonté, permettant d'influer sur l'un ou l'autre des quatre élémentaires qui composent toute chose. En pratique, elle permet de déplacer des objets à distance, allumer un feu, lire dans les pensées, briser des matériaux, guérir blessures et maladies… et à peu près tout ce que l'on peut imaginer, avec pour seul prix à payer celui de la langueur en retour de sort. Cette faiblesse accablante, consécutive à l'effort mental et physique du magicien, peut même entraîner sa mort.

Le surnaturel

Au fur et à mesure de la progression du récit, les héros de Ji vont être de plus en plus souvent confrontés au surnaturel, sans pour autant devenir blasés. Le fait est que les éléments réellement surnaturels ne se croisent pas à toutes les décades. A moins d'être un menteur, on n'y rencontre pas de dragons, ni de lutins ou de pierre qui tourne.

La plupart des gens ont pourtant foi en ces légendes, tout comme on pouvait y croire pendant notre Moyen Âge : avec superstition, crainte et respect. Le récit est parsemé d'évocations de mythes, d'objets magiques et de créatures fantastiques, sans qu'il en soit dévoilé plus que nécessaire. Toutes ont vraisemblablement un fondement, mais on ne peut accéder à la moindre d'entre elles sans avoir surmonté un certain nombre d'épreuves. C'est de la fantasy ou pas ?

Les erjaks

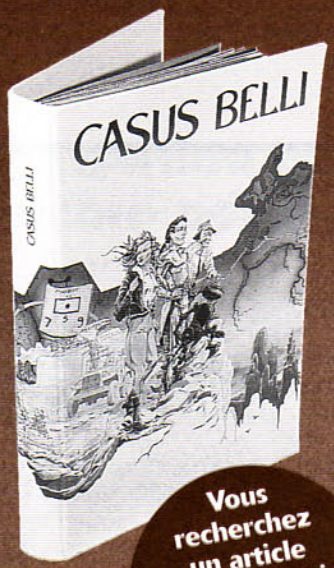
Bien que ces magiciens relèvent d'un phénomène surnaturel, ils font partie de la vie quotidienne du peuple arque, et échappent donc aux restrictions du paragraphe précédent. Les erjaks disposent de l'incroyable faculté de communiquer avec tous les mammifères, d'esprit à esprit, mais avec un certain nombre de limitations. Précisons seulement que cela n'oblige nullement un animal à obéir à un erjak… et que, si le phénomène est accepté des Arques, il peut passer pour un acte de sorcellerie dans d'autres contrées.

Les Züu

Leur groupe forme une secte religieuse entièrement dévouée à Zuïa, la déesse justicière, dont ils sont les messagers. Plus simplement, et comme certains passages du *Serment orphelin* le laissent entendre, les grands prêtres du culte s'enrichissent en utilisant les plus fanatiques d'entre eux (la majorité) comme tueurs à gages. Ces assassins en cape rouge sont porteurs d'une terrible dague empoisonnée : la hati. Même s'ils s'avèrent en définitive n'être que des exécutants (sans jeu de mots), les Züu causeront toujours beaucoup de frayeur aux personnages… ●

Une mine à exploiter !

Anciens numéros & Reliures

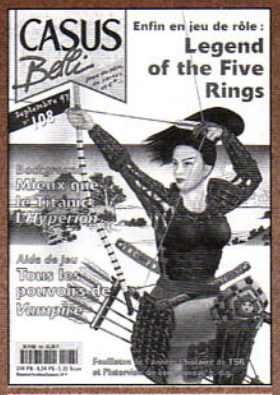


S: scénario; GE: scénario Grand Écran; C: Jeu de cartes; 500000: 500000 rôlistes; PdF: Portrait de famille; AdJ: aide de jeu.

Numéros également disponibles auprès de notre service VPC (tél. 01 46 48 47 18): numéros 20, 23, 24, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 58 à 106.

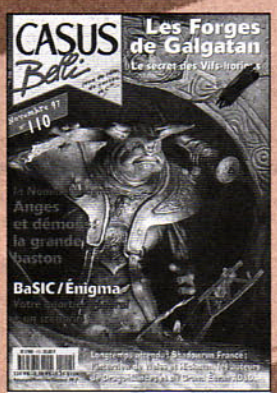
Vous recherchez un article ou un scénario particulier ? Appelez le 01 46 48 19 45

107 (juillet - août). Nemesis: Les héritiers de Khadesh; Star Wars 2.5; Werewolf: The Wild West; Dreamlands 4th edition. Cartes: Aquilon; Middle Earth: The Lidless Eye; Legend of the Five Rings. La pratique de l'Aventure. Comment créer un jeu de plateau. Background: Kê-Thaarn. The best of suppléments. Kazus Beli, zine parallèle. S: Star Wars, JRTM, Elric, Le Réseau divin (fin); AD&D/ Basic dans Kê-Thaarn.



108. Legend of the Five Rings; Planescape (v.f.). AdJ: L'Hyperion; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR Story. Int: Peter Adkison. Les résultats du sondage 97. S: AD&D, Vampire, Raôul, BaSIC/Cthulhu, Rêve de Dragon (GE).

109. Blue Planet. PdF: Warhammer JdR. AdJ: Les Vifs-horions; La mort selon Gorn; 2 MJ aux commandes. Background: Flaelle, la forêt des Elfes du Temps. Int: MultiSim, la fuite en avant? S: L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).



110 - INS/MV 3e éd.; Shadowrun France. PdF: Cyberpunk v.f. AdJ: Un pour tous, tous pour un!; Les Forges de Galgatan; Ward & Blackmoor, l'agence d'Énigma. Waou: Hawkmoon. Int.: Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S: In Nomine Satanis, BaSIC/ Énigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.

111 - Trinity (Æon); Demonworld (figu). PdF: Eléckasë; les Soirées Enquêtes. AdJ: Le marais; Les hiéroglyphes. Les Dragonniers (background). Shopping: L'étrange noël de monsieur Joe Casus. S: Shadowrun, Deadlands, Star Wars, Changelin, L'appel de Cthulhu, Warhammer JdR.

112 - Hystoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. PdF: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicsek parle des projets de TSR. AdJ: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightprowler, JRTM (GE).

Pour avoir le sommaire complet d'un ancien numéro : http : //www.excelsior.fr/cb/Sommaires.html

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: _____ soit _____ numéros au prix unitaire de 32 F franco (Étranger: 37 F).
- Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI aux prix unitaires de:

▸ 45 F franco (Étranger: 50 F): ___HS n°3, ___HS n°4, ___HS n°6, ___HS n°8, ___HS n°11, ___HS n°12, ___HS n°14, ___HS n°15, ___HS n°16 ___HS n°17, ___HS n°19

▸ 49 F franco (Étranger: 54 F): ___HS n°7, ___HS n°9, ___HS n°10, ___HS n°13, ___HS n°18

- Je commande ____ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger: 72 F).
- Je joins mon règlement de _____F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

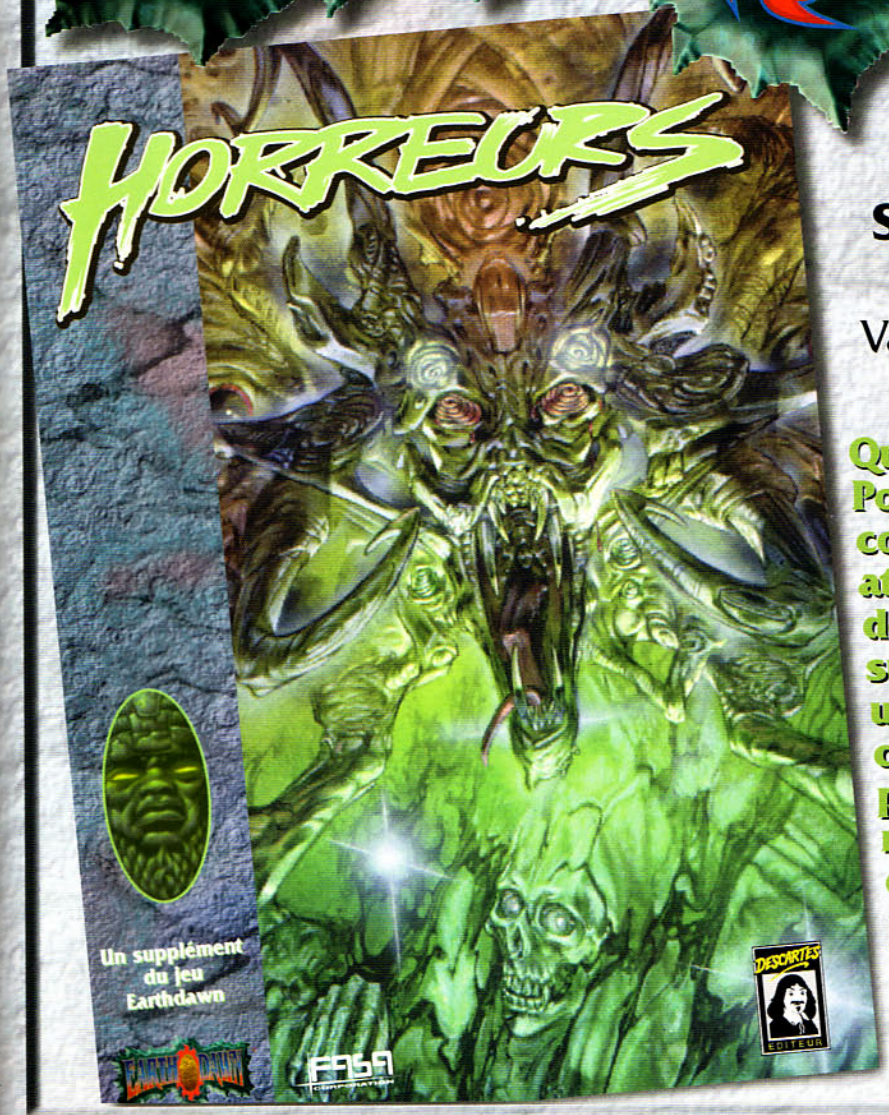
(*) Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livrraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au 01 46 48 47 08. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre

RCS PARIS B 572 134 773

Hors-série Casus Belli

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de CB. Le tout premier article sur D&D + sc., le Grosbill, le royaume d'Alarian, le samouraï, la courtisane, Devine... **HS 4 - GRANDEUR-NATURE**. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques. **HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC. **HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE (I)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Jeu en encart: La bataille de Marengo. **HS 8 - SPÉCIAL SCÉNARIOS**. Pour Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires. **HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE (II)**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames et jeux de plateau. Dossier: Antiquité. Jeu en encart: Hastings-1066. **HS 10 - SIMULACRES**. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils. **HS 11 - SANGDRAGON**. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan. **HS 12 - SPÉCIAL VACANCES**. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica. **HS 13 -JEUX DE PLATEAU**. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes. **HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/ Simulacres. **HS 15 - SPÉCIAL VACANCES**. S: AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, RdD/Oniros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, labyrôle, cryptographie; liste des scénarios publiés dans CB. **HS 16 - CYBER AGE**. Jeu de rôle complet pour Simulacres: encyclopédie cyberpunk, règles de Simulacres, 3 scénarios. **HS 17 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol II)**. Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D, Warhammer et Simulacres. **HS 18 - JEUX DE CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER**. Tout sur la 5e édition de Magic et présentation de la plupart des jeux en français. **HS 19 - BaSIC**, le jeu de rôle de base. Tout pour découvrir le jeu de rôle, s'y initier, initier des amis, passer MJ. Contient des règles, deux univers (méd-fan et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.

EARTHDAWN®



"LES HÉROS D'AUJOURD'HUI SONT LES LÉGENDES DE DEMAIN"

Valaurus III, Roi de Throal

Qui sont les Horreurs ? Pourquoi et comment continuent-telles à attaquer les habitants de Barsaive ? Ce supplément décrit une vingtaine de ces créatures, présente de nouveaux pouvoirs et des conseils pour utiliser les Horreurs dans vos aventures et campagnes.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir :

- ❒ Earthdawn, livre de base 289,00
- ❒ Accessoires du Maître de Jeu 120,00
- ❒ Les Brumes de la Trahison 129,00
- ❒ Barsaive 239,00
- ❒ Le Compagnon 189,00
- ❒ Corrompue 115,00
- ❒ Horreurs 155,00

Ci-joint mon règlement de..... F.
(franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

.....

Code postal ..... Ville.....

DESCARTES EDITEUR

Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.

© 1998 FASA Corporation. Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de FASA.

13e
SALON
DES
JEUX
DU 4 AU 13 AVRIL 1998
PARIS-PORTE DE VERSAILLES
Dans le cadre du 19eme Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14