

CASUS

Belli

Tout l'univers  
des jeux  
de rôle

L'Aventure

Mousquetaires  
& Sorcellerie

LE  
JEU  
DE RÔLE  
POUR TOUS

HS n°21 • mai 98

M 2159 - 21 - 45,00 F - RD



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

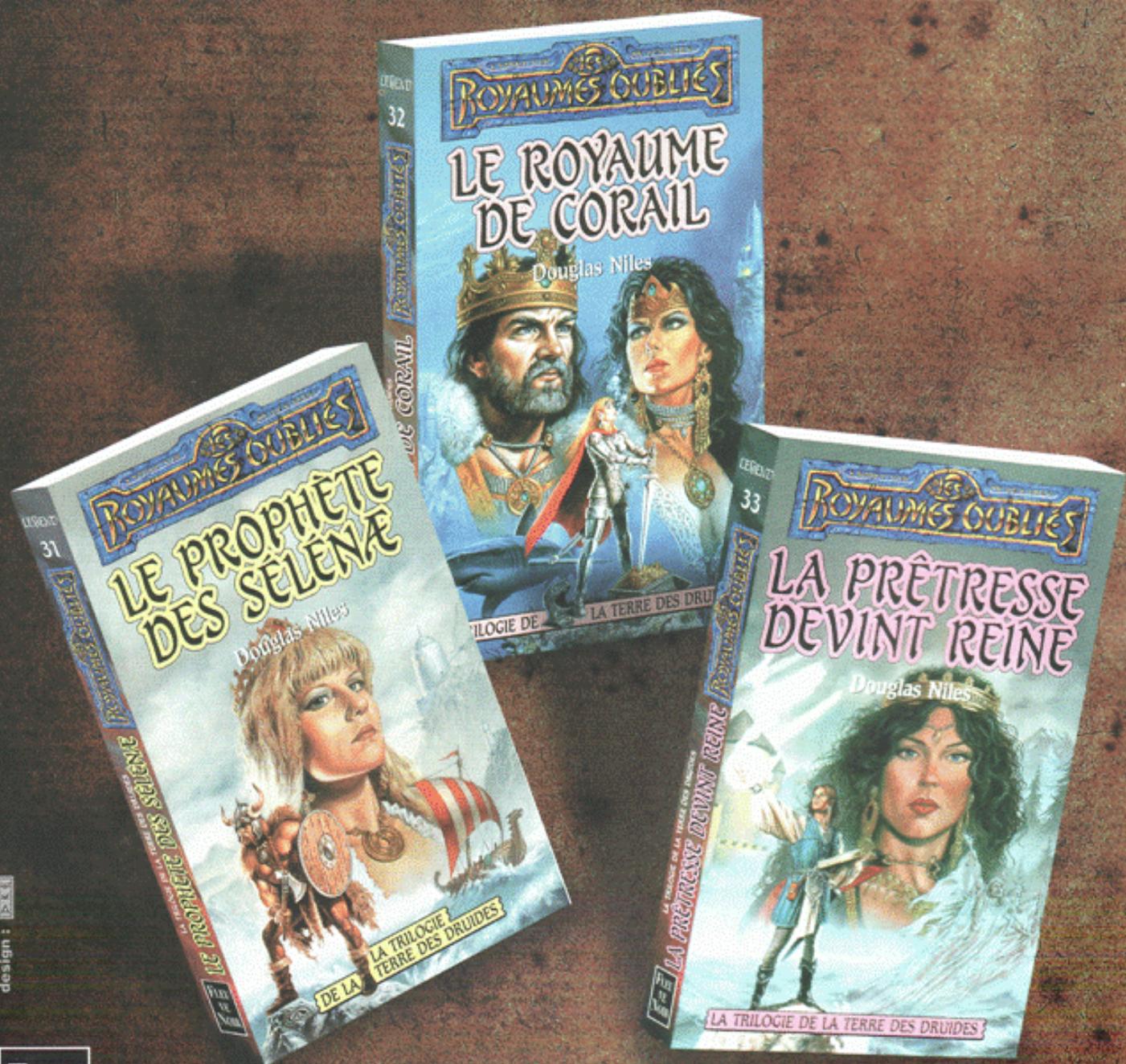
... Un nouvel univers pour BaSIC  
Avec les règles complètes. Plus des scénarios  
et des aides de jeu pour Danæ et Enigma.

Roudier

# LES ROYAUMES OUBLIÉS

## La Trilogie de la Terre des Druides

Poésie épique, mystère et charme : une trilogie à ne pas manquer qui rappelle la célèbre Trilogie de l'Elfe Noir !



design : [logo]

FLEU  
VE  
NOIR

Chaque volume 35 F.F.

Vol. 1 : Le Prophète des Sélénæ - déjà paru  
Vol. 2 : Le Royaume de corail - parution 21 avril  
Vol. 3 : La Prêtresse devint reine - parution 22 mai

Le jeu de rôle  
pour tous !  
Tous pour  
le jeu de rôle !



**En**

juin 1997, nous vous proposons *BaSIC*, le dix-neuvième hors-série de *Casus Belli* ! Son but : permettre aux très nombreux curieux de découvrir et pratiquer ce loisir fantastique qu'est le jeu de rôle... Et aux vieux routards de faire partager leur passion aux néophytes.

Avec ce numéro de *Casus Belli* « *L'Aventure* », nous vous offrons une suite à *BaSIC* (*BaSIC* — le retour du fils de la vengeance), afin de poursuivre votre découverte de ces formidables univers !

- Attention, si vous êtes complètement novice en matière de jeu de rôle, nous vous suggérons de plutôt commencer par notre hors-série n° 19 : *BaSIC* (voir bon de commande page 49).

- Si vous connaissez déjà le jeu de rôle (*BaSIC* ou un autre), voici ce que nous vous présentons ce mois-ci :

- Les règles complètes de *BaSIC*. Vous n'avez besoin d'aucun autre livre ou magazine pour pouvoir jouer. Attention, donc : les conseils pour débutants se trouvent dans notre hors-série n° 19.

- Des compléments et des scénarios pour les deux univers développés dans *BaSIC* : *Énigma* (mystère contemporain) et *Danæ* (médiéval-fantastique). Ils sont un peu plus complexes que dans notre précédent numéro.

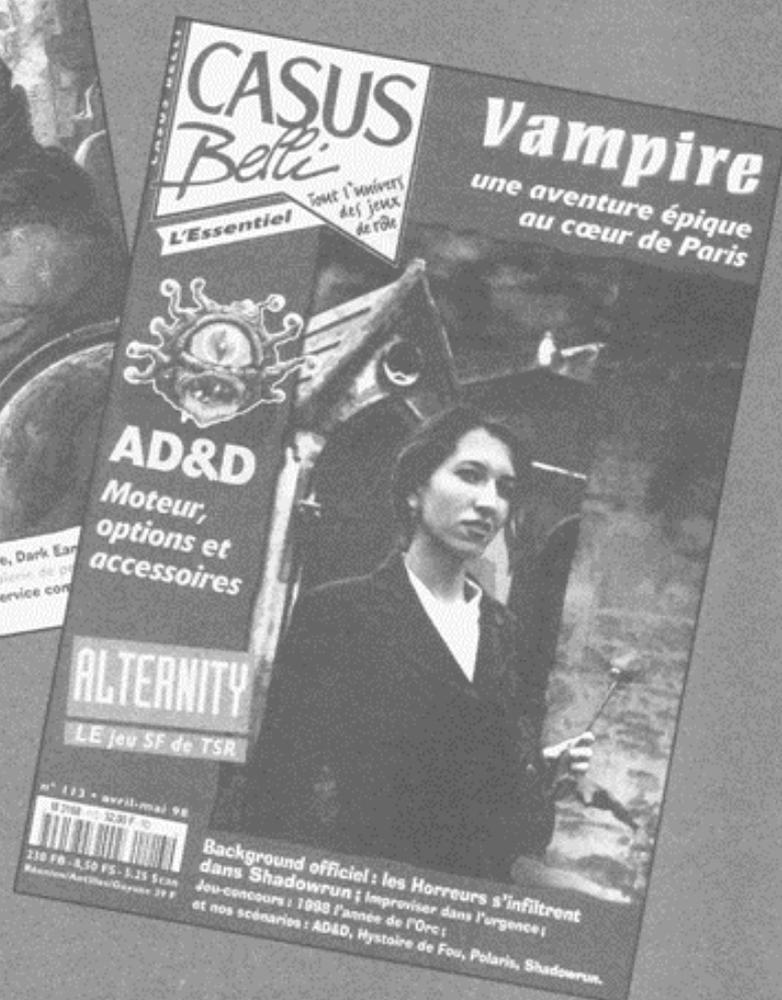
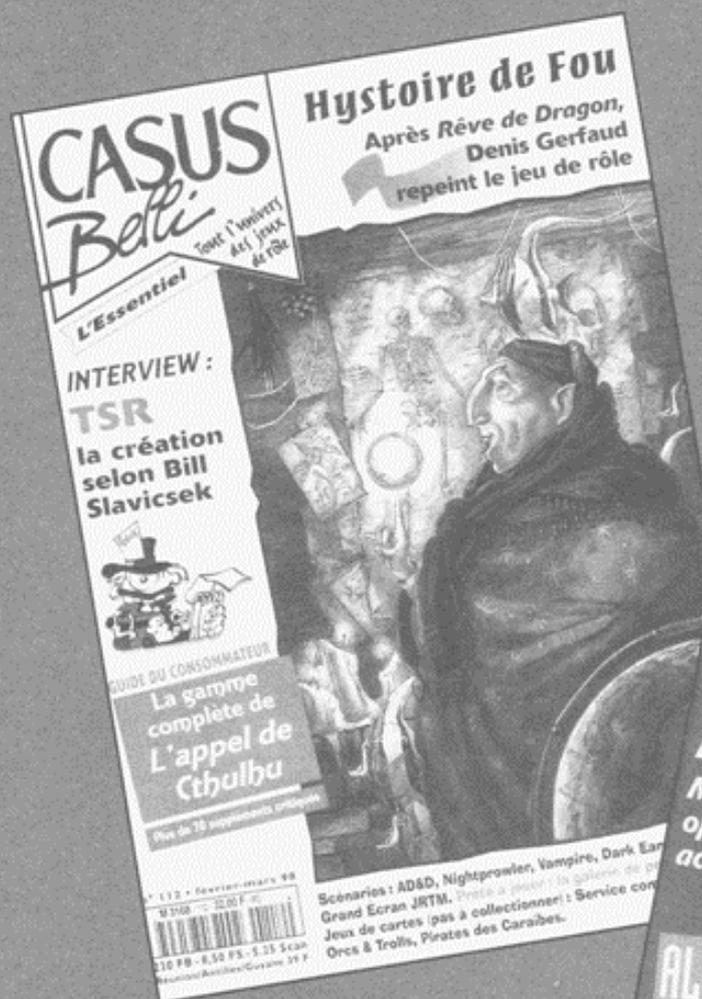
- Et surtout *Mousquetaires & Sorcellerie*, un nouvel univers complet. Il vous invite à jouer des aventures de cape et d'épée mâtinées de fantastique. En bref, imaginez que vos personnages sont des Mulder et Scully chargés de retrouver les ferrets de la reine !

Si vous avez rêvé en lisant *Pardaillan*, en regardant *Le Bossu* ou *La fille de d'Artagnan*, que les sorcières et les démons ne vous font pas peur, alors *Mousquetaires & Sorcellerie* est pour vous !

Le chargé du recrutement des mousquetaires rouges  
auprès de M. d'Artenac,  
Pierre de Rose en Vallée

# Découvrez toute l'actualité du jeu de rôle avec **Casus Belli Jaune « L'Essentiel »**

*parution tous les deux mois*



## **Dans notre prochain numéro**

*(parution le 27 mai 1998)*

**Heavy Gear, le jeu de rôle canadien qui révolutionne  
le thème des robots géants... Une nouvelle époque pour  
Mage: la Renaissance... Une interview du PDG  
de White Wolf. Et bien d'autres sujets...**

## LES RÈGLES DE BASIC

- 6 Créer un personnage
- 11 Les règles de base
- 14 Les compétences
- 18 Le combat



## Mousquetaires & Sorcellerie : notre nouvel univers de jeu

- 23 Les années 1630
- 26 Le monde de l'ombre
- 28 La compagnie des mousquetaires rouges
- 32 Duels, armes à feu & autres règles...
- 35 Feuille de personnage M&S
- 36 Alchimie, sorcellerie et démonologie
- 39 Six personnages prêts à jouer
- 42 Scénario facile : Les statues du maistre
- 50 Scénario difficile : Le diable de Loudun



Figurines de mousquetaires :  
Ral Partha ref. 02524.  
Peinture par Philippe Simon.

## Pour Enigma, notre univers fantastique-contemporain

- 58 Complément d'univers : Mystiques et mercenaires
- 64 Scénario de difficulté moyenne : Faux départ
- 71 Scénario difficile : Le matin des Walkyries

## Pour Danæ, notre univers médiéval-fantastique

- 78 Complément d'univers : Les cratères de Baëmyon
- 84 Scénario de difficulté moyenne : La fièvre de l'or
- 91 Scénario de difficulté moyenne : La malédiction du Tigre

### Générique

Avec, par ordre alphabétique : ● **Aux écritures** : Olivier Bos (règles de magie M&S), Fabrice Colin et Léonidas Vesperini (Faux départ), Pierre Lejoyeux (Les statues du maistre), Tristan Lhomme (règles et background de M&S excepté l'escrime et la magie, Le diable de Loudun), Alexandre Malagoli (Les cratères de Baëmyon, La fièvre de l'or), Paul Martin (Mystiques et mercenaires), Serge Olivier (règles d'escrime), Philippe Rat et Mehdi Sahmi (Le matin des Walkyries), Leonidas Vesperini (La malédiction du Tigre). ● **Aux pinceaux** : Didier Guiserix (plans), Emmanuel Roudier (couverture, Mousquetaires & Sorcellerie), Nicolas Ryser (Enigma), Michaël Tognotti (Danæ). ● **Et également (en reprise du hors-série BASIC)** : des textes de Tristan Lhomme ; et des illustrations de Cyrille Daujean, Éric Puech et Thierry Ségur.

CASUS BELLI hors série n° 21 mai 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. Dépôt légal : 2<sup>e</sup> trimestre 1998. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1997. 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 Behar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **REDACTION**. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Coordination : Tristan Lhomme. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle, assistée de Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. **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 Nella Maffei. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Ingrid Marteau. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0800 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. Relations extérieures : Serge Olivier. Tél. : 01 46 48 48 41. **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 France métropolitaine : 326 F, 11 numéros par an. Autres pays : nous consulter. 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.

Ce hors-série 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.

Le Basic Role Playing est copyright MultiSim sous licence Chaosium. BASIC, le jeu de rôle de base est copyright Casus Belli.

# LES RÈGLES



# CRÉER UN PERSONNAGE

**P**our jouer à *BASIC* chaque joueur a besoin d'un personnage (sauf celui qui a décidé d'être le meneur de jeu). Vous pouvez prendre l'un de ceux qui sont déjà tout prêts (voir pp. 39 à 41) et revenir ici pour comprendre des termes techniques, ou créer tout de suite le vôtre.

## DÉFINITIONS

Un personnage est défini par deux séries de chiffres : ses caractéristiques et ses compétences. Les caractéristiques définissent ce qu'est le personnage, et les compétences détaillent ce qu'il sait. Votre personnage sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, plus ou moins adroit, et cela dépend largement du hasard. En revanche, c'est vous qui choisirez si, au cours de sa vie, il a appris à se battre ou s'il a préféré se tourner vers l'éducation, la médecine...

## Les caractéristiques

Elles sont au nombre de sept. Pour un être humain normal, leur valeur varie entre 3 et 18. Les personnages des joueurs étant des héros, donc par définition un peu meilleurs que la moyenne, leurs caractéristiques iront de 8 à 18.

### FOR

C'est une mesure de la puissance musculaire du personnage. Cette caractéristique donne une idée de ce qu'il peut soulever, porter, pousser ou tirer.

A titre indicatif, un personnage avec une FORCE de 8 est un quidam moyen, qui n'a plus fait de sport après le lycée. Avec une FORCE de 18, c'est un athlète qui joue dans la même cour qu'Arnold Schwarzenegger. Comme vous le verrez plus loin, la FORCE influe un peu sur le combat à mains nues ou avec armes blanches, sans y jouer toutefois un rôle déterminant.

### CON

Cette caractéristique rend compte de la vitalité et de la santé du personnage. Plus sa CONSTITUTION est élevée, mieux le personnage résistera à la fatigue, aux coups, à la maladie, etc.

Avec une CONSTITUTION de 8, c'est un individu normal, peut-être un peu plus sujet aux rhumes que la moyenne. Avec une CONSTITUTION de 18, il n'a probablement jamais été malade de sa vie.

### TAI

En fait, cette caractéristique englobe la taille et le poids. Être grand et massif permet de faire plus mal lors des combats, mais peut poser problème dans d'autres circonstances, par exemple lorsqu'il faut se faufiler par un passage étroit.

Pour un personnage masculin, une TAILLE de 8 est légèrement inférieure à la moyenne (dans les 1,65 m pour 60 kg). Une TAILLE de 18 peut indiquer un géant très maigre, ou un individu de taille moyenne mais avec un embonpoint considérable.

### DEX

Comme son nom l'indique, cette caractéristique mesure la vivacité et la rapidité physique du personnage. Elle joue un rôle primordial dans les combats. En effet, les personnages dotés d'une DEXTÉRITÉ élevée agissent plus souvent en premier.

Avec une DEXTÉRITÉ de 8, un personnage est très moyen, et sera bien avisé de ne pas se risquer, par exemple, dans une bagarre de saloon. Avec une DEXTÉRITÉ de 18, il est extrêmement rapide et pourrait jongler avec cinq couteaux et autant de torches enflammées (à condition, bien sûr, d'avoir appris à le faire – voir la compétence Cascade).

### APP

Votre personnage est-il beau ou pas ? S'habille-t-il avec élégance ? Sait-il faire bonne

impression au premier contact ? L'APPARENCE mesure tous ces facteurs.

Un personnage doté d'une APPARENCE de 8 est le genre d'individu que peu de gens remarquent au milieu d'une foule (ce qui peut, parfois, être un avantage). En revanche, avec une APPARENCE de 18, il attirera l'attention partout où il passe.

### INT

Elle décrit les capacités d'apprentissage, de mémorisation et d'analyse de votre personnage. Elle ne remplace pas l'intelligence du joueur, mais gère, à sa place, un certain nombre de tâches fastidieuses.

Si votre personnage se retrouve en possession d'un parchemin codé, par exemple, c'est son INTÉLLIGENCE qui servira à déterminer s'il parvient à le déchiffrer. Avec une INTÉLLIGENCE de 8, un personnage n'est pas très malin. A 18, c'est un génie.

### POU

Cette caractéristique mesure la volonté du personnage, sa force d'âme et, dans certains univers de jeu, sa capacité à utiliser des pouvoirs mentaux (magie ou pouvoirs psioniques). Elle sert également à calculer sa CHANCE (voir plus bas).

Avec un POUVOIR de 8, votre personnage sera quelqu'un de relativement effacé, sans grandes dispositions pour le paranormal. Avec un POUVOIR de 18, au contraire, il sera très impressionnant, et/ou aura un grand potentiel magique.

## Les compétences

Les compétences sont des domaines de connaissance que votre personnage a eu l'occasion d'étudier au cours de sa vie.

Elles sont différentes d'un univers de jeu à l'autre. Exemples : se servir d'une épée, parler une langue étrangère, conduire une automobile...

Les compétences se mesurent sur 100. Elles sont détaillées pp. 14 à 17 et 33.

## Qu'est-ce que c'est ?

● **Dés.** BaSIC utilise deux sortes de dés : des dés classiques, à six faces, que vous trouverez dans n'importe quel jeu de société ; et des dés à dix faces, disponibles dans les magasins spécialisés en jeux.

● **Notation.** Pour abrégé, « un dé à six faces » s'écrit « 1d6 ». De même « un dé à dix faces » devient « 1d10 ». Vous trouverez fréquemment des mentions plus complexes, du genre « 2d6+6 ». Cela signifie que vous devez lancer deux dés à six faces, additionner leurs résultats et ajouter 6, obtenant ainsi un nombre compris entre 8 et 18. Reste deux cas particuliers, le dé à trois faces et le dé à cent faces. « 1d3 » est un dé à six faces, dont le résultat est interprété de la façon suivante : 1 et 2 = 1, 3 et 4 = 2, 5 et 6 = 3. « 1d100 », également appelé « dé de pourcentage », n'existe pas sous la forme d'un dé. Pour obtenir un résultat compris entre 1 et 100, il faut lancer deux dés à dix faces de couleur différente, en annonçant à l'avance lequel indique les dizaines et lequel les unités. Par exemple, si le résultat du premier dé jeté est 4 et le second 2, le résultat à lire est 42. Si vous avez fait 00, il faut lire 100.

● **Caractéristiques.** Pour vous aider à vous y repérer, dans ce chapitre, les caractéristiques du personnage sont désignées par leur nom complet. Dans le reste des règles, elles seront écrites en abrégé, avec les trois premières lettres de leur nom. Par exemple : DEXtérité devient DEX, FORce FOR, POUvoir POU...

## LA CRÉATION, PAS À PAS

### Première étape : le héros

Demandez au meneur de jeu quel « genre de héros » serait à l'aise dans l'histoire qu'il va vous faire jouer. Cela vous donnera une idée des personnages dont il a besoin. Si son scénario est une intrigue compliquée à la cour d'un roi, évitez de créer un clone de Conan le Barbare, il n'aurait rien à y faire !

### Deuxième étape : les caractéristiques

Munissez-vous d'une feuille de personnage (voir modèle à photocopier p. 35), d'un bout de brouillon, d'un crayon et d'une gomme. Lancez sept fois de suite 2d6+6. Notez les sept résultats sur votre brouillon, puis répartissez-les à votre guise entre les caractéristiques. Toutes les caractéristiques sont utiles, mais elles ne servent pas toutes à la même chose. Si vous avez envie d'un personnage très physique, plutôt combattant, mettez les bons scores en FORce et en DEXtérité. Si vous avez plutôt envie de jouer un magicien, le POUvoir est plus important.

### Troisième étape : les valeurs dérivées

Les caractéristiques servent à calculer cinq valeurs dérivées. Suivez les instructions ci-dessous et reportez les résultats sur votre feuille de personnage.

#### Les points de vie (PV)

Ils mesurent l'état physique du personnage. Lorsqu'il est blessé, il perd des points de vie.

S'il tombe à 0 point de vie, il est mort ! Il faut créer alors un autre personnage...

Faites la somme de la TAILle et de la CONStitution, divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier supérieur, si besoin est). Exemple : TAI = 10 et CON = 13, (10 + 13) / 2 = 11, 5, nombre de points de vie = 12. Entourez la valeur correspondante dans la case « points de vie » de votre feuille de personnage.

#### Les points d'énergie (PE)

Ils servent, si l'univers de jeu le permet, à faire de la magie (ou à utiliser des pouvoirs psioniques). Pour *Mousquetaires & Sorcellerie*, les règles détaillées se trouvent pp. 36 à 38. Votre capital de points d'énergie est égal à votre POUvoir.

Entourez la valeur correspondante dans la case « points d'énergie » de votre feuille de personnage.

#### Le bonus aux dommages

Plus un personnage est grand et fort, plus il fera mal lors des combats au corps à corps. Additionnez la TAILle et la FORce de votre personnage, et reportez-vous à la table des bonus aux dommages ci-contre. Notez le résultat sur la ligne correspondante.

#### Le jet d'Idée

Êtes-vous sûr qu'il soit opportun d'engager votre personnage dans ce tunnel empli de fumée rougeâtre, d'où sortent des ricanements démoniaques ? Quel est ce petit détail que vous avez oublié, et qui était visiblement d'une importance capitale pour le scénario ? Le jet d'Idée est un jet de dés qui, s'il est réussi, permet au meneur de jeu de vous souffler une information oubliée ou de vous suggérer un plan d'action, si vous êtes perdu.

Contrairement à la plupart des valeurs figurant dans le cadre des caractéristiques, le jet d'Idée est noté sur 100, comme une compétence. Pour connaître sa valeur, multipliez l'INTelligence du personnage par 5 et reportez le résultat dans la case correspondante.

#### Le jet de Chance

Votre personnage est en équilibre précaire au bord d'une falaise, va-t-il tomber ? Va-t-il trouver son contact perdu dans la foule ? Cela dépend s'il a ou non de la chance. Cette valeur est souvent très utile pour simuler le « mouvement du monde » autour des personnages. Comme le jet d'Idée, le jet de Chance est un pourcentage, noté sur 100. Il se calcule en multipliant le POUvoir par 5.

### Quatrième étape : les compétences

Regardez la liste des professions ci-contre et choisissez-en une. Vous avez 300 points à répartir dans les compétences qui en découlent (sans obligation de les prendre toutes). Ensuite, vous pourrez répartir 150 points parmi toutes les autres compétences de la feuille de personnage, à votre guise (même dans celles que vous avez déjà prises).

Comment répartir ces points ? Il suffit de décider du nombre de points que vous allouez à une compétence, de l'ajouter à la base de cette dernière (la valeur entre parenthèses qui se trouve à côté de son nom sur la feuille de personnage). Ainsi, si vous décidez d'allouer 50 points à l'Esquive, qui a un score de base de 25, vous dépensez 50 points, et votre personnage se trouve doté d'une Esquive ayant un score de 75. 1 point signifie 1 % de chance de réussite dans la compétence.

À sa création, un personnage ne peut pas avoir plus de 90 % dans une compétence (exception faite d'Esquive dans *Mousquetaires & Sorcellerie*). Par ailleurs, il est inutile de le doter de scores supérieurs à 75 % ; un score aussi élevé signifie qu'il réussira une action trois fois sur quatre, ce qui devrait largement suffire... Il vaut mieux être un « généraliste » capable de faire moyennement bien un grand nombre de choses, qu'un « spécialiste » hyper compétent, ne sachant rien faire en dehors de son domaine de compétence très étroit. Si, après quelques parties, ce choix ne vous convient plus, créez un autre type de personnage.



Table des bonus aux dommages	
FORce + TAILLE	Bonus
02 à 24	Aucun
25 à 32	+ 1d3
33 à 40	+ 1d6
41 à 56	+ 2d6

**Conseil aux débutants :** C'est le moment de discuter avec les autres joueurs. Essayez de créer des personnages complémentaires, par exemple l'un sera un bagarreur, l'autre plutôt diplomate ; le groupe gagnera en efficacité.

## Liste des professions avec compétences

### Exemples pour un univers médiéval-fantastique

- **Chasseur :** Athlétisme, Armes d'ast, Armes de jet, Artisanat, Connaissance de la nature, Orientation, Secourisme, Survie.
- **Chevalier :** Athlétisme, Équitation, Droit et usages, Armes de mêlée, Armes d'ast, Esquive, Vigilance, Lire et écrire.
- **Érudit :** Alchimie, Connaissance de la nature, Connaissance des peuples, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Potions et herbes, Sagacité.
- **Fermier :** Armes d'ast, Armes de lancer, Artisanat, Commerce, Connaissance de la nature, Orientation, Potions et herbes, Secourisme.
- **Magicien :** Alchimie, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité, Vigilance, 3 sortilèges au choix.
- **Soldat :** Athlétisme, Armes de mêlée, Armes d'ast, Armes de tir, Esquive, Discrétion, Vigilance, Secourisme.
- **Troubadour :** Artisanat (musique), Connaissance des peuples ou des religions, Culture générale, Droit et usages, Légendes, Lire et écrire, Persuasion, Sagacité.
- **Voleur :** Armes de lancer, Armes de mêlée, Cascade, Discrétion, Esquive, Persuasion, Sagacité, Serrurerie.

### Exemples pour un univers contemporain

- **Agent de renseignement :** Cascade, Dégusement, Droit et usages, Histoire et géographie, Informatique, Lutte, Renseignement, Sciences appliquées, Serrurerie.
- **Journaliste :** Bibliothèque, Conduire (auto ou moto), Connaissance de la rue, Culture générale,

rale, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, Vigilance.

- **Homme d'affaires :** Commerce, Comptabilité, Droit, Informatique, Langue étrangère, Persuasion, Sagacité, (plus une autre au choix).
- **Militaire :** Cascade, Conduire (au choix), Leadership, Navigation, Pilotage (au choix), Sabotage, Lutte, Armes de poing, Fusil.
- **Spécialiste en sciences humaines (ex : archéologue baroudeur) :** Bibliothèque, Culture générale, Droit et usages, Langue étrangère, Histoire et géographie, Orientation, Sciences sociales, Survie.

## Cinquième étape : les finitions

Le jeu de rôle est un moyen de raconter des histoires, comme les romans ou le cinéma, et les histoires sont toujours meilleures lorsqu'elles ont des héros crédibles.

Pour l'instant, votre personnage est un tas de chiffres gribouillés sur un formulaire abscons. Pour lui insuffler un peu de vie, la première chose à faire est de remplir le cadre situé en haut à gauche de la feuille de personnage, où se trouve quelques renseignements « d'état civil ».

Comment s'appelle votre personnage ? Le choix d'un nom est toujours un moment délicat. Évitez les noms ridicules ou connotés – cela peut sembler très drôle, au début, de jouer un gangster nommé Averell ou un chevalier baptisé Lancelot, mais le gag s'use très vite et, au bout de quelques parties, il ne fera plus rire personne. Éventuellement, trouvez-lui un diminutif ou un surnom usuel, par exemple Jimmy pour lord William James Ashley. Une fois baptisé, il reste à lui donner un peu de relief. Si le cœur vous en dit, prenez quelques minutes pour réfléchir aux points suivants. Notez le résultat de vos cogitations sur une feuille de papier libre, ou au verso de votre feuille de personnage.

- **La description.** Il existe une foule de détails qu'aucun jet de dés ne définira à votre place. Quelle est la couleur des yeux de votre per-

sonnage ? Celle de ses cheveux ? Est-il droitier ou gaucher ? Comment s'habille-t-il ? A-t-il des expressions favorites ? Un accent ?

Prenez un moment pour regarder comment ses caractéristiques interagissent. S'il a une Taille élevée et une faible FORce, par exemple, sa masse est probablement due à de la graisse, et pas à du muscle. En revanche, un individu avec une Taille faible, une bonne CONstitution et une DEXtérité élevée sera sûrement un petit bonhomme nerveux, avec des réflexes rapides.

- **Le comportement.** Pensez à votre personnage comme à une vraie personne. A-t-il des goûts particuliers ? Des choses dont il a horreur ? Une passion pour les rousSES ? L'habitude de commander un poulet rôti et de la tarte au citron dans toutes les auberges où il déjeune ?

Essayez de trouver un ou deux détails qui le caractériseront, mais limitez-vous à cela. Sinon votre personnage risque d'être une collection de tics.

- **L'histoire personnelle.** Maintenant que vous avez une assez bonne image de lui dans le présent, remontez un peu dans son passé (vous pouvez aussi partir de son passé et construire son apparence présente à partir de là).

Les deux méthodes marchent aussi bien l'une que l'autre, l'essentiel est que vous sentiez à l'aise avec celle que vous choisirez). Où a-t-il grandi ? A-t-il encore ses parents ? Des frères et des sœurs ? Quelles sont ses relations avec eux ? Pourquoi ?

- **La motivation.** Idéalement, il faudrait que votre personnage ait une bonne raison de se jeter dans l'aventure. Des motivations aussi passe-partout que « accumuler de l'or et de la gloire » ou « sauver le monde du méchant sorcier/démon/savant fou » fonctionnent toujours parfaitement, même si elles ont beaucoup servi, mais vous pourrez peut-être en trouver une autre dans le passé du personnage (du genre « retrouver sa sœur, enlevée par des extraterrestres il y a dix ans »).



## LES RÈGLES DE BASE

C

e chapitre peut être lu aussi bien par les joueurs que le meneur de jeu, mais seul ce dernier est tenu d'apprendre les règles et bien les assimiler.

Cet apprentissage ne se fait pas en une fois, mais la pratique aidant, cela vient facilement. Quand les joueurs connaissent un peu les règles, le meneur de jeu est soulagé dans son travail (il n'a plus à répondre aux questions élémentaires du genre : rappelle-moi comment on calcule les points de vie ?), et la partie gagne en fluidité.

## Question de bon sens

### Première règle

Une action impossible à rater réussit toujours.

### Deuxième règle

Une action impossible à réussir échoue toujours.

### Troisième règle

Pour tous les autres cas, faites un jet de compétence.

### Quatrième règle

Lorsqu'il est impossible de faire un jet de compétence, utilisez l'une des « astuces » de la p. 12. Tout ce qui suit se contente de développer ces principes.

## Actions immanquables

Les actions physiques et intellectuelles tentées dans des situations banales réussissent toujours. Inutile de lancer les dés pour savoir si un personnage arrive à mettre un pied devant l'autre pour sortir de chez lui et aller acheter du pain !

## Actions impossibles

Les actions absurdes et irréalisables échouent toujours. Si un personnage saute d'un avion sans parachute et tente de rester en l'air en

battant des bras, ce n'est pas la peine de chercher le point de règle qui lui permettra de s'en sortir : il va finir sa vie beaucoup plus bas, sous forme de flaque.

Le meneur de jeu dispose d'une certaine latitude dans l'interprétation de ce qui est « absurde », et cela peut varier d'un univers à l'autre. Par exemple, dans le cas d'une aventure à la James Bond où le spectaculaire prime sur le réalisme, il est parfaitement possible de décider que notre aéroneute pourra, peut-être, avec un jet de Chance, s'accrocher à la queue de l'avion...

## Jets de compétence

La plupart des situations à résoudre se situent entre ces deux extrêmes, dans des circonstances où l'échec et la réussite sont tous deux possibles, et dont leurs résultats vont avoir des conséquences sur le reste de l'aventure.

Pour simuler cette incertitude, on a recours à un jet de dés. Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, les compétences sont mesurées sur 100. Un personnage avec 40 dans une compétence a en fait 40 % de chance de réussir à l'utiliser.

Pour utiliser une compétence, il faut faire un jet de compétence, c'est-à-dire lancer 1d100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au score de la compétence, l'action est réussie (c'est pourquoi on dit faire un *jet sous une compétence*). Sinon, c'est un échec.

● **Maladresse.** Lorsque le résultat est compris entre 96 et 00, non seulement l'action est manquée, mais en plus, l'échec est particulièrement grave (par exemple : au cours d'une poursuite en voiture non seulement le poursuivant ne rattrape pas sa cible, mais en plus il tombe dans un fossé). Cela s'appelle une maladresse.

● **Réussite critique.** En revanche, avec un résultat compris entre 01 et 05, l'action est réussie de manière particulièrement brillante (non seulement le poursuivant rattrape le poursuivi mais, en plus, il évite le chien qui traversait la route). Cela s'appelle une réussite critique. Des exemples de maladresses et de réussites critiques figurent dans la description des compétences, pp. 14 à 17.

Dernier point, très important : les joueurs lancent les dés pour leur personnage, et c'est le meneur de jeu qui se charge de faire les jets de dés pour tous les personnages non-joueurs.

## Bonus et malus

En règle générale, le jet de dés se fait « sous » la valeur de la compétence mais, parfois, le meneur de jeu peut décider que la situation mérite un ajustement dans un sens ou dans l'autre. Dans ce cas, il fixe un bonus (ou un malus), qui vient s'ajouter (ou se soustraire) à la compétence du personnage. Le jet de dés est réussi s'il est inférieur ou égal à la valeur modifiée de la compétence. Le meneur de jeu peut fixer des bonus ou des malus supérieurs à + ou - 20 %, mais ce n'est pas conseillé. Si l'action est vraiment très facile (ou très difficile), elle rentre probablement dans la catégorie des actions immanquables ou impossibles.

## Expérience

Les sept caractéristiques ne peuvent pas augmenter, pas plus que leurs dérivées. Les scores de Chance ou d'Ideée ne bougeront jamais, pas plus que le total des points de vie ou le bonus aux dommages.

En revanche, les compétences peuvent augmenter, selon le principe : c'est en forgeant qu'on devient forgeron...

Si, au cours d'une aventure, un personnage a réussi une action importante, le meneur de jeu peut l'autoriser à cocher la petite case qui se trouve à côté de la compétence correspondante. A la fin de l'aventure, le personnage peut tenter de l'améliorer. Pour cela, le joueur lance 1d100. S'il obtient un score supérieur à la valeur de la compétence, le personnage a retiré quelque chose de l'expérience, et la compétence augmente d'1d10 points. S'il obtient un score inférieur ou égal à la valeur de la compétence, la situation ne lui a rien appris... A partir de 90 % dans une compétence, les règles changent un peu. Le personnage a une chance égale à son score d'INTelligence de s'améliorer et, même s'il réussit, il ne progressera que d'1 point. ▶

## Table de circonstances

Bonus/malus	Circonstance	Exemple
-20 %	Très difficile	A
-10 %	Difficile	B
+10 %	Facile	C
+20 %	Outrageusement facile	D

A. Tirer de nuit sur une cible mobile, ou désamorcer une bombe qui va sauter d'une seconde à l'autre.

B. Tirer sur une cible mobile ou de petite taille, crocheter une serrure particulièrement bien conçue.

C. Tirer sur une cible immobile et de grande taille, escalader un mur avec de nombreuses prises.

D. Suivre un flâneur qui ne se méfie pas, se souvenir que la Bastille a été prise un 14 juillet.

## Astuces

### Les jets de caractéristique

Il existe parfois des situations où aucune compétence ne s'applique. Supposons, par exemple, qu'un personnage (masculin) soit face à une charmante jeune fille, et qu'il désire qu'elle le remarque. Il n'existe aucune compétence Faire bonne impression aux jolies filles. En revanche, la caractéristique APParence est là pour ça !

Dans ce genre de cas, la caractéristique concernée est multipliée par un nombre (le multiplicateur) entre 1 et 5. Faites un jet d'1d100 sous cette valeur, comme si c'était une compétence. Le multiplicateur dépend de la difficulté de l'action : de x 5 (facile) à x 1 (très difficile), la plupart du temps ce sera x 3.

Si la jeune fille de l'exemple est seule et cherche quelqu'un à qui parler, le jet d'APParence du personnage se fera sous son APP x 5. En revanche, si elle est avec son petit ami, le meneur de jeu demandera un jet sous l'APP x 1 (et peut décider que le petit ami manifeste sa jalousie, en cas de réussite !).

### Les jets en opposition

Parfois, vous aurez besoin de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage lutte contre quelque chose qui lui résiste. Arrivera-t-il à enfoncer cette porte ? Parviendra-t-il à se libérer de l'étreinte de la pieuvre géante ?

La table de résistance est un outil multi-usage, qui sert à chaque fois qu'il est nécessaire d'opposer deux caractéristiques, une « active » (celle du personnage ou de la chose qui agit) et une « passive » (celle du personnage ou de la chose qui tente de résister à l'action).

Il suffit de chercher dans cette table la colonne correspondant à la valeur de la caractéristique « active » et la ligne correspondant à la valeur de la caractéristique « passive ». A l'intersection, figure le nombre maximum qu'il faut obtenir avec 1d100 pour que l'action entreprise avec la caractéristique active soit réussie (exactement comme si c'était une

compétence, à ceci près que les notions de réussite critique et de maladresse ne s'appliquent pas).

Toutes les caractéristiques ou presque peuvent être opposées les unes aux autres. En général, cette table sert surtout aux duels FOR/FOR ou POU/POU, mais la pratique en fait découvrir beaucoup d'autres utilisations. Supposons par exemple que votre personnage veuille déchiffrer un parchemin codé particulièrement compliqué. Le meneur de jeu peut décider d'opposer le score en INT du personnage à un nombre représentant la difficulté du document. Supposons que l'INT du personnage soit de 14, et que le meneur de jeu estime la difficulté du document à 18. Un coup d'œil à la table montre que les chances de déchiffrer le document sont de 30 %.

### Temps de jeu

Le temps de jeu et le temps réel sont deux notions différentes, qui ont peu de rapport l'une avec l'autre. Un personnage peut passer plusieurs jours penché sur un grimoire ardu à déchiffrer, mais il ne faudra que quelques secondes au meneur de jeu pour résumer aux joueurs ce qu'il contient.

Le temps de jeu est presque toujours une notion fluide. C'est au meneur de jeu, en tant que narrateur, de le faire avancer plus ou moins rapidement, en fonction des actions des joueurs et des besoins de son scénario.

Pour utiliser une compétence, il faut de quelques secondes à quelques heures, en moyenne quelques minutes. Par exemple, un jet de Bibliothèque correspondra à plusieurs heures, alors qu'un jet de Cascade correspondra à quelques secondes. Servez-vous de votre bon sens pour déterminer la durée de chaque tentative, si cela devait devenir important. C'est rarement le cas et, lorsque ça l'est, la véritable durée d'un jet de dés est « ce qui arrange le meneur de jeu pour que l'histoire reste intéressante et crédible ».

Il existe cependant un cas où le temps est géré de manière beaucoup plus rigide : le combat. Pendant un combat, le temps est découpé en rounds de quelques secondes, au cours des-

quels les actions s'enchaînent dans un ordre précis. Vous trouverez tous les détails au chapitre Le combat, pp. 18 à 21.

## Blessures

Les points de vie mesurent l'état physique du personnage. Il est en pleine forme lorsque ce compteur est à son maximum. Lorsqu'il est blessé, il subit des dommages – autrement dit, il perd des points de vie. Lorsqu'il blesse un adversaire, il lui inflige des dommages. Les points de dommages sont donc simplement les points de vie perdus. Ainsi, si un personnage subit trois points de dommages, il perd trois points de vie.

### Blessures graves

Si un personnage perd en une seule fois la moitié du nombre actuel de ses points de vie, il est blessé grièvement. Faites un jet d'1d100 sous sa CON x 5 pour voir s'il supporte le choc. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir normalement. Si le jet est raté, le personnage perd connaissance pour un laps de temps égal à (21 - sa CON) en minutes. A son réveil, il sera très faible, et le restera jusqu'à ce qu'il ait été soigné.

### Agonie

Un personnage qui se trouve à 1, 2 ou 3 points de vie doit faire un jet de CON x 3 par round. S'il le rate, il perd connaissance pour un laps de temps égal à (21 - sa CON) en heures. Il est plus que temps de le transporter à l'hôpital !

### Mort

Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins meurt instantanément. La médecine conventionnelle ne peut plus rien pour lui (en revanche, la magie reste une possibilité... parfois). La mort est définitive. Il n'y a plus qu'à créer un autre personnage, en souhaitant qu'il ait plus de chance que son prédécesseur.

## Causes de blessures

En dehors du combat, qui est suffisamment important pour mériter un chapitre entier, de

		Caractéristique active																				
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Caractéristique passive	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

## ▲ La table de résistance

nombreuses autres causes peuvent faire perdre des points de vie aux personnages. Voici un petit échantillonnage des sources possibles de blessures. Notez que cette liste n'est pas limitative, même si elle devrait suffire à vous occuper pendant un bon moment (et à vous donner des idées!).

### Chutes

Retirez 1d6 points de vie par tranche de 3 mètres de chute. Un jet d'Athlétisme ou de Cascade réussi permet d'annuler la perte d'1d6 points.

Notez qu'une chute vraiment importante est presque toujours mortelle pour un personnage. Mais en tant que meneur de jeu, essayez de ne pas en arriver là trop souvent (les jets de Chance sont bien utiles pour se raccrocher aux branches à la dernière seconde!).

### Feux

- Si l'on s'en sert comme arme, une torche enflammée inflige 1d6 points de dommages par round. Un personnage touché par une torche doit faire un jet de Chance. S'il le rate, ses vêtements prennent feu, et il subit 1d6 points de dommages par round (voir cette notion dans le chapitre Le combat), jusqu'à ce qu'il ait réussi un nouveau jet de Chance (pour éteindre les flammes), ou qu'il se soit jeté à l'eau, ou qu'on l'ait enroulé dans une couverture, etc.

- Tomber dans un feu de camp inflige 1d6 +2 points de dommages. Suivez la même règle que pour les torches.

- Un personnage pris dans un incendie doit réussir un jet de Chance par round pour que ses vêtements ne s'enflamment pas. S'il le rate, il perd 1d6 points de vie par round. Par ailleurs, il risque de mourir asphyxié (voir plus bas).

- Un personnage qui a perdu plus de la moitié de ses points de vie à cause du feu perd également 1d3 points d'APParence.

### Asphyxie/noyade

Lorsqu'un personnage est exposé à des gaz toxiques, immergé dans un liquide ou étranglé

par un individu mal intentionné, on commence à découper le temps en rounds.

Au premier round, le personnage doit réussir un jet de CON x10 avec 1d100.

Au deuxième round, le jet est sous CON x9.

Au troisième, de CON x8, et ainsi de suite jusqu'au dixième round, où le jet se fait sous CON x1 (pour les rounds suivants, on ne descend pas en dessous de la CON x1).

Dès qu'un de ces jets est raté, le personnage subit 1d6 points de dommages. Il continuera à perdre 1d6 points de vie par round tant qu'il ne sera pas sorti de la zone dangereuse ou secouru.

### Explosions

Dans les univers où ils existent, les explosifs infligent des dommages dans un certain rayon. De nos jours, une bombe artisanale fera 10d6 points de dommages là où elle explose, 9d6 de dommages dans un rayon de 3 mètres autour d'elle, 8d6 de dommages entre 3 et 6 mètres, 7d6 entre 6 et 9 mètres, et ainsi de suite.

10d6 de dommages sont une bonne base de travail, mais ce chiffre change selon la nature exacte de la bombe. Un bricolage artisanal avec de la poudre noire ne fera que 5d6 de dommages au point d'explosion; en revanche, un missile ou un obus moderne peut infliger jusqu'à 20d6 points de dommages à l'endroit où il frappe.

### Poison

Les poisons en tout genre sont définis par une seule caractéristique : leur VIRulence, qui est généralement comprise entre 5 et 20. Si un personnage est en contact avec un poison (parce qu'il a été mordu par une vipère, qu'il a respiré des gaz toxiques ou mangé un plat assaisonné par quelqu'un qui lui veut du mal), opposez la VIR du produit à la CON du personnage sur la table de résistance. La VIR est la caractéristique active et, si elle triomphe de la CON, le personnage perd un nombre de points de vie égal à la VIR du poison. Si le personnage résiste, il perd quand même des points de vie (la moitié de la VIR, en général,

parfois moins). Notez que la plupart des poisons n'agissent pas instantanément. Leur effet se déclare au bout d'1d6 rounds minimum, et les plus insidieux mettent des heures. Un jet réussi de Médecine (ou son équivalent, selon les univers) permet de diviser les dommages par deux, ou les supprimer complètement si le soigneur fait une réussite critique.

Quelques exemples de VIRulences : arsenic 15, curare 20, venin de cobra 16, champignons vénéneux 6 à 15, somnifères modernes 13 (n'infligent pas de dommages, mais plongent dans un profond sommeil pour 2d6 heures).

### Maladie

Les règles sur les maladies sont très proches de celles sur les poisons. Les maladies ont également une VIRulence, et s'attaquent également à la CONstitution. La principale différence est le rythme auquel elles infligent des dommages. Un personnage malade perd 1d3 points de vie par jour, à concurrence de la VIRulence de la maladie. S'il a survécu, son organisme a triomphé des microbes, et il commence à récupérer les points de vie perdus. La compétence Secourisme n'a aucune incidence sur les maladies, pas plus que sur les empoisonnements.

Quelques exemples de VIRulence : rhume 3 à 5, grippe 4 à 8, pneumonie 6 à 10, choléra 12 à 15, peste 14 à 20.

### Guérison

Bien entendu, un personnage blessé finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps...

Livré à lui-même, un personnage récupère 2 points de vie par semaine de temps de jeu. S'il reste au lit et ne se livre à aucune activité fatigante, il récupère 3 points de vie par semaine. Dans un hôpital moderne, ce chiffre monte à 4 points de vie par semaine. Les effets des compétences Secourisme et Médecine sont développés dans le chapitre sur les compétences.

La seule règle importante sur la guérison est la suivante : en aucune circonstance il n'est possible de dépasser son total initial de points de vie.

## LES COMPÉTENCES

L

es compétences représentent les domaines de connaissance que le personnage a appris. Elles peuvent varier d'un univers de jeu à l'autre et sont sujettes à amélioration.

Dans la liste ci-dessous, la valeur entre parenthèses, à côté du nom de la compétence, correspond à son pourcentage de base, autrement dit la valeur « sous » laquelle vous faites un jet de dés si vous n'avez dépensé aucun point pour cette compétence lors de la création de personnage. Un personnage qui n'a rien investi en Athlétisme, par exemple, a quand même 15 % de chances de réussir une action physique simple : effectuer un rétablissement, escalader un arbre, sauter un fossé... Les compétences dont le nom est suivi d'une astérisque (\*) ont une particularité : c'est le meneur de jeu qui lance les dés à la place du joueur, de manière à ce que ce dernier ne voie pas le résultat. Par exemple, un personnage cherche un indice dans une maison cambriolée. Le meneur de jeu (MJ) fait le jet de Chercher. Réussi, il annonce au personnage qu'il trouve quelque chose ; raté, il annonce que le personnage n'a rien trouvé (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y avait rien à trouver !).

### Liste universelle

Ces compétences peuvent être utilisées dans n'importe quel univers de jeu, car elles sont universelles.

#### Art/Artisanat (05 %)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples : charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie... Une maladresse produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation ; une réussite critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.

#### Athlétisme (15 %)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade.

Ne l'utilisez que lorsque les circonstances s'y prêtent. Inutile de lancer les dés pour faire son jogging matinal. En revanche, lorsqu'un personnage est poursuivi par un tueur brandissant une tronçonneuse, il peut être utile de savoir s'il court vite...

#### Bricolage (10 %)

Le contenu de cette compétence change selon les univers de jeu. Dans un monde médiéval, elle recouvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal. Dans un monde contemporain, des notions en électricité viennent s'y ajouter. Elle permet de réparer des mécanismes simples. Pour certaines tâches, il faudra avoir un atelier et du temps mais, en général, quelques minutes et une boîte à outils suffisent.

#### Cascade (10 %)

Cette compétence combine l'agilité et la souplesse du personnage. Elle recouvre tout ce qui est acrobatie, jonglage ou marcher sur un fil. C'est, par exemple, l'art d'amortir ses chutes, de se déplacer sur un toit glissant par une nuit sans lune, de sauter dans un camion en marche ou de jongler avec des torches enflammées.

#### Chercher\* (20 %)

On utilise Chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice... en supposant que le scénario précise qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

#### Culture générale (20 %)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques. Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes. Elle permet, par exemple, de savoir que l'empire carolingien a été partagé entre les petits-fils de Charlemagne en 843, à Verdun. En revanche, le nom des bénéficiaires et le détail des territoires qu'ils ont récupérés restent dans le vague...

#### Commerce (20 %)

La version médiévale permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de

marchander de manière efficace. La version moderne comporte, en plus, une certaine connaissance des flux économiques. Lorsqu'elle est utilisée pour marchander, le MJ est invité à « jouer » la scène de manière théâtrale, puis à assortir le jet de dé d'un bonus ou d'un malus, en fonction de la performance du joueur.

#### Déguisement (10 %)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se « faire la tête » d'un individu précis. Dans le second cas, le MJ peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un petit Japonais qui essaye de se déguiser en gros Irlandais rouquin aura facilement 50 % de malus, si le MJ ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

#### Discrétion (15 %)

Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

#### Droit, administration, usages (10 %)

Cette compétence est un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances livresques. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage ; de se repérer dans la bureaucratie locale ; et de ne pas se faire remarquer comme « étranger » lorsqu'il est loin de chez lui.

#### Équitation (20 %)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte – les chevaux dans la plupart des univers, mais parfois d'autres créatures. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, pour vous assurer que les personnages restent en selle. L'Équitation recou-



vre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

### Esquiver (25 %)

L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée p. 18.

### Langue natale (80 %)

Dans les univers où l'instruction est obligatoire, cette compétence recouvre la lecture, l'écriture et la communication orale. Dans un monde médiéval-fantastique, la lecture et l'écriture dépendent d'une autre compétence. Ne demandez un jet de Langue natale que dans des circonstances vraiment exceptionnelles : grimoire à déchiffrer, code à percer, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...

### Langue étrangère (00 %)

Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître l'anglais et l'arabe il faut investir des points dans Langue étrangère - Anglais et Langue étrangère - Arabe). Comme Langue natale, Langue étrangère permet de parler, de lire et d'écrire (ou seulement de parler dans un univers médiéval-fantastique). Un score de 10 % indique un touriste. À 30 %, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. À 50 %, on comprend l'argot et à 80 %, on parle sans accent.

### Leadership (15 %)

Leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance. Selon les besoins et les univers, elle peut s'appliquer à une armée ou à une entreprise... Elle ne fonctionne que sur les personnages non-joueurs. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

### Navigation (00 %)

La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manœuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

### Orienteur\* (15 %)

L'Orienteur sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation, savoir lire – et éventuellement dessiner – des cartes) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orienteur pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

### Persuasion (15 %)

Cette compétence sert à convaincre autrui du bien-fondé de ses arguments. Elle permet de simuler des discussions qui seraient trop longues à jouer vraiment, ou peu intéressantes. C'est également elle qu'il faut utiliser si les personnages tentent de plaider leur cause devant un tribunal, de baratiner un garde pour qu'il les laisse passer, etc.

Note au MJ : Attention, cette compétence doit être utilisée avec doigté ! Si vous n'imposez pas de garde-fous, les joueurs peuvent aisément en abuser. Notez qu'elle ne fonctionne pas sur les autres personnages-joueurs. Par ailleurs, ses effets sont limités. On peut convaincre un aubergiste de baisser ses tarifs, un groupe de personnes de s'intéresser aux personnages pendant quelques minutes ou un quidam d'acheter des broches dont il n'a pas besoin. En revanche, on ne peut pas persuader le grand méchant du scénario de renoncer à ses projets. Utilisez votre bon sens, et n'hésitez pas à vous montrer ferme si les joueurs abusent.

### Sagacité (20 %)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage non-joueur. Le meneur de jeu n'est pas obligé d'être très précis, mais il doit donner une indication (« il a peur » suffit. Inutile de dire « il a peur parce qu'il craint que vous ne découvriez qu'il est l'assassin »).

### Secourisme (30 %)

Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de Secourisme permet

de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de réussite critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé perd 1d3 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

### Survie (10 %)

Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques. Note au MJ : Si vous le désirez, la Survie peut être divisée en plusieurs compétences spécialisées, comme la Survie en forêt, la Survie dans le désert, la Survie en milieu polaire, etc.

### Vigilance (20 %)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaye d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

## Liste spécifique

### (fantastique-contemporain)

Les compétences suivantes sont spécifiques d'un univers comme celui d'Énigma (voir BaSIC).

### Bibliothèque (25 %)

Cette compétence permet d'utiliser une bibliothèque publique (ou les archives d'un journal), de se repérer dans son catalogue, de retrouver les livres sur les rayons et d'y découvrir les informations pertinentes en les parcourant rapidement. Un jet équivaut à quatre heures de recherche et permet de découvrir une information. Bien sûr, s'il n'y a rien à trouver, le MJ n'est pas obligé de sor-



tir quelque chose de son chapeau... L'expérience le montre : Bibliothèque est l'une des compétences les plus utiles dans les scénarios d'enquête.

### Comptabilité (00 %)

La compétence Comptabilité permet de se repérer dans les comptes d'un particulier ou d'une entreprise, de voir à quoi il dépense son argent et, éventuellement, de repérer des bizarreries (« Tiens, notre gars possède un entrepôt sur les docks, dont personne ne nous a jamais parlé. Qu'est-ce qu'il y cache ? »).

### Conduire..... (20 %)

La compétence Conduire est, en fait, triple. Un personnage peut savoir conduire une voiture, une moto ou, très exceptionnellement, un « engin lourd » (camion, bulldozer, char d'assaut...). Choisissez le véhicule qui vous intéresse, et notez-le dans l'espace libre à côté de Conduire. Dans des circonstances normales, il n'est pas nécessaire de faire de jet de dés, mais cela devient indispensable dans des conditions extrêmes (poursuite, pneu qui éclate...).

### Connaissance de la rue (10 %)

Cette compétence permet de savoir où trouver des contacts : indics, tenanciers de bars louches, fabricants de faux papiers, etc. Elle donne aussi une idée des rapports entre les différents gangs, leurs territoires, leurs chefs...

### Histoire et géographie (10 %)

Cette compétence fournit des informations dans ces deux domaines. Contrairement à celles apportées par la Culture générale, ces données sont généralement exactes et précises.

### Informatique (20 %)

De nos jours, n'importe qui peut allumer un ordinateur et apprendre à se servir d'un logiciel. La compétence Informatique n'entre en jeu que si le personnage veut écrire un programme, créer ou détruire des virus, utiliser sa machine pour se promener sur les réseaux mondiaux ou pirater des données à distance. Le meneur de jeu est invité à se souvenir que toutes les informations du monde ne se trouvent pas sur Internet, que tous les ordinateurs du monde ne sont pas raccordés à un réseau, et que ceux qui le sont disposent

généralement de protections contre les intrus. Autrement dit, on ne peut pas détourner des millions de dollars avec un PC et un jet d'Informatique...

*Note au MJ :* N'hésitez pas à fixer des malus importants aux actions les plus « improbables » des personnages, ou à décider purement et simplement qu'elles sont irréalisables.

### Médecine (00 %)

Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 points de vie à un blessé, ou à diminuer la VIRulence d'une maladie ou d'un poison (voir le chapitre sur les causes de blessures p. 12). Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain.

Cette compétence recouvre également l'aspect médecine légale : procéder à une autopsie, à des examens de sang et de tissus...

### Paranormal (20 %)

Cette compétence regroupe des informations sur une foule de sujets, depuis des « contacts » avec les extraterrestres jusqu'au monstre du loch Ness, en passant par l'histoire des principales sectes en activité à notre époque. C'est à la fois une connaissance livresque de ces sujets, et une mesure de l'expérience d'un personnage dans ce domaine. Un jet réussi ne veut pas forcément dire que l'on identifie la cause d'un phénomène ou les caractéristiques d'une entité. Il signifie plutôt que l'on relie le cas étudié à d'autres éléments, ou que l'on connaît la signification d'un mot ou l'origine d'un objet. *Exemple :* « Tu te souviens d'un cas de poltergeist en Bavière en 1987, où la victime portait exactement les traces trouvées sur ce cadavre », « Tu as déjà entendu parler du projet STIX : c'était une série d'expériences sur l'au-delà menées par les Anglais dans les années 92-95 », « Ce pentacle est un truc bidon, copié dans un bouquin pour gogos ».

*Note au MJ :* Vous pouvez attribuer automatiquement 1 ou 2 % de plus dans cette compétence aux personnages à la fin d'un scénario tournant autour du paranormal.

### Piloter..... (00 %)

Comme la conduite, le pilotage est en fait un groupe de compétences. Un personnage peut savoir piloter un avion de tourisme ou un héli-

coptère, plus rarement un chasseur de combat ou un long-courrier. Comme toujours, ne faites faire un jet de dés que dans des circonstances exceptionnelles. Cette compétence à 40 % correspond à une licence de vol accordée par les autorités. Avec un score inférieur, le personnage suivra peut-être des cours, mais il n'aura certainement pas la permission de voler seul.

### Plongée (00 %)

Cette compétence permet de savoir se débrouiller avec des bouteilles, de connaître les paliers de décompression à respecter pour les plongées profondes, de savoir quels gestes faire en cas de pépin...

### Renseignements (20 %)

Cette compétence concerne tout ce qui a trait au monde de l'espionnage et du crime organisé. *Exemple :* identifier un membre des Yakuza à certains tatouages, reconnaître un tueur à gages célèbre, connaître le nom du chef des services secrets albanais...

### Sabotage (05 %)

Le Sabotage permet de manier des explosifs, fabriquer des cocktails Molotov ou des bombes artisanales, de les poser sans sauter avec et d'identifier le matériel utilisé par l'ennemi (« Ce type de plastique n'est fabriqué que par une usine en Ukraine. Contactons-la, elle a sûrement la liste de ses clients ! »).

### Science appliquée (00 %)

Permet d'identifier et d'utiliser du matériel de haute technologie, et de trouver les solutions possibles à une question technique (« Tu penses qu'on pourrait neutraliser l'énergie dégagée par cet objet en le refroidissant près du zéro absolu »). Cette compétence ne donne pas les moyens de fabriquer des objets de haute technologie, qui sont plutôt du ressort des personnages non-joueurs (PNJ) disposant de beaucoup de temps et d'un laboratoire.

### Science pure (00 %)

Cette compétence regroupe la plupart des sciences « dures » comme l'astrophysique, la génétique, la physique théorique... Elle n'est utile que dans des cas extrêmement pointus, et est plutôt du ressort d'experts PNJ.



### Sciences sociales (00 %)

Cette compétence regroupe tout ce qui concerne les sciences humaines, de l'anthropologie à la sociologie en passant par l'ethnologie et la criminologie. Elle permet de prédire les comportements d'un groupe, de connaître les raisons derrière des coutumes apparemment absurdes et, parfois, de faire des déductions à partir d'une brève d'information. *Exemple* : comprendre que les méthodes d'un tueur sont inspirées des rites sacrificiels aztèques, ou reconstituer son profil psychologique à partir de ses crimes.

### Serrurerie (15 %)

C'est l'art et la manière d'ouvrir une serrure sans laisser de traces. Cette compétence englobe la fabrication de clés, le perçage de coffres-forts et, pour les serrures ultra-modernes, des connaissances de base en électronique. Les systèmes de sécurité peuvent être cassés avec cette compétence.

## Liste spécifique (médiéval-fantastique)

Les compétences suivantes sont spécifiques d'un univers comme celui de Danaë (voir *BaSIC*).

### Alchimie (00 %)

Cette compétence correspond à une connaissance primitive de la chimie, de la physique et de l'astrologie. Elle ne permet pas de faire de découvertes révolutionnaires, juste de reproduire des découvertes déjà bien connues par les « scientifiques » locaux. Autrement dit, à moins que la poudre n'ait déjà été inventée dans votre univers de jeu, un personnage ne saura pas en fabriquer.

### Art de la guerre (00 %)

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec *Leadership*, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

### Civilisations anciennes (10 %)

Cette compétence donne des informations sur les peuples qui ont précédé les cultures actuelles.

elles. Selon les besoins du meneur de jeu, un jet de *Civilisations anciennes* peut donner des informations très vagues, ou au contraire extrêmement précises.

### Conduite d'attelage (15 %)

L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors-piste, poursuite, animaux emballés...).

### Connaissance de la nature (10 %)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence *Survie*. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des mœurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet !

### Connaissance des peuples (20 %)

La *Connaissance des peuples* donne des informations plus ou moins précises sur « l'étranger », les royaumes proches ou lointains et les coutumes de leurs habitants. Notez qu'elles ne sont pas toujours justes ! Les Européens du Moyen Âge étaient persuadés que les musulmans adoraient un diable nommé Appolyon, et il fallait être très érudit (ou y être allé voir) pour savoir qu'un certain « Mahom » avait écrit leur livre sacré.

### Connaissance des religions (10 %)

Comme la précédente, cette compétence fournit des informations, mais sur un domaine plus restreint.

### Démolition/sape (00 %)

*Démolition* est l'art et la manière de creuser des galeries sous un rempart pour le fragiliser ; de savoir où attaquer un bâtiment pour qu'il s'effondre rapidement, où braquer des machines de guerre pour qu'elles aient une efficacité maximale. Cette compétence sert peu, sauf dans les scénarios axés « campagne militaire ».

### Dressage (15 %)

Le *Dressage* permet de mater un animal sauvage ou de l'appivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

### Héraldique (00 %)

Cette compétence permet de reconnaître les blasons des familles nobles, des guildes marchandes, des ordres chevaleresques ou des groupes de magiciens...

### Légendes (05 %)

La possession de cette compétence indique que le personnage connaît de nombreuses légendes et sait les raconter agréablement. La plupart sont de simples contes, mais certaines contiennent un fond de vérité... Un jet de *Légende* réussi permet de se souvenir d'un fait important pour le scénario (« et dans les histoires, les minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village »). Une maladresse indique que le « fait » mémorisé est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai (« les minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleu. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie »).

### Lire et écrire..... (00 %)

Dans les mondes où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. A moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30%), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le grimoire qui contient le sort indispensable à la résolution du scénario...

### Potions et herbes (10 %)

En dehors de son nom, *Potions et herbes* est identique à *Médecine* (voir plus haut).

## LE COMBAT

**L**es règles sur le combat peuvent paraître compliquées. Elles reposent sur des principes simples, mais à la première lecture, vous risquez d'être noyé sous le flot de petits détails qui les rendent plus réalistes, mais moins intelligibles. Ne vous découragez pas, et relisez-les deux ou trois fois, en mettant en scène un simulacre de combat si besoin est. Une fois que vous aurez compris la structure du round, l'initiative et, pour les armes blanches, la notion de parade, vous aurez l'essentiel. Le reste viendra petit à petit, sur le tas, au fur et à mesure de vos besoins.

## Round

Le round sert à découper le combat de manière à ce qu'il soit jouable. C'est une unité de temps au cours de laquelle tous les participants du combat ont l'occasion d'agir au moins une fois.

En temps de jeu sa durée est variable et correspond à peu près à une dizaine de secondes. En temps réel, il dure généralement quelques minutes. Chaque round se découpe en plusieurs étapes :

- 1 – Détermination de l'initiative ;
- 2 – Déclaration d'intention des joueurs et des PNJ ;
- 3 – Résolution des actions, selon les règles détaillées au paragraphe Ordre des attaques. Lorsque tout le monde a agi, le round suivant peut commencer, et l'on revient à l'étape 1.

## Initiative

Au début de chaque round, chaque participant au combat lance 1d6 et y ajoute la valeur de sa DEXtérité, puis annonce le résultat. Celui qui a obtenu le total le plus élevé agit en premier, puis c'est le tour du deuxième, du troisième, etc., jusqu'à celui qui a obtenu le plus mauvais total.

Si deux joueurs ont obtenu le même total, ils lancent 1d6 pour se départager. Celui qui fait le meilleur score agit avant l'autre. Si un joueur et un personnage contrôlé par le

meneur de jeu font le même total, c'est le joueur qui a l'initiative.

## Déclaration d'intention

Le meneur de jeu procède à un tour de table, demandant à chaque joueur ce qu'il compte faire pendant ce round.

Les actions possibles sont nombreuses : attaquer, parer, esquiver, se déplacer...

Inutile de donner des réponses trop détaillées. Il suffit d'annoncer quelque chose du genre « je tape sur le gros PNJ tatoué » ou « je me cache sous la table ». En fait, se lancer dans des récits détaillés comme « je tape sur le gros tatoué et alors je le touche à la tête et je l'assomme et quand on le réveille il nous dit tout et on résout le scénario » fait perdre du temps à tout le monde car, de toute façon, ça ne se passera pas comme ça...

De son côté, le meneur de jeu annonce aux joueurs ce que semblent vouloir faire les personnages qu'il contrôle. Là encore, il n'a pas besoin d'être trop précis. Dire « le magicien retrousses ses manches et commence à gesticuler » est préférable à « le magicien se prépare à lancer un sort de Boule de feu géante qui va tous vous carboniser ». Les personnages seront peut-être très contents que le magicien les laisse tranquilles ce round-ci et ils se concentreront sur d'autres personnages non-joueurs... Au round suivant ils le regretteront amèrement, mais ils n'ont aucun moyen de le savoir.

## Ordre des attaques

A l'intérieur du round, on distingue trois passes, qui se succèdent toujours dans le même ordre. Parfois, personne ne pourra agir au cours d'une passe. Dans ce cas, ignorez-la et passez à la suivante.

● **Première passe** : les personnages (PJ et PNJ) qui ont des armes à feu ou des armes à projectiles prêtes à servir agissent en premier, par ordre décroissant d'initiative. Appuyer sur une gâchette ou lâcher la corde d'un arc prend

nettement moins longtemps que de donner un coup de couteau...

● **Deuxième passe** : une fois que ces premiers tirs ont eu lieu, on prend les personnages qui n'ont pas encore agi, toujours par ordre décroissant d'initiative. Ils peuvent attaquer, parer, se déplacer... Procédez aux jets de compétence appropriés au fur et à mesure.

● **Troisième passe** : les personnages qui ont des armes à feu pouvant tirer deux fois par round ont droit à leur deuxième tir, toujours par ordre d'initiative décroissante. Les personnages qui devaient dégainer leur arme ou encocher une flèche agissent à ce moment (dans le cas des armes à feu, ils perdent leur second tir). Cette troisième passe terminée, le round s'achève.

## Esquiver et parer

En plus de l'attaque et du déplacement, les personnages ont deux autres possibilités : l'esquive et la parade.

● **L'Esquive** est une compétence à part entière. Lors des déclarations d'intention, un personnage qui désire esquiver une attaque l'annonce, et précise quel adversaire il souhaite esquiver. Un personnage qui esquive ne peut pas attaquer. En revanche, il peut parer l'attaque.

L'Esquive peut également servir à rompre le combat : dans ce cas, le personnage fait un jet d'Esquive au début du round et, s'il le réussit, on considère qu'il s'est désengagé et n'est plus en danger (sauf, bien sûr, d'éventuels tireurs).

● **La parade**, quant à elle, n'est pas vraiment une compétence, c'est seulement une autre manière d'utiliser les compétences d'attaque. Lors d'un corps à corps, un personnage qui est la cible d'une attaque peut parer avec son arme (épée, bâton...). Il fait un jet de compétence, comme pour une attaque. S'il est réussi, le coup est arrêté par l'arme, et le personnage ne subit pas de dommages. Il est possible de parer le coup d'un adversaire plus rapide que soi, puis d'attaquer le moment venu, ou le contraire. En revanche, on ne peut pas parer plusieurs fois par round.

Attention : on ne peut ni parer, ni esquiver les balles.



## Blesser l'adversaire

Il suffit de réussir un jet sous la compétence qui régit l'arme utilisée. Si l'adversaire n'esquive pas ou rate sa parade, il est blessé et perd des points de vie.

Pour savoir combien, on lance un certain nombre de dés, en fonction de l'arme. Chaque arme fait un certain nombre de dés de dommages (voir les tables d'armes en p. 21 et 34). S'il s'agit d'une arme de corps à corps, on y ajoute le bonus aux dommages de l'attaquant. Bien sûr, s'il s'agit d'une arme à distance ce bonus ne joue pas. On lance les dés pour calculer le nombre de points de dommages infligés, on y soustrait l'éventuelle protection de l'adversaire, et on retire ce qui reste de ses points de vie (voir Les blessures, p. 12).

## Protections

Un combattant désireux de vivre vieux ne se lance pas dans la mêlée sans protections. Celles-ci sont de trois types: les armures, les boucliers et le terrain lui-même.

- **Les armures.** La nature des armures change d'un univers à l'autre (cotte de mailles, gilet pare-balles...), mais leur fonction ne varie pas: elles absorbent une partie des dommages infligés par une attaque. Soustrayez le chiffre indiqué dans la table des armures (p. 20) aux points de dommages infligés au personnage. Seul l'éventuel excédent lui est infligé. Cette protection est efficace à chaque attaque et ne « s'use » jamais.

- **Les boucliers.** Ils apportent un bonus au jet de parade, au prix d'un malus équivalent au jet d'attaque. Un grand écu ajuste le jet de compétence de +/-20%, un petit bouclier rond (ou un couvercle de poubelle) se contente de le modifier de +/-10%.

- **Le terrain.** Un tireur qui s'abrite derrière un arbre, par exemple, est plus difficile à toucher qu'un homme qui se trouve à découvert. Le meneur de jeu peut donner un malus à la compétence (voir Bonus et malus, p. 12).

## Réussite critique et maladresse en combat

Pour presque toutes les compétences de combat, un résultat compris entre 01 et 05 signifie que les dommages infligés par l'attaque sont plus importants que prévu. Lancez deux fois les dés de dommages de l'arme, additionnez les résultats obtenus et soustrayez le résultat aux points de vie de la cible. De plus, les attaques portées avec des armes tranchantes (épée, dague, etc.) ou des armes à feu arrivent à trouver le défaut de l'armure. La protection de cette dernière est annulée.

Les conséquences d'une maladresse sont potentiellement plus variées. En voici une petite liste non limitative:

- **Bagarre:** la cible s'écarte à la dernière seconde. Le personnage fonce dans le mur et se blesse.

- **Toutes les compétences d'armes:** l'arme se brise, elle reste coincée, le personnage perd l'équilibre (et ne pourra pas attaquer au prochain round), l'attaque touche un ami au lieu de la cible...

- **Compétences d'armes à feu:** l'arme s'enraye, elle est inutilisable pour 1d6 rounds, un ricochet touche un ami au lieu de la cible (dommages divisés par deux), les détonations attirent l'attention du voisinage qui prévient la police...

## Combat au corps à corps

On peut distinguer deux cas: celui où les combattants ne sont pas armés, et celui où ils le sont.

### Combat à mains nues

Le combat à mains nues dépend de deux compétences: Bagarre et Lutte.

- **Bagarre.** La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raison-

## TRUCS POUR MJ

### Mouvement et poursuites

Les personnages (et tous les autres êtres humains) se déplacent en moyenne de 8 mètres par round. C'est leur valeur de Mouvement.

Lorsque vous mettez en scène un combat entre humains, ne vous occupez pas de cette valeur, sauf pour rappeler aux personnages qu'ils ne peuvent pas accomplir des actions impossibles du genre courir jusqu'à leur voiture, prendre un fusil de chasse et revenir, le tout en un round. Les animaux et les monstres ont une valeur de Mouvement différente de celle des humains. Elle est là pour vous donner un ordre d'idée: un loup court nettement plus vite qu'un humain, alors que celui-ci n'a pas trop de mal à distancer un escargot.

En cas de poursuite (des personnages par un monstre ou le contraire), estimez l'avance dont dispose le poursuivi. Soustrayez le Mouvement du poursuivi de celui du poursuivant.

Vous obtenez un nombre qui représente la distance en mètres que gagne le poursuivant à chaque round (si cette valeur est négative, le poursuivant perd du terrain). La plupart des créatures ne peuvent pas courir à fond de train pendant plus que leur CON en rounds.

*Exemple:* Un personnage (Mouvement 8) est poursuivi par un cavalier (Mouvement du cheval: 12). Il a 20 mètres d'avance. Son poursuivant gagne 4 mètres par round, et le rattrapera en 5 rounds.

## Quelques armures

Type	Protection
Cuir souple (blouson)	1
Cuir rigide (armure)	2
Cuir et métal	3
Cotte de mailles (gilet pare-balles)	6
Armure de plaques	8*

\* Ce type d'armure, très lourde, inflige un malus de 10% aux compétences de combat et ne permet pas d'esquiver.

nables, mais ce n'est pas une attaque très efficace. Comme vous pouvez le voir sur la feuille de personnage p. 35, elle n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant).

On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes : essayez de parer un coup de hache avec votre main, vous m'en direz des nouvelles ! Pourcentage de base : 50 %.

**Rappel :** Le pourcentage de base est le score d'un individu non entraîné (plus de précisions au chapitre Les compétences).

● **Lutte.** Les personnages qui ont investi dans la compétence Lutte sont mieux entraînés que les simples bagarreurs, et savent comment être efficaces. Si, au cours d'un combat, le personnage réussit un jet de Bagarre qui est également inférieur à son score en Lutte, il inflige 2d3 points de dommages.

La compétence Lutte a d'autres intérêts. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire (grâce à un jet FOR/FOR sur la table de résistance, à renouveler à chaque round); de le jeter à terre (réussite automatique); de l'étrangler (appliquez les règles sur l'asphyxie). La victime peut faire un jet de FOR/FOR à chaque round pour se dégager). Pourcentage de base : 20 %.

## Combat aux armes blanches

Le combat aux armes blanches dépend de deux compétences : Armes de mêlée et Armes d'hast. Toutes deux peuvent servir à parer.

● **Armes de mêlée** recouvre la plupart des armes tranchantes ou contondantes qui s'utilisent à une main. Cela va du gourdin à l'épée longue en passant par la dague ou la hache. Pourcentage de base : 25 %.

Le fouet est un cas particulier, même s'il dépend aussi de cette compétence. Une attaque réussie avec un fouet n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais la mèche du fouet est enroulée autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI ou de le désarmer en réussissant un jet de DEX x3 %. Si le résultat du jet d'at-

taque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut appliquer directement l'un de ces effets, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round avec un jet de FOR/FOR (elle arrache le fouet des mains de l'attaquant) ou de DEX/FOR (elle se dégage en souplesse).

● **Armes d'hast** concerne toutes les armes longues, qui s'utilisent généralement à deux mains, comme les hallebardes, les piques, les lances, etc. Pourcentage de base : 20 %.

## Combat à distance

Là encore, le combat à distance peut être divisé en deux grandes catégories : avec armes de jet ou armes à feu.

### Armes de jet

Les armes de jet ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. Lors du premier round de combat, elles ne tirent qu'à la troisième et dernière passe (le temps d'armer); aux rounds suivants, elles tirent lors de la première.

Les deux compétences en armes de jet sont :

● **Armes de tir.** Cette compétence permet d'utiliser arcs, arbalètes, frondes, sarbacanes... Bref, toutes les armes « balistiques ». Pourcentage de base : 25 %.

● **Armes de lancer.** Cette compétence concerne les couteaux de lancer, les javalots, mais aussi les armes improvisées, comme un bête caillou ramassé au hasard d'un chemin. Pourcentage de base : 20 %.

### Armes à feu

Comme les armes de jet, les armes à feu tirent à la première ou à la troisième passe de chaque round. Mais contrairement aux arcs et autres arbalètes, la plupart sont assez rapides pour être utilisées à la première et à la troisième passe du round.

Contrairement à la plupart des autres types d'armes, les armes à feu recouvrent un grand nombre de compétences. Leurs noms mêmes expliquent assez clairement à quoi elles correspondent.



## TRUCS POUR MJ

### Le tour de table

Dans quel ordre procéder au tour de table ? C'est à vous d'en décider avant le début de la partie. Vous avez trois possibilités, avec leurs avantages et leurs inconvénients.

Une fois que vous en aurez choisi une, n'en changez plus pendant le reste de la partie.

● **Tour de table.** Demandez au joueur qui se trouve à votre gauche, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient parlé. Ensuite, annoncez les actions des personnages non-joueurs. C'est la méthode la plus simple, mais elle a un défaut : si vous êtes fair-play vos PNJ ne font que réagir aux actions des PJ. Et si vous ne l'êtes pas, les joueurs risquent de vous accuser de tricher.

● **Par ordre d'initiative décroissante.** PJ et PNJ confondus. Le plus logique, mais elle a un inconvénient : elle permet aux personnages les plus lents de « voir » ce que font les plus rapides, et de préparer leur stratégie en conséquence. Car, dans un vrai combat, cela ne se passe pas comme ça en tout...

● **Par ordre d'initiative croissante.** PJ et PNJ confondus. C'est la méthode la plus « réaliste », mais aussi celle qui désavantage le plus les personnages ayant un mauvais score d'initiative. Non seulement ils agissent en dernier, mais en plus, les personnages les plus rapides sauront à l'avance ce qu'ils vont faire!

Par défaut, nous vous conseillons la deuxième méthode, au moins dans un premier temps.

## Table des armes à feu

**Dommages** : nombre de dés à lancer si le jet d'attaque est réussi.

**Portée** : distance en mètres à laquelle l'arme est efficace.

Au-delà, elle est moins précise, et la compétence du tireur est divisée par deux.

**Tirs par round** : nombre de fois que l'arme peut tirer à chaque round.

**Munitions** : nombre de balles dans le magasin. N'oubliez pas de les décompter.

Arrivé à 0, il faut recharger.

Arme	Dommages	Portée	Tirs	Munitions
<b>Armes de poing*</b>				
Calibre.22	1d6	10 m	2	6
Calibre.32	1d6 +2	15 m	2	8
Calibre.38	1d10	15 m	2	8
Calibre.44 Magnum	2d6 +2	20 m	1	6
Calibre.45	1d10 +2	15 m	1	6
* Toutes ces armes existent en version automatique et revolver.				
<b>Fusils</b>				
Carabine.22 long rifle	1d6 +2	30 m	1	6
Carabine.30	2d6	50 m	1	6
Fusil 30-06	2d6 +4	100 m	1/2 round	5
Fusil à éléphant	3d6 +2	100 m	1	2
<b>Fusils de chasse</b>				
Calibre 12	4d6/2d6/1d6	10/20/50 m	1	5
Calibre 12 (canon scié)	4d6/1d6	5/10 m	1	5
<b>Mitraillettes</b>				
Kalachnikov	2d6+1	100 m	2 ou rafale	30
M-16	2d6	120 m	2 ou rafale	30
Uzi	1d10	50 m	2 ou rafale	30

● **Armes de poing** permet d'utiliser les pistolets et les revolvers, quel que soit leur calibre. Il est impossible de parer avec une arme de poing. Pourcentage de base : 20 %.

● **Fusils** est utilisé pour tout ce qui est carabines ou fusils de guerre non automatiques. Pourcentage de base : 15 %.

● **Fusils de chasse** sert pour les armes qui tirent des plombs ou des chevrotines, et non des balles. Particularité : les dommages dépendent de la distance ; ces armes sont terribles à courte portée, et beaucoup moins efficaces si la cible est loin. Ce sont les seules armes à feu pour lesquelles la compétence de tir n'est pas doublée à bout portant. De plus, elles ne doublent pas les dommages sur une réussite critique. Pourcentage de base : 20 %.

● **Mitraillettes** regroupe toutes les armes automatiques capables de tirer en rafale, que ce soient les mitrailleuses lourdes ou les Uzis. Pourcentage de base : 10 %.

### Tir en rafale

Le tir en rafale a ses propres règles.

On ne peut tirer une rafale qu'à la troisième passe d'un round.

Une « rafale » comprend de 6 à 20 balles.

Chaque balle tirée ajoute 5 % à la compétence du tireur, à concurrence du double de sa compétence. Si le jet sous la compétence est réussi, lancez un dé ayant autant de faces qu'il y a de balles dans la rafale, soit 1d6 pour une rafale de 6 balles, 1d10 pour une rafale de 10 balles, 2d10 pour une rafale de 20 balles... Le résultat indique le nombre de balles qui touchent leur cible. Calculez ensuite les dommages infligés à la cible, balle par balle,

en soustrayant l'armure à chaque fois. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, la première balle inflige double dommage.

Si le tireur vise plusieurs cibles, ses chances de toucher ne sont pas modifiées. Une fois la rafale tirée, on lance le ou les dés pour savoir combien de balles ont touché, et le tireur les répartit entre les différentes cibles. Si le résultat du jet d'attaque était compris entre 01 et 05, l'une des balles inflige double dommage, et le tireur décide alors quelle cible est concernée.

### Recharger

La plupart des armes modernes sont des automatiques, avec des chargeurs. Il faut un round entier pour expulser le chargeur vide et le remplacer par un neuf. Au round suivant, le personnage tirera une fois, à la troisième passe, puis tout rentrera dans l'ordre.

Dans le cas des revolvers, il faut un round entier pour glisser deux balles dans le barillet.

### Tirer à bout portant

Lorsque le tireur est très proche de la cible, ses chances de la toucher sont doublées. Le « bout portant » est une distance égale à la DEXtérity du tireur exprimée en mètres. Ce bonus ne vaut que pour la compétence, pas pour les dommages.

Cette règle ne s'applique pas au tir en rafale. Si un personnage vide un chargeur de mitraillette à bout portant sur quelqu'un, ce n'est pas vraiment la peine de lancer les dés. Considérez que ce quelqu'un est mort, ou bon pour un très long séjour à l'hôpital. □

## Assommer un adversaire

Pour assommer un adversaire, un personnage doit annoncer son intention en début de round, puis réussir une attaque de Bagarre, de Lutte ou d'une arme de mêlée non tranchante (un gourdin, par exemple). Les dommages infligés sont soustraits aux points de vie de la victime, puis on les oppose aux points de vie restant à cette dernière sur la table de résistance. Si le jet est un succès, la victime perd connaissance pour sa CON x heures. A son réveil, elle aura une grosse bosse, mais n'aura perdu qu'1/3 des points de vie de l'attaque.

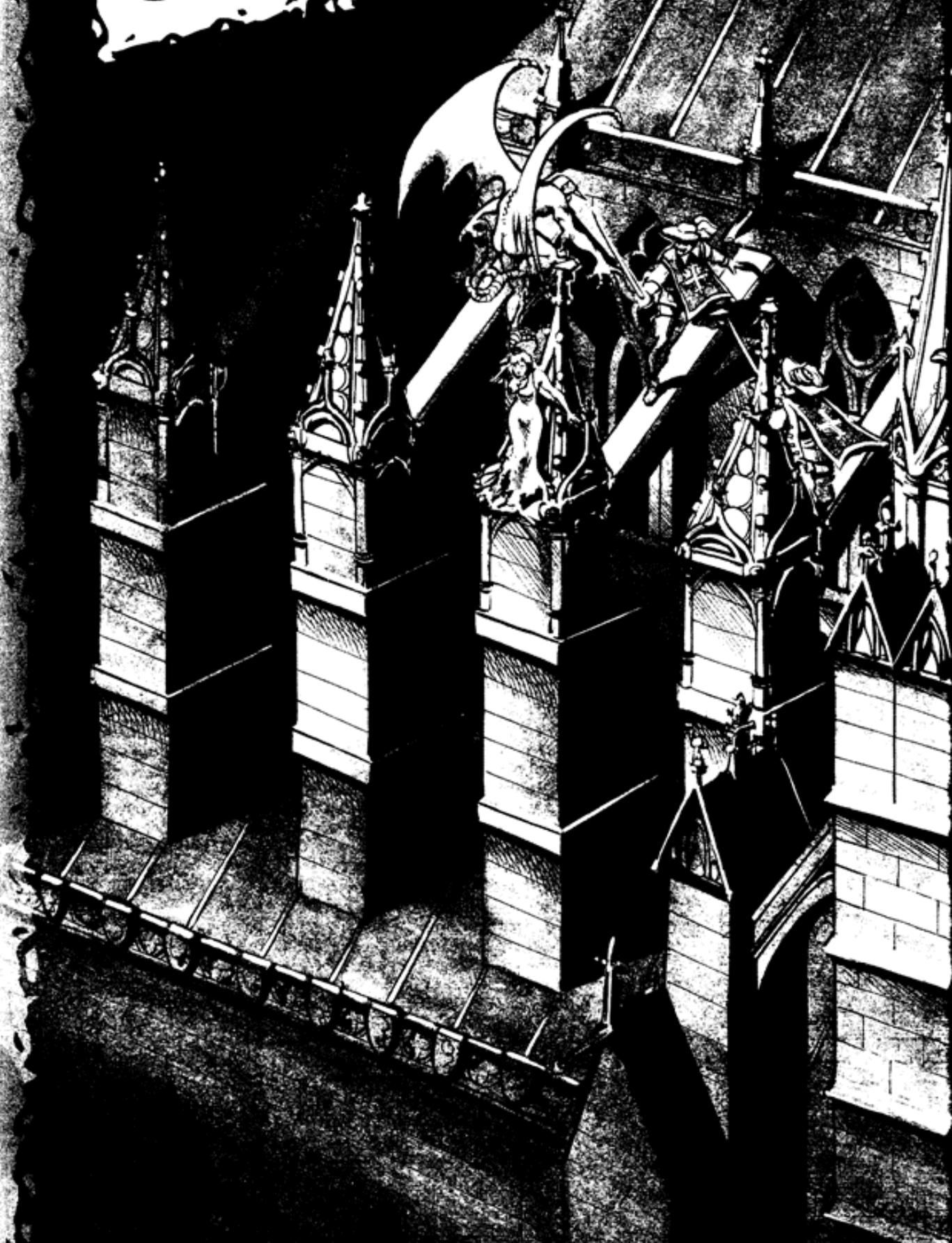
## TRUCS POUR MJ

### Les compétences d'armes

Une règle de jeu de rôle est un compromis entre la simplicité d'utilisation et le réalisme. Le fait que les armes blanches soient divisées en deux compétences seulement est une simplification grossière de la réalité. En pratique, le maniement d'une dague n'a qu'un rapport très lointain avec celui d'une épée longue. Si cela vous plaît davantage, vous pouvez fractionner la compétence Armes de mêlée, en créant par exemple les compétences Épées longues, Épées courtes, Haches, Poignards...

De même, vous pouvez décider que l'attaque et la parade sont deux compétences distinctes, qui progresseront séparément. Cela a toutefois un effet secondaire important sur les personnages : cela les oblige à dépenser beaucoup plus de points de compétences lors de la création s'ils veulent maîtriser plusieurs armes. Si c'est l'optique que vous retenez au bout de quelques parties, passez à 400, voire à 500, points de compétences à répartir lors de la création des personnages.

Mousquetaires  
& Sorcellerie



# LES ANNÉES 1630



**D**ans « Mousquetaires & Sorcellerie », les joueurs incarnent des enquêteurs du surnaturel à l'époque de Louis XIII. Ils appartiennent à un corps spécial, les mousquetaires rouges, dont le but est de protéger le trône et le royaume des menées du malin et de ses suppôts. Pour vous aider à planter le décor, voici un petit résumé de la décennie la plus importante du règne de Louis XIII. Un conseil amical : ne l'utilisez pas dans un devoir d'histoire, pour briller en société. Les faits sont justes dans l'ensemble, mais quelques libertés ont été prises avec les dates pour les besoins du jeu.

## La France

Pour la France comme pour le reste de l'Europe, les années 1630 sont une époque mouvementée. Pourtant, dans l'ensemble, le royaume s'en sort mieux que ses voisins. Mais tout peut être remis en question en un instant : il suffirait d'une guerre perdue contre la superpuissance espagnole...

## La cour

Le Louvre est à la fois le siège du gouvernement, la résidence du roi et la principale caserne de Paris. Il ne ressemble pas à celui que nous connaissons aujourd'hui (l'aile nord n'existe pas encore, et il ne fait qu'un avec le palais des Tuileries qui, lui, n'existe plus).

Plusieurs milliers de personnes y vivent, du roi à l'humble marmiteux (sans oublier quelques fantômes). La protection de tout ce monde est assurée par un régiment de mousquetaires (l'élite de l'élite) commandée par M. de Tréville. Les mousquetaires et les autres « fonctionnaires » du palais sont nobles, généralement sans fortune, mais en bonne voie d'en amasser une... L'étanchéité entre les différentes « zones » du palais est loin d'être assurée. La circulation y est très libre. Le roi lui-même passe énormément de temps à s'y promener, surgissant dans les endroits les plus incongrus (généralement accompagné d'un ou deux gardes). La plupart

du temps, il se contente d'observer, parfois il exige des détails...

A de rares exceptions près, les nobles ne logent pas au Louvre. Paris, et plus précisément le quartier du Marais et les alentours de la rue Saint-Denis, sont hérissés d'hôtels particuliers qui sont autant de petites forteresses. Chaque grand seigneur a sa garde et sa cour miniature. Lorsqu'il est de passage à Paris, il ouvre son hôtel, et vient régulièrement rendre visite au roi. Bien sûr, Son Éminence le cardinal de Richelieu dispose de son propre logis, le Palais-Cardinal (aujourd'hui le Palais-Royal) qu'il est en train d'édifier à grands frais tout près du Louvre. Ses gardes, vêtus de noir, sont aussi craints que les mousquetaires du roi.

Comment vit un noble, en cette belle année 1630 ? A peu près comme ses ancêtres, à un détail près : les duels sont interdits (pour enrayer l'hécatombe de morts chez la noblesse), sous peine de mort, depuis 1626. L'édit est strictement appliqué, à la grande rage des mousquetaires (c'était leur passe-temps favori). Le roi étant très pieux, les nobles le sont aussi.

## La culture

Dans ce domaine, l'effervescence est grande, d'autant que Richelieu est le premier gouvernant à tenter de contrôler étroitement l'information et la culture. Poètes et prosateurs

achèvent de définir la langue française tout en s'étripant pour trouver un protecteur. Le droit et la théologie sont également à l'honneur, contrairement à la philosophie (qui a un parfum d'hérésie) et surtout aux sciences exactes (même raison).

Le 30 mai 1631 paraît le premier numéro de la Gazette, un hebdomadaire. Théophraste Renaudot, son auteur-éditeur-imprimeur, reçoit le monopole de la presse. Renaudot est un proche de Richelieu, et la Gazette sert souvent de terrain expérimental aux mesures que veut prendre ce dernier.

L'Académie française est fondée en 1635 pour donner à la langue française des règles précises et rédiger le premier dictionnaire. Accessoirement, Richelieu s'assure ainsi des services permanents de quarante « nègres » ravis de lui rédiger ses discours et ses ouvrages de théologie...

Enfin, en 1636 c'est la première triomphale du Cid. Pierre Corneille, déjà connu, devient célèbre. Richelieu, qui n'apprécie pas que l'on fasse applaudir des Espagnols, même imaginaires, fait de son mieux pour lui nuire. Cela n'empêchera pas Horace d'être un nouveau triomphe en 1640.

## Les provinces

Le royaume n'est pas réellement unifié : les Parlements de province et les grands



nobles conservent d'importantes prérogatives. Il n'existe pas de réseau routier, tout au plus des tronçons plus ou moins raccordés, entretenus par les paysans locaux. Dans le même esprit : le français est une deuxième, voire une troisième langue pour 99 % de la population. En dehors des nobles et des citadins, tout le monde parle un patois régional. Quant aux religieux, ils utilisent plus volontiers le latin que le « vulgaire ».

Le vieux droit féodal est toujours en vigueur, et beaucoup de seigneurs ont encore le droit de pendre leurs paysans sans que personne ne puisse protester.

Une note climatique : entre 1630 et 1640, il fait froid. Très froid. A Paris, la Seine gèle chaque hiver assez profondément pour qu'on puisse la traverser à pied. Les grandes pluies de printemps se prolongent jusqu'en juillet, et l'automne commence très tôt, avec des gelées dès le début de septembre. Conclusion : les récoltes sont mauvaises, et comme la coordination entre les provinces est au mieux embryonnaire, il y a des disettes, voire des famines. Cela n'a rien d'inhabituel, mais un phénomène nouveau apparaît : la spéculation. Des profiteurs achètent des centaines de tonnes de grain et les stockent, attendant de pouvoir les revendre au décuple de leur prix.

Corollaire, les soulèvements populaires sont nombreux et violents (« croquants » en Périgord en 1637, « va-nu-pieds » en Normandie en 1639...).

## Les protestants

Le siège de la Rochelle s'est achevé en 1629. La perte de leur ville inquiète beaucoup les protestants, mais ils se soumettent. Louis et Richelieu sont tous deux catholiques, et ils ne conçoivent pas que l'on puisse être Français et protestant. Les « Réformés » voient leurs droits rognés petit à petit, mais l'ambiance n'est pas (encore) aux persécutions ouvertes, et la liberté de culte est toujours garantie.

## Les sorcières

Nous verrons plus loin ce qu'il en est réellement, mais même aux yeux des profanes, il est clair que Satan est à l'œuvre en France comme partout en Europe. L'Inquisition n'existant pas en France, les années 1630 sont l'âge d'or des chasseurs de sorcières « indépendants ». Généralement, ces juges autoproclamés opèrent aux marges du royaume (pays basque, nord et est, essentiellement). Leurs méthodes sont discutables, leur logique tordue et leurs exploits inspirés par un goût très sûr de la publicité. Parmi les plus célèbres, Pierre de Lancre, un octogénaire dont les œuvres sont un classique de la littérature paranoïaque (c'est notamment lui qui a consacré un traité entier au point suivant : « si quelqu'un fournit un alibi à une sorcière, c'est qu'il est lui-même sorcier »). Toutefois, depuis le début du siècle, des théologiens et des intellectuels commencent à se demander si ces excès sont utiles. Même les plus audacieux ne nient pas l'existence des sorcières, mais sont-elles si nombreuses ? Les juges royaux commencent à casser les décisions des chasseurs de sorcières, et il arrive même qu'ils sauvent des prisonnières.

## Les guerres

La France est presque en mesure de disputer la prédominance à l'Espagne. En revanche, celle-ci fait toujours la loi outre-mer, suivie d'assez loin par l'Angleterre. Malgré tout, la marine française remporte quelques beaux succès.

### Outre-mer...

- 1633 : Québec, Samuel Champlain, premier gouverneur de la Nouvelle-France.
- 1635 : Conquête de la Guadeloupe.
- 1636 : Prise de la Martinique.
- 1637 : Les marchands d'esclaves installent des têtes de pont au Sénégal.
- 1638 : Prise de la Réunion.

### ... et en Europe

En dehors de quelques échauffourées en Italie (habituelles depuis deux siècles), la grande guerre de la décennie sera l'intervention fran-

çaise dans la guerre de Trente Ans (voir plus loin). Les opérations, dans ce qui est aujourd'hui la Rhénanie, sont l'occasion pour le prince de Condé de se couvrir de gloire.

## Petit panorama européen

### Royaume d'Angleterre, d'Écosse et d'Irlande

Né en 1600, le roi Charles I<sup>er</sup> est monté sur le trône en 1625. Partisan de la monarchie absolue, il s'est débarrassé du Parlement en 1629, et va régner tout seul jusqu'en 1640, se faisant du même coup détester de toute la population. Les Écossais se révoltent en 1637, et tentent d'envahir l'Angleterre en 1640. Cela oblige Charles I<sup>er</sup> à convoquer un nouveau Parlement, et plante le décor pour la guerre civile des années 1640.

### Espagne

Pour les Français, l'Espagne et son roi Philippe IV sont l'ennemi. Les Espagnols sont présents au sud (Espagne et Italie), au nord (Pays-Bas espagnols), à l'est (ils sont étroitement liés à la maison impériale d'Allemagne). La guerre entre les deux royaumes est larvée, puis éclate en 1635. A la surprise générale, la France s'en sort bien... L'Espagne a annexé le Portugal et son empire colonial en 1580 (et perdra le tout en 1640).

L'Inquisition espagnole fait partie du paysage depuis plus d'un siècle. C'est un ministère, au même titre que les colonies, et elle remplit grosso modo les attributions du KGB de feu l'URSS : surveillance des frontières, maintien de l'ordre (l'Inquisition est habilitée à juger les voleurs de chevaux !) et surtout chasse aux « déviants ». Vous blasphémez ? Les théories astronomiques de Galilée éveillent un soupçon d'intérêt en vous ? Fuyez ! Un bon 20 % de la population travaille comme délateur professionnel. Personne n'est à l'abri d'une dénon-

## Les quatre principaux protagonistes

### Les bons...

● **Louis XIII.** Né en 1601, roi depuis l'assassinat de son père Henri IV en 1610, au pouvoir depuis 1617. Intelligent et travailleur, il n'est pas aimé du peuple. Ni des nobles. Il est détesté des protestants. Sa santé commence à le lâcher, et il reste tant à faire! Ses deux seuls centres d'intérêt sont la chasse et la cuisine. Le 5 septembre 1638, la naissance du dauphin Louis est fêtée dans tout le royaume. Le roi et la reine étaient mariés depuis vingt-trois ans, et ne s'adressaient plus la parole depuis quinze ans...

● **Richelieu.** Né en 1585, au pouvoir depuis 1624. Le cardinal est grand, décharné, avec un front immense et d'inquiétants yeux verts. Il entretient soigneusement sa propre légende : il est l'homme qui ne dort jamais, le ministre génial, l'œil qui observe tous les complots... et qui, le moment venu, les brise. A en croire les courtisans, l'État et le pouvoir sont ses seules passions, et il tolère à peine Louis XIII. C'est presque vrai. En fait, il dispose surtout d'un excellent réseau d'espions et d'une vision politique de haute volée.

### ... et les mauvais

● **Marie de Médicis.** Veuve d'Henri IV, mère du roi et de Monsieur, elle a exercé le pouvoir pendant sept ans, au cours d'une régence qui n'a laissé de bons souvenirs à personne. Elle a essayé d'utiliser Richelieu, mais a vite compris qu'il était incontrôlable. Ses tentatives pour le faire renvoyer ont été une suite d'échecs retentissants. A partir de 1630, elle choisit de s'exiler (en Hollande, puis en Allemagne). Elle reçoit beaucoup, notamment des courtisans opposés au cardinal, et complotte allégrement contre son fils.

● **Gaston, duc d'Orléans.** « Monsieur », le frère cadet du roi, ne rêve que d'une chose : se débarrasser de Louis et monter sur le trône. Jusqu'en 1638, il est l'héritier désigné, ce qui ne l'empêche pas de faire de son mieux pour accélérer la succession. Rendu intouchable par son statut, il alterne les complots (un par an en moyenne), les tentatives militaires (invasion du Languedoc avec 3000 mercenaires allemands en 1632), les reconciliations à grand spectacle avec « son frère bien aimé » et les exils volontaires.

Vis-à-vis de Marie de Médicis, il est beaucoup plus ferme : il ne peut pas la supporter. Le jour où ces deux-là s'entendront, Louis aura du souci à se faire.

ciation, pas même les nobles étrangers, et des gens disparaissent tous les jours. Les prisons de l'Inquisition ont la réputation d'être des endroits abominables où seuls les bourreaux sont heureux. Elle est justifiée...

### Pays-Bas espagnols

Ils correspondent à peu près à la Belgique moderne, et sont gouvernés par un vice-roi nommé par Philippe IV. Ils servent essentiellement de base pour attaquer le nord de la France.

### Hollande

La Hollande est une « république » (lisez : une oligarchie) strictement protestante. Elle dispose d'un empire colonial imposant dans les « Indes orientales » (l'Indonésie). Elle jouit surtout d'une denrée introuvable ailleurs en Europe : la liberté de pensée (tant que vous n'êtes pas catholique, s'entend). Les imprimeurs hollandais font fortune en fabriquant des livres interdits dans le reste de l'Europe. Ensuite, des réseaux de contrebande fort bien conçus les font circuler à peu près partout, sauf en Espagne, où l'Inquisition contrôle tous les navires étrangers.

A partir de 1634, le pays est submergé par une mode : la culture des tulipes, importées de Turquie. On assiste à de monstrueuses spéculations (un oignon de tulipe pouvant se vendre jusqu'à 5000 florins – l'équivalent d'un an du salaire d'un ingénieur, en termes modernes) qui s'achèvent en 1637 par la ruine de plusieurs spéculateurs et une crise financière pour tout le pays.

René Descartes, installé là-bas depuis 1629, y publie *Le discours de la méthode* en 1637. Sur le plan des arts, c'est l'époque de Rubens et de Rembrandt...

### Allemagne

Le pays est très mal en point. En 1618, les princes protestants et leurs homologues catholiques, soutenus par l'empereur, en sont venus

aux mains. La guerre civile n'a pas cessé depuis, et elle s'est compliquée avec l'intervention du Danemark, puis celle de la Suède, et enfin de la France. Ces trois puissances, désireuses d'affaiblir le Saint-Empire, soutiennent les protestants. Vu de Paris ou de Copenhague, la situation est simple. Mais si la haute politique est une chose, les réalités sur le terrain en sont une autre : la guerre de Trente Ans (qui ne s'appelle pas encore ainsi, et pour cause : elle ne s'achèvera qu'en 1648) est sauvage et surtout confuse. Les diverses armées pillent, violent, tuent et brûlent avec enthousiasme. Il arrive qu'un général mercenaire cantonné dans une province par son employeur décide de passer dans l'autre camp et entreprenne de ravager le territoire qu'il était censé protéger... Le pays est éclaté en une multitude de principautés, au découpage parfois aberrant. Dans certaines villes, la population épuisée tente de chasser la noblesse et de créer des États plus ou moins utopiques. Généralement, ces tentatives, qui oscillent entre l'anarchie bon enfant et le totalitarisme biblique, s'achèvent dans le sang au bout d'une poignée de mois.

Bien sûr, la famine et la peste font des ravages, tout comme une chasse aux sorcières à côté de laquelle ce qui se passe en France fait figure de plaisanterie (Benedict Carpozov, en Saxe, revendiquait 20 000 exécutions).

Une fois la guerre terminée, on constatera que l'Allemagne (ou plutôt « les Allemagnes », comme on disait à l'époque) a perdu environ un tiers de sa population (la moitié ou plus dans certaines provinces).

### Italie

Le nord de l'Italie est divisé en une foule de principautés qui, dans l'ensemble, se placent dans la mouvance espagnole – ou parfois, brièvement, dans l'orbite française. De très nombreux gentilhommes italiens viennent tenter leur chance à la cour de France.

La Papauté dispose de son propre État, autour de Rome. Théoriquement, le pape Urbain VIII

ne lève pas le petit doigt sans demander la permission aux Espagnols, mais en pratique, ceux-ci lui laissent une certaine autonomie. Sa principale occupation est d'embellir la basilique Saint-Pierre.

L'Italie a sa propre version de l'Inquisition, moins virulente que sa grande sœur espagnole, et qui se concentre sur les atteintes sérieuses contre les dogmes catholiques. En juin 1633 elle condamne les théories de Galilée. Celui-ci, désireux de sauver sa peau, se rétracte : non, la Terre ne tourne pas autour du Soleil. Cela ne l'empêche pas de faire publier ses œuvres en Hollande en 1638, une fois à l'abri. L'Inquisition n'existe pas dans les pays protestants...

La gloire de Venise s'amenuise peu à peu. La République contrôle encore la Crète, Chypre et quelques morceaux de Grèce, mais elle ne fait plus le poids face aux Turcs.

### Empire ottoman

L'empire turc s'étend de l'Algérie au Caucase, et du Soudan à la Hongrie. En superficie, en population et en organisation, c'est de très loin la première puissance mondiale, mais le sultan Mourad IV ne s'intéresse pas à l'Occident, et va passer son règne à tordre le cou à ses vizirs, à mater des soulèvements un peu partout, à réprimer des émeutes à Constantinople puis, lorsqu'il en aura le loisir, à conquérir la Géorgie, l'Azerbaïdjan et, surtout l'Irak, au terme d'une interminable guerre avec la Perse.

Un cas particulier est celui de « la Régence d'Alger », plus connue des voyageurs européens sous le nom de « pays des Barbaresques ». Théoriquement sous contrôle turc, Alger s'est organisée en République corsaire, gouvernée par un conseil de capitaines. La principale activité économique de la ville est la capture de navires chrétiens. Les captifs sans intérêt sont vendus comme esclaves dans le reste de l'empire ottoman, ceux qui ont les moyens peuvent se faire racheter (souvent par les chevaliers de l'ordre de Malte, dont c'est la principale fonction).



# LE MONDE DE L'OMBRE

**L'**histoire réelle est une chose, mais les mousquetaires rouges auront à affronter d'autres opposants que des Espagnols ou des mercenaires ! L'occultisme leur offre une variété presque infinie d'adversaires, dont voici une première approche.

## Les puissances de l'Enfer

Le Diable et ses légions existent, et de savants démonologues publient régulièrement d'improbables annuaires où sont référencés les noms de milliers de diables. Ces derniers s'intéressent tous activement au sort des mortels, et ne leur veulent aucun bien. Cela dit, il y a démon et démon... Belzébuth et consorts s'impliquent plutôt dans des opérations à très long terme. Les PJ auront plus souvent affaire à des créatures de deuxième ou troisième ordre.

Généralement, le démon « de base » est plutôt idiot, mais convaincu d'être très rusé, et obsédé par son péché de prédilection (qui peut être classique : orgueil, luxure, paresse, etc.) ; ou très spécialisé : il existe des démons préposés aux mensonges par omission, à la cruauté envers les animaux... Ces créatures sont invisibles et immatérielles ; elles agissent sur les humains en les influençant discrètement. Quand elles se matérialisent, elles prennent forme humaine ou animale (bouc, chat ou chien noir). Mais elles réservent ce genre de manifestation quand elles sont en compagnie de sorciers et, même alors, elles sont promptes à disparaître au premier signe de menace.

Les démons sont vulnérables aux symboles sacrés. La présence d'un prêtre les met mal à l'aise, mais ne suffit pas à les chasser. Pour cela, il faut un exorcisme. Cette pratique est longue (elle peut durer des mois) et nécessite l'énergie de nombreux religieux avant d'obtenir un résultat positif...

Il est important de noter qu'un démon ne peut pas faire de mal à celui qui vit en bon chrétien. Le problème est qu'ils fixent eux-

mêmes la définition de ce terme, et qu'ils sont de mauvaise foi. On voit des religieux parfaitement purs harcelés par des légions démoniaques, uniquement parce que, parfois, en rêve, il leur arrive de pécher...

La race des tentateurs est un peu plus dangereuse. Le principe est simple : ils viennent faire une offre à un mortel, offre à laquelle ce dernier peut difficilement résister. De l'or ? La gloire ? Des femmes ? Il n'a qu'un mot à dire... et un papier à signer avec son sang !

## Les pactes

Contrairement à ce que l'on croit, peu de sorciers sont assez fous pour vendre directement leur âme. Le jeu n'en vaut tout simplement pas la chandelle. La plupart des créatures démoniaques commencent par offrir leurs services en échange d'un peu de pouvoir. Il peut s'agir d'opérations ponctuelles (« va incendier la grange du père Mathieu et je te ferai trouver de l'or ») ou d'années entières de service. Un démon intelligent commence par agir comme un « bon génie ». Ensuite, une fois le mortel habitué à réussir sans effort, le démon commence à faire monter les prix et à manipuler la vie de ses victimes. Au bout du compte, il les place dans des situations impossibles, dont il peut les sortir, bien entendu... en échange de leur âme...

Un ensemble de règles complexes régit le passage d'un pacte. La principale est « le diable ne vous donne pas plus que vous n'auriez pu obtenir vous-même en vous donnant du mal ». Il vous apporte le succès dans votre domaine d'activité, alors inutile d'espérer devenir roi de France si vous ne vous appelez pas Gaston d'Orléans. Les démons disposent de milliers de pions à l'âme plus ou moins compromise, à travers toute la chrétienté.

## Les sorcières

Bien sûr que les sorcières existent ! Mais elles sont beaucoup moins nombreuses et virulentes que le prétendent les chasseurs de sorcières. A les en croire, chaque village en compte plusieurs, chaque coin de forêt abrite un sabbat hebdomadaire, et chaque femme est au moins complice du démon.

L'image traditionnelle de la sorcière est celle d'une vieille femme hagarde, vivant dans les bois, avec son chat noir et ses potions malodorantes. Disons que c'est surtout dans cette catégorie que les chasseurs font des victimes...

En réalité, les démons de grade supérieur, qui eux ne sont pas idiots, cherchent plutôt à contrôler des gens influents. Marie de Médicis elle-même avait une amie très proche, Léonora Galigai, qui fut exécutée pour sorcellerie en 1617, lorsque Louis XIII prit le pouvoir. Elle était loin d'être seule dans ce cas. La cour du roi semble exempte de sorciers, mais tous les nobles provinciaux ne sont pas aussi sages. Beaucoup entretiennent des astrologues ou des alchimistes (voire des empoisonneurs, pour les moins prudents). Et tous ne sont pas ce qu'ils prétendent être...

## Les chasseurs

Il est intéressant de noter que dans les pays où elle existe, l'Inquisition conseille « à ceux qui se disent sorciers » de consulter un médecin. Plus la chasse est laissée à l'initiative privée, plus elle est atroce. Et pour cause : bon nombre de chasseurs de sorcières sont en fait... des sorciers. Y a-t-il meilleur endroit pour se dissimuler ? Et en plus, la place permet de faire le mal, de torturer des innocents, de briser des vies... bref, le bonheur !



## Une visite au sabbat

Personne n'a jamais vu un sabbat, mais grâce aux chasseurs de sorcières, tout le monde sait comment il se déroule. Au cas où les PJ parviendraient à s'y infiltrer, en voici une brève description. Un sabbat se tient inévitablement dans un lieu désolé et lugubre. Les sorciers y arrivent en volant (qui sur des balais, qui sur des boucs).

Ils commencent par se raconter leurs crimes autour d'un buffet (composé parfois de crapauds et de lézards, parfois de mets délicieux). Vers minuit, un diable arrive. Les sorciers se pressent pour lui rendre hommage. Il accueille les nouveaux initiés, récompense les plus efficaces de ses adorateurs, puis se choisit une compagne pour la nuit. Il s'ensuit une longue orgie, qui a beaucoup excité l'imagination des chasseurs de sorcières. Dans les occasions spéciales, un prêtre défroqué célèbre une messe noire sur le corps d'une prostituée. En général, elle se conclut par un sacrifice humain, souvent un nouveau-né non baptisé. Au petit matin, chacun rentre chez soi en prenant grand soin de ne pas être vu de ses voisins. Des personnages audacieux prenant le risque d'interrompre la cérémonie risquent d'encourir la colère de quelques dizaines de sorciers (en revanche, le démon se dématérialise aussitôt).

## Alchimie et alchimistes

Le diable n'est pas le seul à offrir des pouvoirs à ses serviteurs. Les hommes sont capables, à force d'étude, de découvrir les secrets de la nature et de les utiliser pour devenir immortels ou changer le plomb en or. L'alchimie est une cousine éloignée de notre chimie, mêlant recettes pragmatiques, mysticisme, superstitions et méditation...

N'importe qui peut se prétendre alchimiste et les « souffleurs » (les bricoleurs sans talent) ne manquent pas. Les vrais alchimistes ne font pas de publicité et ont tendance à rester enfermés dans leur laboratoire, n'en sortant que pour se mettre à la recherche d'ingrédients improbables (les recettes alchimiques circulent, mais sous forme codée. Il est tout à fait possible, quand on n'a pas la chance d'avoir le code, de passer plusieurs années à comprendre que le « Lion vert » est en fait un composé de cuivre).

Techniquement, l'alchimie, comme toutes les autres branches de la magie, est condamnable par les tribunaux ecclésiastiques. Toutefois, dans la mesure où elle ne fait pas appel aux forces d'En-Bas, les alchimistes sont tolérés. Bien sûr, les choses ne sont pas aussi tranchées que les alchimistes le prétendent. La route du Grand Œuvre est ardue, semée d'embûches et surtout fastidieuse. Autrement dit, un démon qui fait bien son travail peut parfaitement attendre un moment de découragement et proposer au chercheur un « raccourci » tentant. Voir à ce sujet l'histoire du Dr Faust.

## La Rose-Croix

Ce groupe très mystérieux serait basé en Allemagne et tirerait son nom d'un certain Christian Rosenkrantz, qui aurait voyagé au fond de l'Asie et en aurait ramené une multitude de pouvoirs étranges, qu'il décida de mettre au service de l'humanité et de transmettre à une poignée d'élus soigneusement sélectionnés. Depuis une dizaine d'années, des

quantités de littérature rosicrucienne commencent à circuler. L'existence du groupe n'a jamais été prouvée. En revanche, une foule d'illuminés se réclament d'eux, allant du parfait escroc à l'alchimiste dangereusement compétent. Richelieu les considère comme une menace pour la sécurité de l'État, et a donné des ordres pour que tout rosicrucien présumé soit arrêté et conduit à la Bastille. Il estime que, s'ils ont de vrais pouvoirs, ils pourront les transmettre à ses propres agents.

## Les Nostradamites

Nostradamus a vécu à l'époque de l'autre reine Médicis, Catherine, à la fin du siècle dernier. Ses *Centuries* intriguent déjà énormément, et des hordes d'érudits commencent à tenter de les déchiffrer, à la recherche des clés de l'avenir.

A ce jeu, les Nostradamites ont une longueur d'avance. Ils sont persuadés d'avoir décodé tout le manuscrit, et de connaître l'avenir jusqu'en l'an 2000. Il ne reste plus qu'à faire en sorte que les prophéties se réalisent.

Politiquement, ils ont choisi le camp de Gaston d'Orléans (qui, selon eux, est destiné à régner). Leurs actions sont un mélange déroutant de basses magouilles politiques au service de leur maître et de gestes dictés par les prophéties. Faute de connaître leur plan, elles sont déroutantes. En 1630, les Nostradamites ont assassiné un poète, incendié cinq églises (disposées en pentacle), tenté d'empoisonner Richelieu...

Le groupe, basé en Hollande, est dirigé par un individu énigmatique connu sous le nom de « maître Michel le Jeune ». Il compte une soixantaine de membres, pour la plupart des spadassins qui ignorent presque tout de l'avenir. L'unique copie déchiffrée des *Centuries* serait conservée par maître Michel dans sa maison d'Amsterdam.

## Les vengeurs de Léonora

Ce tout petit groupe de sorciers italiens, pour la plupart infiltrés à la cour de France, ont

juré de venger Léonora Galigai, l'amie de Marie de Médicis. Avant d'être repérés, ils ont réussi à empoisonner ou envoûter presque tous ceux qui ont participé à son arrestation, à la notable exception du roi. Le groupe a été démantelé par les hommes de Richelieu en 1625, mais il s'est reformé depuis. Ses membres entretiendraient des liens étroits avec la reine-mère, qui n'a jamais renoncé à retrouver son influence sur le royaume, et qui n'hésitera pas à utiliser la magie pour parvenir à ses fins.

## ... et autres étrangetés

On dit qu'à Prague, le rabbin Lœw a réussi à animer un golem, un homme d'argile. Il existe une poignée de kabbalistes dans le sud de la France; peut-être ont-ils réédité cet exploit? Les vampires, quant à eux, restent sagement en Europe centrale, et ne seront à la mode qu'au siècle suivant.

En revanche, il existe d'innombrables histoires sur les « meneurs de loups », capables de se faire obéir des meutes qui sillonnent les campagnes (et qui s'aventurent chaque hiver jusqu'à Paris). Certains sont capables de se changer en loup, même si la métamorphose est plus compliquée que ne le laisse entendre Hollywood. Dans de nombreux cas, le « garou » possède une peau de loup, qu'il ne peut porter que certaines nuits. Si cette peau est détruite lorsqu'il ne la porte pas, il meurt. D'autres loups-garous ont été changés en bêtes pour avoir commis des crimes abominables.

Les gitans sont arrivés en Europe depuis deux siècles, et de l'avis général, ce sont de puissants magiciens. Ils lisent dans les lignes de la main, peuvent maudire les gens qui leur déplaisent, et enlèvent les petits enfants pour des raisons inconnues, mais certainement maléfiques.

La divination fascine les « scientifiques » du XVII<sup>e</sup> siècle. Tous les astronomes sont plus ou moins astrologues – et, dans ce domaine comme en alchimie, de loin en loin, on trouve un praticien compétent. □

# LA COMPAGNIE DES MOUSQUETAIRES ROUGES



**D**ans le monde matériel, le royaume est encerclé par les Espagnols, menacé par l'Angleterre et sans cesse au bord d'un nouveau conflit religieux. Sur le plan spirituel, ses habitants sont assiégés par des hordes de démons. Et, parfois, toutes ces menaces se conjuguent. La mission des mousquetaires rouges est justement de porter la lumière dans ces zones d'ombre...

## Histoire

L'origine de la compagnie des mousquetaires rouges remonte à 1617, peu après que Louis XIII se soit emparé du pouvoir en éliminant les proches conseillers de la reine-mère, Concino Concini et sa femme, Léonora Galigai. Cette dernière, une vraie sorcière, avait utilisé ses pouvoirs pour se débarrasser de ses rivaux à la cour et contrôler l'esprit de Marie de Médicis. Après son exécution, le roi visita son laboratoire et mesura alors le danger que pouvait représenter la sorcellerie. Il en conçut une grande angoisse : peut-être que d'autres sorciers travaillaient ailleurs à sa perte.

L'un de ses favoris du moment, M. de Martigny, lui souffla la solution : créer un corps de moines-soldats, dont les prières protégeraient la personne royale des influences maléfiques. Après avoir pensé ressusciter l'ordre du Temple, Louis s'arrêta à un plan plus raisonnable : recruter les meilleurs de ses soldats et les former à la chasse aux démons. M. de Martigny fut chargé de mettre sur pied cette organisation. Vers 1620, il mit la dernière main à une nouvelle compagnie de mousquetaires, baptisée « mousquetaires du Sacré-Cœur de Jésus ». Elle ne tarda pas à devenir « les mousquetaires rouges », du moins pour les rares initiés au courant de son existence. Depuis, la « compagnie » a connu des fortunes diverses. Richelieu tenta de la dissoudre lors de son arrivée au pouvoir, en 1624. Quand il comprit qu'elle était beaucoup plus intéressante en état de marche, il la prit sous son aile. M. de Martigny, farouchement anticardinaliste, fut vite écarté et remplacé par M. d'Artenac, l'un

des protégés de Richelieu. Sous son impulsion, la mission des mousquetaires rouges devint « protéger le royaume des forces du mal » (et non plus le roi). C'est également Richelieu qui imposa la présence de conseillers civils dans ce qui était avant une organisation strictement militaire.

## Recrutement

Les mousquetaires rouges sont sélectionnés parmi les meilleurs soldats du royaume : mousquetaires du roi ou gardes du cardinal, sans oublier des officiers venus d'autres corps, notamment des régiments provinciaux (il existe une rivalité visible, mais contrôlée, entre les anciens mousquetaires du roi et les anciens gardes du cardinal. Les vieilles habitudes...). Tous sont nobles et ont acheté fort cher leur première charge. Sur le plan de la paye et des privilèges, être un simple mousquetaire rouge équivaut largement à un poste de capitaine dans le reste de l'armée. Théoriquement, la compagnie est ouverte aux protestants, tout comme l'armée royale, mais en pratique, il n'y en a aucun. Richelieu a toujours du mal à admettre que l'on puisse être protestant et bon serviteur du roi. En revanche, en violation flagrante des habitudes de tous les autres régiments royaux, on trouve quelques Juifs parmi les conseillers civils.

Bien qu'ils soient en majorité, les militaires ne représentent pas la totalité du corps des mousquetaires rouges. On y trouve également de nombreux religieux, une poignée d'érudits laïcs (parfois d'anciens chasseurs de sorcières repentis) et nombre d'alchimistes qui se sont

vus offrir le choix entre la prison ou le service de Sa Majesté. Cette dernière catégorie exceptée, la plupart des membres ont été recrutés parce qu'ils ont déjà eu affaire au surnaturel, s'en sont honorablement sortis et ont averti les autorités. Peu après, ils ont reçu la visite de M. d'Artenac, qui leur a fait une offre impossible à refuser.

## Effectifs et organisation

La compagnie compte environ cent cinquante militaires, une trentaine de religieux et d'érudits, plus une vingtaine d'alchimistes. Parmi eux, il y a une trentaine de femmes, dont certaines ont une formation de combattantes (l'époque étant ce qu'elle est, croiser le fer avec une femme déstabilise beaucoup certains adversaires... et d'Artenac, qui a été formé par le cardinal, n'est pas homme à laisser passer un avantage potentiel). Tout ce petit monde a juré de garder le secret le plus absolu sur leurs activités. Le temps de service est de dix ans. Ceux qui y arrivent entiers reçoivent un généreux pécule, et sont rendus à la vie civile. La plupart se retirent dans un manoir en province. Bien entendu, s'il se produit un fait anormal dans leur région, ils sont censés le signaler, puis prêter aide et assistance aux envoyés de la compagnie.

La chaîne de commandement est simple : les mousquetaires sont libres de s'organiser comme ils le désirent, en fonction de leurs affinités. Chaque groupe compte de quatre à huit membres. Ils sont aux ordres d'un capitaine, qui



M. le comte d'Artenac, le père Joseph et M. le baron du Pellet

lui-même obéit à M. d'Artenac, le commandant, lequel tient ses ordres du roi et du cardinal. Les divers spécialistes civils sont considérés comme étant de même rang qu'un militaire. La plupart appartiennent à un groupe, mais certains (notamment les alchimistes et les religieux) sont affectés en fonction des besoins de la mission.

Les capitaines vont rarement sur le terrain, ils confient les missions, veillent aux problèmes de discipline et à l'organisation des groupes qu'ils ont sous leurs ordres. Pour le reste, chaque mousquetaire est censé être autonome. Le système a beau être assez flou, il est efficace, et produit des unités extrêmement soudées, qui fonctionnent parfois comme de véritables cellules familiales. Effet secondaire : il existe des rivalités et des compétitions plus ou moins féroces entre les groupes. Tant qu'elles ne dépassent pas certaines limites, les capitaines laissent faire...

## Entraînement

Les mousquetaires rouges sont recrutés parmi l'élite de l'armée. Étant nobles, ils sont censés savoir se battre et monter à cheval. Ils ne reçoivent donc pas de formation dans ce domaine, mais à eux de gérer leur entraînement.

Les conseillers civils sont censés être de taille à affronter la plupart des menaces naturelles et surnaturelles. Beaucoup profitent des périodes de repos entre les missions pour s'entraîner au maniement des armes avec leurs collègues, auxquels ils enseignent en échange des rudiments de latin (ou de leur compétence de pré-dilection).

## Types de missions

● **Protection rapprochée de la personne royale.** Il y a en permanence cinq mousquetaires (en civil ou sous l'uniforme des mousquetaires ordinaires) à proximité de Louis XIII. Ils forment la dernière ligne de défense en cas d'attentat surnaturel, mais jusqu'ici, ils n'ont jamais eu l'occasion d'entrer en action. Le service est souvent ennuyeux, mais personne ne s'en plaint : attirer l'attention de Sa Majesté est le

plus court chemin vers la fortune. Théoriquement, Richelieu pourrait également bénéficier de cette garde rapprochée, mais il n'en a jamais exprimé le désir.

Quant à la reine Anne d'Autriche, elle n'a jamais entendu parler des mousquetaires rouges.

Après la naissance du dauphin, en 1638, le cardinal en affectera dix à sa protection.

● **Protection de la cour.** C'est une tâche double : les mousquetaires rouges veillent à ce qu'aucun sorcier ne frappe de l'extérieur, mais aussi à ce qu'aucun courtisan ne s'adonne à la sorcellerie. La compagnie enquête systématiquement sur toutes les morts suspectes qui se produisent à la cour. En moyenne, une sur vingt rentre dans son domaine de compétences. Les informations sur les meurtres et les empoisonnements ordinaires sont automatiquement transmises aux autorités.

● **Contre-espionnage magique.** Des ambitieux convoitent le trône, à commencer par le frère du roi, Gaston d'Orléans. Beaucoup de comploteurs n'hésitent pas à s'adjoindre une aide surnaturelle, qui peut prendre une multitude de formes (depuis la potion bizarre fournie par un alchimiste jusqu'à l'aide indirecte des démons). Les mousquetaires doivent garder un œil sur les principaux ennemis du régime (qui sont généralement connus, mais intouchables pour des raisons politiques) et veiller à ce qu'ils restent sages.

● **Enquêtes en province.** La France est un pays immense, où les distances se chiffrent en semaines de voyage. N'étant pas centralisé, il faut donc une affaire grave pour que les autorités locales alertent Paris. Cela se produit parfois. Dans ce cas de figure, les mousquetaires peuvent compter sur la coopération des dirigeants locaux.

● **Service du roi et du cardinal.** Tous deux entretiennent des réseaux d'espions très efficaces, répartis aux quatre coins du pays. Dans la montagne de rapports qui remontent vers eux se trouvent parfois des comptes rendus d'événements étranges. Lorsque l'affaire semble mériter un complément d'enquête, ils la transmettent à d'Artenac, qui envoie un groupe à l'aventure. Neuf fois sur dix, il

## Compétences

Il est chaudement conseillé, à la création d'un personnage combattant, de prendre les compétences suivantes :

- Escrime à au moins 100%.
- Athlétisme, Cascade, Équitation, Esquiver à au moins 50%.
- Culture générale, une langue étrangère, Vigilance, Art de la guerre à au moins 30%.
- Pour certains personnages, Déguisement, Discrétion, Secourisme, Survie et Héraldique peuvent rendre des services.

s'agit d'une chasse au dahu mais, parfois, les mousquetaires trouvent quelque chose d'intéressant.

● **Opérations à l'étranger.** A partir de 1635, un détachement de mousquetaires rouges accompagne l'armée française en Allemagne. Leur fonction s'apparente à un « déminage » magique : partir en avant de la troupe pour arrêter systématiquement tous les sorciers connus, ou pour enlever un alchimiste prometteur.

● **Missions secrètes à l'étranger.** Il arrive que le roi ou le cardinal envoient des agents à l'étranger. Généralement, ils ne prennent ce risque que pour des affaires graves, voire gravissimes. Nombre de vétérans peuvent raconter des histoires à faire dresser les cheveux sur la tête sur des missions secrètes en Espagne ou en Angleterre.

● **Opérations privées.** Théoriquement, l'existence des mousquetaires rouges est un secret d'État. En pratique, Louis l'a révélée à quelques intimes, notamment au marquis de Cinq-Mars, son plus proche confident. Celui-ci n'a pas hésité, à plusieurs reprises, à utiliser leurs services. A un moindre niveau, il arrive que M. d'Artenac autorise des missions « privées », tant qu'elles peuvent avoir des retombées bénéfiques pour la compagnie. Ainsi, un groupe peut parfaitement se lancer à l'aventure de sa propre initiative parce qu'un

## Les valets

Chaque mousquetaire a le droit d'entretenir un valet, à ses frais. Un bon valet est un mélange d'ordonnance, de confident et d'intendant. Un mauvais valet n'hésite pas à voler son maître ou à se laisser corrompre par l'ennemi du moment.

La plupart des valets ont tendance à faire preuve de gros bons sens paysan là où leurs maîtres succombent parfois à des accès de chevalerie inconsidérés. La solde a beau être bonne, elle est parfois insuffisante pour couvrir les besoins des mousquetaires. Dans ce cas, le valet est censé les aider à « vivre sur le pays », à persuader les commerçants de faire crédit, à se procurer (plus ou moins honnêtement) le nécessaire ou le superflu.

La coutume est de les appeler par le nom de leur province d'origine (Picard, Lenormand) ou parfois par celui de leur ancien métier (Bedau, Tonnelier).

Dans la mesure où les mousquetaires rouges sont soumis à de sévères contraintes de sécurité, ils sont invités à choisir très soigneusement leur homme de confiance. S'il est déjà au service du mousquetaire lorsque celui-ci entre « dans la compagnie », on le présente au capitaine, qui lui fait jurer le secret, comme son maître. Si celui-ci devait changer de valet par la suite, son capitaine lui en procurerait un digne de confiance (généralement un ancien valet sans emploi suite à la mort de son dernier maître). Les valets « au chômage pour cause de décès » restent souvent dans le service, et s'occupent du travail de basse police (filatures, surveillance d'un lieu, mais aussi recrutement d'autres valets, etc.).

Un joueur peut choisir d'incarner un valet, bien que celui-ci soit plutôt prévu pour être un personnage-non-joueur.

ami alchimiste s'est fait voler son recueil de formules... ou désire obtenir celui d'un concurrent. Évidemment, dans ce cas de figure, le groupe n'est pas couvert, et s'il se fait prendre, il encourt de gros ennuis.

## Méthodes

D'Artenac conseille vivement la discrétion à ses hommes, mais c'est le seul impératif qu'il leur impose. Encore faut-il s'entendre sur le sens du mot « discrétion ». Richelieu préfère qu'on ne les voit pas et qu'on ne les entende pas. En fait, il y tient tellement qu'il a tendance à laisser les maladroits qui se sont fait prendre par les autorités locales croupir en prison pendant un mois ou deux, histoire de leur apprendre la prudence.

Les mousquetaires rouges sont autorisés à se présenter comme de simples mousquetaires en mission. Cela suffit à leur ouvrir la plupart des portes. En revanche, il est bien entendu hors de question de mentionner leurs activités « surnaturelles ».

Pour le reste, chaque groupe est libre d'établir ses tactiques. Certains préfèrent la subtilité, enquêtent longuement et n'agissent que lorsqu'ils sont certains d'avoir cerné tous les tenants et les aboutissants de la question, d'autres se contentent d'un examen sommaire du problème avant de foncer. Aux yeux du roi et du cardinal, seul le résultat compte...

## PNJ

● **M. le comte d'Artenac**, commandant de la compagnie. Le « commandant » est un ancien garde du cardinal, qui a renoncé à cette fonction lucrative pour mener une croisade contre le diable et ses séides. Il a les traits creusés, une barbiche noire et les cheveux longs. Il est volontiers distant, mais il n'hésite pas à protéger ses hommes lorsqu'ils encourrent le déplaisir des uns ou des autres. Parmi les mousquetaires, il est respecté, à défaut d'être aimé.

● **Le père Joseph**, éminence grise. Le conseiller préféré de Richelieu est un petit moine capucin âgé, à la longue barbe blanche

et à la soutane grise. Le roi et le cardinal sont généralement trop occupés par les affaires du royaume pour se mêler directement du fonctionnement de la compagnie. C'est donc le père Joseph qui assure la liaison entre les deux têtes du gouvernement et d'Artenac. Cela ne va pas sans heurts : loin de Richelieu, le père Joseph a tendance à se montrer aussi autoritaire et arrogant que son maître, et M. d'Artenac le supporte mal.

● **M. le baron Antoine du Pellet**, capitaine. Ce solide quadragénaire, aux cheveux prématurément blanchis, a commencé sa carrière parmi les mousquetaires. C'est un chef sympathique et bon vivant, qui se montre volontiers compréhensif lorsque ses hommes formulent des exigences raisonnables. Il est inconditionnellement fidèle au roi, et n'a guère d'estime pour Richelieu.

## Concurrents et ennemis

● **Les jésuites**. La Compagnie de Jésus, chargée par le pape de mener l'offensive de la reconquête catholique dans les pays ayant sombré dans le protestantisme, n'a pas bonne presse en France, où elle est perçue comme une organisation dominée par les Espagnols, qui n'hésitent pas à l'utiliser pour imposer leur pouvoir. La réalité est un peu plus complexe. L'ordre est majoritairement composé d'Espagnols et de Portugais, c'est un fait, et il lui arrive de se mettre au service des ambitions de Philippe IV, notamment outre-mer, mais il conserve une large autonomie. Entre autres, il remplit le même office que les mousquetaires rouges, mais pour le compte du roi d'Espagne (dans les territoires de la Couronne espagnole) et du pape (partout ailleurs). Résultat : il arrive régulièrement que mousquetaires et jésuites se retrouvent sur le terrain, à s'occuper d'une même affaire découverte par des biais complètement différents. La plupart du temps, il s'ensuit une rivalité « amicale » entre les deux groupes, mais on a vu aussi s'établir des collaborations sincères..., et en une ou deux occasions, mousquetaires et jésuites étaient telle-

## Matériel

Les membres de la compagnie reçoivent le matériel suivant.

- Une tenue de mousquetaire bleue et blanche pour le « service ordinaire » (il existe un uniforme de parade rouge et blanc pour les grandes occasions, mais il n'est pas porté en temps normal. Les membres de la compagnie portent un ruban rouge à la garde de leur épée pour se distinguer des autres mousquetaires). Seuls les militaires du groupe reçoivent cette casaque.
- Un mousquet et un pistolet, poudre et balles à volonté.
- Une épée et un poignard (mais la plupart des mousquetaires ont leurs armes personnelles).
- Le droit de réquisitionner des chevaux dans tous les relais de poste du royaume (mais beaucoup ont leur propre monture, à laquelle ils tiennent beaucoup).
- Une petite croix en argent.
- Une Bible en latin.
- Selon les besoins de la mission, les alchimistes peuvent fournir certains produits chimiques plus ou moins utiles.
- Les balles en argent, qui étaient remises systématiquement à chaque début de mission, ont été supprimées : les hommes les fondaient et les revendaient. Elles ne sont plus attribuées qu'au compte-gouttes, et uniquement si le groupe en fait la demande.



ment occupés à se mettre des bâtons dans les roues qu'ils en ont oublié leur objectif.

Contrairement aux mousquetaires, les jésuites font rarement usage de la force. Dans les territoires espagnols, ils sont souvent accompagnés de soldats appartenant au « bras séculier », qui n'hésitent pas à être brutaux. En France, ils agissent seuls, ou avec le concours de gentilhommes (et de spadassins) catholiques recrutés pour l'occasion.

● **Monseigneur Giulio Mazarini**, nonce apostolique. L'ambassadeur du pape à Paris est l'un des personnages les plus hauts en couleur de la cour. Cet évêque atypique collectionne les œuvres d'art, joue des sommes énormes, prête généreusement à ses nombreux amis et vit très au-dessus de ses considérables moyens.

A titre personnel, il s'est doté d'un embryon de service secret magique. Il compte une dizaine d'hommes, tous gentilhommes, pour la plupart italiens, qu'il envoie se mêler de toutes les affaires bizarres dont il entend parler (ses espions sont nombreux et bien informés, et il dispose d'au moins une taupe dans la compagnie). Ses agents, menés par le marquis Hercule di Ponte Maggiore, ont tendance à être plus expéditifs que les mousquetaires, mais ils sont gens d'honneur, et on peut toujours discuter avec eux.

● **Michel de Martigny**, l'ancien commandant des mousquetaires rouges. L'ex-favori du roi a été brutalement écarté au profit d'Artenac. Peu après, accusé de comploter avec Gaston d'Orléans, il a été jeté à la Bastille. Il s'en est évadé en 1629, probablement avec des complicités extérieures (une demi-douzaine de mousquetaires rouges ont pris, avec un bel ensemble, une permission d'un mois juste avant l'évasion). Depuis, il est en cavale. Des rapports affirment qu'il est en Allemagne, ou en Italie... ou peut-être en Espagne, à moins qu'il ne soit terré quelque part en France, ou qu'il vive à Paris sous un déguisement. En fait, Martigny s'est réfugié auprès de la reine-mère, et réfléchit aux moyens de récupérer « sa » compagnie. Si, au passage, il pouvait provoquer la chute de Richelieu, il en serait heureux (pas pour des raisons politiques, c'est juste une bonne haine personnelle). □

## « ARRIÈRE, SATAN ! »

Les démons ont beau être nombreux et motivés, ils ne sont pas omnipotents. Les démonologues (voir p.38) peuvent les lier et les contraindre à obéir à leurs ordres, et les prêtres peuvent les chasser.

### Qui ?

N'importe quel religieux ordonné est capable d'accomplir les actions suivantes. Même si les conseils qui suivent sont plutôt orientés prêtre catholique, un pasteur ou un rabbin disposent des mêmes armes.

### Quoi ?

● **Protection.** Une courte bénédiction permet de protéger un lieu (une pièce, une clairière...). Il faut un round pour créer une barrière protectrice dont la FOR est égale à la moitié du POU du prêtre.

Si un démon tente de la franchir, faites un duel FOR/POU du démon. Elle dure jusqu'à ce qu'un péché soit commis à l'intérieur.

● **Pour les démons mineurs**, une poignée de sel jetée par-dessus l'épaule gauche suffit à les faire fuir.

● **Exorcisme.** Chasser le ou les démons qui occupent le corps d'innocents est une activité à plein temps pour certains religieux.

Pour y parvenir, il faut :

— amener le démon à révéler son nom. Duel d'INT/INT, un jet par jour ou un jet réussi de Connaissance des démons ;

— réciter les formules d'exorcisme. Duel de POU/POU, un jet par semaine (la procédure est épuisante et peut être dangereuse pour le possédé).

S'il y a plusieurs « locataires » (certains possédés abritent une cinquantaine de démons!), il faut recommencer pour chacun.

Face à un démon particulièrement récalcitrant, plusieurs exorcistes peuvent cumuler leur POU.

● **Pour chasser un démon** qui n'est pas incarné dans un corps humain, il y a toujours un moyen, mais il n'est jamais évident. L'équilibre cosmique (et celui des scénarios!) exige qu'il soit possible de le découvrir.

Quelques exemples :

— Pousser son invocateur à se repentir sincèrement (et en place publique, si vous voulez compliquer les choses!).

— Trouver un moyen de satisfaire les exigences du démon sans mettre en péril des innocents (classique : « si tu construis ce pont, je te donne l'âme du premier vivant qui l'emprunte »... et on lâche un chat sur le pont le jour de l'inauguration).

— Trouver une formule spécifique de renvoi quelque part dans d'antiques grimoires.

— Pousser le démon à posséder une personne ou un animal. Une fois qu'il est dans un corps, il est possible de le chasser selon les règles ci-dessus.

— En fonction des besoins du scénario, vous pouvez en imaginer d'autres.

### Et face à un démon en liberté ?

Une fois de plus : il n'y a pas de gros démons de combat qui sillonnent les campagnes françaises...

Au cas où les mousquetaires se trouveraient un jour en face d'un démon libre et désireux d'en découdre, considérez que les prêtres sont aussi mal armés que les laïcs. Et, en général, les démons commencent par s'en prendre à eux.

### Le POU et l'INT des démons

- Démon mineur : 1d6.
- Démon moyen, tentateur & Cie : 2d6+6.
- Démon majeur : au cas où vous en auriez besoin, comptez entre 5 et 10d6.

# DUELS, ARMES À FEU & AUTRES RÈGLES...



## RÈGLES D'ESCRIME

**C**es règles, mieux adaptées à l'univers de « Mousquetaires & Sorcellerie », remplacent celles du combat à l'épée des règles de base de « BaSIC ».

### Actions dans le round

Chaque personnage a droit à trois actions par round. Par action on entend :

- une attaque, une parade ou une esquive ;
- toute autre action typique des combats de cape et d'épée comme par exemple : donner un coup de pied, un coup de poing, sauter sur une table, bondir en selle, s'accrocher au lustre, faire un roulé-boulé, etc. Les déplacements comptent eux aussi comme une action.

Chaque joueur choisit librement les actions de son personnage. S'il le souhaite, il peut effectuer trois fois la même dans le round. L'initiative se calcule comme dans les règles de combat standard (DEX+1d6). En conséquence un personnage effectue toutes ses actions au même moment, sauf évidemment les actions réactives que sont la parade et l'esquive qui interviennent quand nécessaire. D'où l'intérêt, lorsqu'un joueur a l'initiative, de conserver une ou plusieurs actions pour faire face à son ou ses adversaires plus lents. Néanmoins, s'il décide de garder une action pour une parade ou une esquive future et qu'il s'avère que finalement il n'en a pas besoin, cette action est perdue pour le round. Un personnage qui a une meilleure initiative que son

adversaire peut volontairement décider d'attendre afin de voir quelles seront les actions de son opposant et agir après lui.

### La compétence Escrime

Escrime est une compétence très large qui comprend tout ce qui touche à l'art de se battre tel qu'il est mis en scène dans les films de cape et d'épée. Autrement dit, elle englobe beaucoup plus de choses que le seul art du maniement de la rapière et comprend :

- l'escrime proprement dite ;
- la bagarre ;
- l'esquive ;
- toutes les acrobaties liées à ce genre de combat : sauts par-dessus les tables, dégringolades dans les escaliers, etc.

Escrime remplace donc les compétences de Armes de mêlée, Armes d'hast, Armes de lancer (mais pas Armes à feu), Athlétisme, Bagarre, Cascade et Esquive (mais uniquement lors des combats pour les quatre dernières). Le pourcentage de base d'Escrime est de 50 % et ne peut pas dépasser 120 % lors de la création d'un personnage ; elle peut atteindre, avec l'expérience, des valeurs aussi impressionnantes que 200 % et plus. C'est la seule compétence à pouvoir dépasser 100 %.

Le joueur répartit son score en Escrime dans chacune des actions qu'il entreprend, leur attribuant à son gré des chances de réussite différentes. Exemple : si un personnage avec une compétence Escrime de 90 % choisit de faire une attaque et deux parades, il peut décider d'une répartition : 30 %/30 %/30 % ou bien 50 %/20 %/20 %, etc. On doit attribuer un minimum de 10 % par action. Il est tout à fait possible aussi de n'effectuer que deux voire une action par round. Ainsi, le bretteur ci-dessus peut se contenter d'une attaque et d'une parade à 45 %/45 % ou à 55 %/35 %, etc., ou encore d'une seule attaque à 90 % par exemple. Évidemment, dans ce dernier cas, s'il est l'objet d'une attaque, il sera dans l'impossibilité de se défendre.

Quelle que soit la chance de réussite d'une seule action, un jet de 96 à 100 est toujours un échec. Attention : on doit décider de parer ou d'esquiver une attaque avant de savoir si celle-ci réussit. Et même en cas d'échec de l'attaque, on considère qu'une action a été dépensée à se défendre.

Les actions autres que les attaques et parades se voient attribuer une chance de réussite exactement de la même manière. Ainsi notre spadassin peut-il choisir comme actions : bondir sur une table, attaquer et parer avec 30 %/30 %/30 % ou toute autre combinaison de son choix. S'il rate le jet qui correspond au saut, cela signifie qu'il ne parvient pas à bondir sur la table et un MJ taquin pourra lui demander un jet sous DEXx3 pour ne pas tomber et perdre ses deux autres actions. D'où l'importance de bien préciser dans quel ordre sont entreprises les actions.

La progression en Escrime est différente de celle des autres compétences. Lorsqu'il tente de s'améliorer, le joueur fait un jeu sous INTx3. S'il est réussi, il gagne 1d6+3 points ; raté, il ne gagne rien. Un personnage dont le score en Escrime atteint les 200 % bénéficie d'une quatrième action par round.

### Coups particuliers

- **La riposte** permet de contre-attaquer immédiatement. Il faut pour cela effectuer une parade et que le résultat du jet de dés soit inférieur ou égal à la moitié de la chance de parer. Si c'est le cas, une riposte est immédiatement possible : c'est une action supplémentaire gratuite, dont le pourcentage de réussite est égal à la chance qu'il y avait de réussir la riposte, et qui peut être parée ou esquivée, mais là au prix d'une action.

- **La bagarre** permet essentiellement deux actions : frapper son adversaire ou le faire reculer. Un coup de pied, de poing, etc., cause 1d3 de dommages (plus les éventuels bonus aux dommages) et peut éventuellement déséquilibrer un adversaire (DEXx4 pour rester debout), voire l'assommer. Pour repousser son adversaire, il faut réussir un jet de FOR/FOR. En



cas de réussite, l'adversaire recule de plusieurs mètres ce qui peut l'amener à trébucher contre un banc, etc.

- **Les acrobaties** peuvent apporter certains avantages. Ainsi un bretteur en position dominante (haut d'un escalier...) bénéficie d'un bonus de 10 % à ses attaques et son adversaire souffre d'un malus de 10 % à ses parades/esquives. Un roulé-boulé effectué sous le nez de son adversaire réduit les chances d'attaque de ce dernier de 20 %, etc.

- **Combattre avec deux armes** (typiquement une rapière et une main gauche) apporte une action supplémentaire, qui ne peut être consacrée qu'à parer ou attaquer, et un modificateur au score d'Escrime qui est fonction de la DEX: -30 % en dessous de 8, rien de 9 à 12, 30 % de 13 à 15, 40 % de 16 à 17, 50 % à 18. Toutes les actions d'acrobatie subissent un malus de 20 % (cumulable avec d'autres, voir plus bas).

- **Pour désarmer un adversaire**, il faut le déclarer expressément avant l'attaque, puis que le jet de dés indique un résultat inférieur ou égal à la moitié de la chance de réussir cette attaque (au-dessus, l'attaque est traitée normalement). Si c'est le cas, l'adversaire doit réussir un jet sous DEXx2 ou FORx2 ou lâcher son arme. Le désarmement échoue si l'adversaire réussit un jet de parade ou d'esquive.

## Modificateurs de situation

Le MJ est encouragé à utiliser des modificateurs plus importants que les habituels 10 % ou 20 % pour gérer certaines situations héroïques. Réduire les chances de réussite d'une action d'un tiers (difficile), de moitié (vraiment ardu) ou des deux tiers (exploit) est souvent indiqué. Ce modificateur est mis en place après que le joueur ait effectué sa répartition. Par exemple, un gentilhomme saute en selle depuis un balcon du premier étage tout en assénant un coup d'épée au garde qui maintient les rênes de son cheval. Le PJ a 150 % en Escrime. Il assigne 100 % à son acrobatie et

50 % à son attaque. Après que le joueur ait effectué cette répartition, le MJ décide d'appliquer un modificateur d'un tiers au saut dont la chance de réussite devient 66 %.

## Les seconds couteaux

Parmi les PNJ, la plupart n'ont que deux actions par round pour un score en Escrime ne dépassant guère les 80 %, voire moins pour les non-combattants. Seuls les PNJ les plus importants bénéficient comme les PJ de trois actions. Il n'est pas nécessaire que le MJ perde du temps à recommencer à chaque round la répartition du score d'Escrime de ses PNJ. La plupart du temps, il suffit de décider que tel malfrat se bat à 40%/40 % par exemple et d'en rester là. La souplesse de ce système de combat est essentiellement destinée aux PJ et aux PNJ les plus importants.

## Exemple de combat

Un PJ mousquetaire, Gaston, possédant 160 % en Escrime, connaît quelques démêlés avec les hommes de main d'un noble arrogant qui l'attaquent dans la galerie d'un théâtre. Au 1<sup>er</sup> round, Gaston se décide pour une bagarre à 60 % et deux attaques à 50 %. Ayant l'initiative, il repousse l'un de ses adversaires (jet d'Escrime réussi) qui rate son jet de DEX et bascule dans le vide par-dessus la rambarde de la galerie... Puis Gaston embroche son deuxième adversaire. Mais d'autres ruffians approchent. Au 2<sup>e</sup> round, Gaston saute sur la rambarde (70 %) et garde deux parades (45 %) pour ses nouveaux adversaires. Au 3<sup>e</sup> round, il tente le tout pour le tout et s'élance pour attraper le lustre puis de là sauter au sol. Cela représente une seule action à 160 % donc. Le MJ estime l'acte héroïque et applique un modificateur de 2/3. La chance de réussite devient 54 %. En cas d'échec, on applique les dommages dus à une chute. Dans ce cas de figure, le MJ pourrait aussi considérer que s'accrocher au lustre puis sauter représentent deux actions ou qu'elles ne sont pas de difficulté héroïque, mais ardue. ▶

## Les compétences spécifiques

Ces compétences, spécifiques à *Mousquetaires & Sorcellerie*, méritent quelques précisions.

- **Alchimie** (00%). L'art et la manière de fabriquer des potions aux effets plus ou moins « surnaturels » (voir p. 36).

- **Connaissance de l'alchimie** (00%). Contrairement à la précédente, qui représente un savoir « pratique », Connaissance de l'alchimie est une compétence théorique. Utilisez-la quand les personnages se posent des questions du genre « qui a écrit tel livre? », « est-ce que je connais un alchimiste dans cette ville? ».

- **Connaissance des démons** (05%). C'est rarement un savoir de première main, mais un jet réussi dans cette compétence permet d'avoir une idée de l'identité de l'ennemi (« Il traite systématiquement les prêtres de "misérables cloportes"? Ça doit être Jeresubaly. Il s'est manifesté pour la dernière fois en Allemagne en 1535. ») Connaître le nom d'un démon est indispensable pour l'exorciser...

- **Connaissance de la sorcellerie** (05%). Permet de connaître la façon de faire des sorciers et sorcières, d'avoir une idée de leurs pouvoirs, de se souvenir des procès célèbres ou oubliés...

- **Escrime** (50%). Voir les règles p. 32.

- **Étiquette** (00%). Indispensable pour savoir comment s'habiller, se comporter en fonction des circonstances, quoi dire et à qui, quels sont les sujets à la mode et ceux à éviter... Ne pas l'avoir n'est pas nécessairement fatal, mais complique considérablement la vie dès que l'on commence à évoluer à la cour.

- **Médecine** (10%). Elle fonctionne exactement comme Potions & Herbes, p. 17.

- **Religion** (30%). Au XVII<sup>e</sup> siècle, tout le monde en a au moins des notions (à force d'aller à la messe). Un pourcentage supérieur représente des notions en théologie et en histoire de l'Église (et des hérésies).

- **Art de la guerre, Héraldique, Démolition, Conduite d'attelage et Lire/écrire** fonctionnent comme indiqué p. 17.

- Si vous créez des PJ ou des PNJ sorciers, n'oubliez pas que chaque sort est une compétence à part entière.

## Les périls des armes à feu

Quelle que soit la compétence de l'utilisateur, s'il rate son jet, il doit immédiatement faire un jet de Chance. S'il est réussi, il ne se passe rien de fâcheux, l'arme tirera au round suivant. S'il est raté, les choses se corsent, et il faut faire un jet sur la table suivante :

**01 - 50.** Rien de spécial, il faut juste recharger l'arme.  
**51 - 60.** Pas assez de poudre, la balle parcourt deux ou trois mètres avant de tomber.

**61 - 75.** Trop de poudre, grosse explosion, nuage de fumée. Doublez le temps de rechargement, le temps que l'arme refroidisse.

**76 - 90.** La balle fond et se soude au canon. L'arme est bonne à jeter.

**91 - 00.** Beaucoup trop de poudre, l'arme explose, causant 1d6 de dommages à son utilisateur.

## Les armes de mêlée

Arme	Compétence	Dommmages
Dague, poignard	Armes de mêlée	1d3 + 2
Fleuret	Escrime ou Armes de mêlée	1d6
Rapière	Escrime ou Armes de mêlée	1d6 + 2
Espadon*	Armes de mêlée	2d6 + 2
Hachette	Armes de mêlée	1d6 + 1
Hache de bataille	Armes de mêlée	2d6
Hallebarde*	Armes d'hast	3d6
Gourdin	Armes de mêlée	1d6
Masse / fléau d'armes	Armes de mêlée	1d6 + 2
Javelot / lance courte	Armes d'hast	1d6 + 1
Épieu / pique	Armes d'hast	2d6
Coups de poing, de tête, etc.	Escrime ou Bagarre	1d3
Bouclier	Celle de l'arme principale	-

\* Ces armes s'utilisent à deux mains et sont trop encombrantes pour que l'on puisse parer efficacement avec.

## Les armes de tir et de lancer

Arme	Compétence	Portée efficace	Portée maximale	Dommmages
Arc	Armes de tir	50 m	150 m	1d6 + 2
Dague	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 2 m	1d3 + 2
Fronde	Armes de tir	50 m	100 m	1d6
Javelot	Armes de lancer	FOR en m	FOR x 3 m	1d6 + 1
Arbalète	Armes de tir	20 m	50 m	2d6*

\* 1 tir par round à la 3e passe.

## ARMES ET ARMURES

**L**es armes blanches ne changent pas beaucoup par rapport à celles de « BaSIC » (voir le tableau ci-dessus).

En revanche, les armes à feu sont très différentes de leurs équivalents du XX<sup>e</sup> siècle, et méritent un traitement à part.

## Les armes à feu

Les subtilités du genre chargement par la culasse ou cartouches n'existent pas encore. Pour tirer, il faut introduire la poudre et la balle par le canon, tasser le tout avec une baguette, glisser une mèche à l'arrière de l'arme, puis l'allumer et espérer que tout se passe bien. Il faut compter 1d6+3 rounds pour

la recharger. Dans l'intervalle, elle peut servir de massue (dommages : 1d6 pour les pistolets, 1d6+2 pour une arme plus longue). La compétence Arme à feu couvre toutes les armes à l'exception du canon et de la bombe.

● **Pistolet.** Ils sont lourds, massifs et encombrants. Beaucoup sont sculptés comme de véritables œuvres d'art, d'autres sont dotés de gadgets destinés à les transformer en armes de contact : lames repliables, pointe en bas de la crosse, etc.

*Dommmages* : 1d6+2.

*Portée* : 10 mètres.

● **Mousquet.** L'ancêtre de la carabine, avec un canon plus long et une portée légèrement supérieure. Il fait partie de l'équipement standard de toutes les compagnies de mousquetaires.

*Dommmages* : 1d6+3.

*Portée* : 15 mètres.

● **Arquebuse.** Une arme relativement lourde, impossible à manier seul. Pour pouvoir tirer, il faut appuyer le canon (qui peut atteindre 1 mètre) sur une petite fourche conçue pour cela, à planter dans le sol ou à fixer au harnachement d'un cheval.

*Dommmages* : 1d10.

*Portée* : 15 mètres.

● **Canon.** Comptez au moins trois servants, voire quatre ou cinq. Tous les modèles, que ce soient ceux de l'artillerie mobile ou ceux

des navires, pèsent plusieurs tonnes. Les pièces fixes, installées dans les forteresses, sont encore plus grosses. Pour les manœuvrer, il faut la compétence Art de la guerre.

*Dommmages* : de 3 à 5d6 selon la taille. La plupart des boulets sont en métal, et éclatent lors de l'impact, projetant des éclats autour d'eux. Considérez que les dommages entiers s'appliquent dans un rayon de 5 m autour du point d'impact, qu'ils sont diminués d'1d6 par tranche de 5 m au-delà.

*Portée* : 50 à 100 m.

● **Bombe.** Une enveloppe en métal, généralement sphérique, remplie de poudre, qui s'allume avec une mèche. Elle a essentiellement des applications militaires (pour faire sauter des fortifications), mais un jour quelqu'un se rendra coupable du premier attentat de l'histoire...

*Dommmages* : 2d6. Appliquez les mêmes règles que pour les boulets de canon.

## Les armures

Depuis un siècle plus personne ne porte d'armure de plaques, et les cottes de mailles ont cessé d'être à la mode sous Henri III. La plupart des escrimeurs se contentent d'une armure de cuir souple (1 point). Seuls les soldats en campagne portent une cuirasse (6 points).

## L'argent

Les métaux précieux du Nouveau Monde ont provoqué une inflation galopante, qui vient s'ajouter aux problèmes de disponibilité, aux pénuries régionales, etc. Du coup, les prix varient parfois du simple au triple à quelques kilomètres de distance. Pour fixer les idées, voici un petit système, historiquement faux mais qui devrait suffire pour jouer.

1 louis (or) = 20 sous

1 écu (argent) = 10 sous

1 sou (cuivre) = 12 liards

Pour la plupart des gens, un louis représente entre un et six mois de salaire, mais pour les nobles, ce n'est pas grand-chose. Les mousquetaires rouges touchent une solde

d'une dizaine de louis par mois, ce qui leur permet de s'offrir un logement spacieux, un valet, de bons repas et surtout de suivre à peu près la mode – on n'existe pas à la cour si l'on n'est pas à la mode. Pour le reste, à eux de voir s'ils sont cigales ou fourmis.

Pour les besoins de la cause, considérez qu'ils ont de quoi faire face aux dépenses quotidiennes, et réservez les problèmes d'argent aux situations exceptionnelles, notamment l'achat d'un cheval. Une rosse poussive se vend dans les 10 louis, un bon coursier en vaut une trentaine et les pur-sang peuvent dépasser les 200 louis. Dans le même ordre d'idées, une épée normale ne coûte pas très cher (dans les 15 louis), mais une lame de Tolède peut valoir dix fois plus... Les puissants offrent volontiers armes et montures pour s'attacher les services de quelqu'un (ou le corrompre).



© Casus Belli sous licence de MultiSim et Chaosium Inc.

**Nom du personnage** \_\_\_\_\_

**Surnom** \_\_\_\_\_

**Sexe** \_\_\_\_\_ **Âge** \_\_\_\_\_

**Nationalité** \_\_\_\_\_

**Lieu de naissance** \_\_\_\_\_

**Titre de noblesse** \_\_\_\_\_

**Métier / Charge** \_\_\_\_\_

**Autres** \_\_\_\_\_

## Caractéristiques du personnage

Chacune est égale à 2d6+6

**FORCE** \_\_\_\_\_ **DEXTÉRITÉ** \_\_\_\_\_ **CONSTITUTION** \_\_\_\_\_

**APPARENCE** \_\_\_\_\_ **TAILLE** \_\_\_\_\_

**INTELLIGENCE** \_\_\_\_\_ (x5=) **Idée** \_\_\_\_\_ %

**POUVOIR** \_\_\_\_\_ (x5=) **Chance** \_\_\_\_\_ %

<b>Bonus aux dommages</b>	<b>FOR+TAI</b> 16 à 24	<b>Bonus Dom.</b> aucun
	25 à 32	+1d3
	33 à 40	+1d6
	41 à 56	+2d6

### Points d'énergie (magiques)

Entourer ici le score en POUVOIR

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

### Points de vie

Entourer ici la moyenne : (TAILLE+CONSTITUTION) / 2

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

## Compétences du personnage

Répartir ici 300 points dans les compétences liées au métier et 150 dans celles que l'on désire

### Universelles

- Art / Artisanat : \_\_\_\_\_ (05%) \_\_\_\_\_
- Athlétisme (15%) \_\_\_\_\_  
*Courir, grimper, nager, sauter, lancer*
- Bricolage (10%) \_\_\_\_\_  
*Petits systèmes, petites réparations*
- Cascade (10%) \_\_\_\_\_  
*Acrobatie, jonglage, funambule*
- Chercher, fouiller (20%) \_\_\_\_\_
- Commerce (20%) \_\_\_\_\_
- Culture générale (20%) \_\_\_\_\_
- Déguisement (10%) \_\_\_\_\_  
*Imitation, maquillage*
- Discrétion (15%) \_\_\_\_\_  
*Filature*
- Droit, administration, usages (10%) \_\_\_\_\_
- Équitation (25%) \_\_\_\_\_
- Esquiver (25%) \_\_\_\_\_
- Langue natale (80%) \_\_\_\_\_
- Langue étrangère :
  - \_\_\_\_\_ (00%) \_\_\_\_\_
  - \_\_\_\_\_ (00%) \_\_\_\_\_
- Leadership (15%) \_\_\_\_\_
- Navigation (00%) \_\_\_\_\_
- Orientation (15%) \_\_\_\_\_
- Persuasion (15%) \_\_\_\_\_  
*Baratiner, convaincre*
- Sagacité (20%) \_\_\_\_\_
- Secourisme (30%) \_\_\_\_\_  
*Premiers soins*
- Survie (10%) \_\_\_\_\_
- Vigilance (20%) \_\_\_\_\_  
*Remarquer détail, pister, 6e sens*

### Spécifiques

- Alchimie (00%) \_\_\_\_\_
- Art de la guerre (00%) \_\_\_\_\_
- Conduite d'attelage (15%) \_\_\_\_\_
- Connais. de l'alchimie (00%) \_\_\_\_\_
- Connais. des démons (05%) \_\_\_\_\_
- Connais. de la sorcellerie (05%) \_\_\_\_\_
- Démolition, sape (00%) \_\_\_\_\_
- Étiquette (00%) \_\_\_\_\_
- Héraldique (00%) \_\_\_\_\_
- Lire / Écrire (00%) \_\_\_\_\_
- Médecine (10%) \_\_\_\_\_
- Religion (30%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

### Combat

Arme	Compétence	Dommages	Cp / rnd	Portée	Munitions
<b>Corps à corps</b>					
Bagarre (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
Lutte (arts martiaux) (20%)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armes de mêlée (25%)</b>					
Escrime (50%)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armes d'hast (20%)</b>					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armes à feu (15%)</b>					
Mousquet (25%)	_____	_____	_____	_____	_____
Pistolet (15%)	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armes de lancer (20%)</b>					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armes de tir (15%)</b>					
_____	_____	_____	_____	_____	_____
<b>Armures</b>	protection	_____	_____	_____	_____

### Magie

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Pouvoir / Objet	Niv/pt	Portée	Durée/dégâts
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Nom du joueur : .....

Date de création : .....

MUSQUEAIRES & JUNGLES

ALCHIMIE,  
SORCELLERIE  
ET DÉMONOLOGIE

## L'ALCHIMIE

**L'**alchimie est pratiquement aussi ancienne que la sorcellerie et souvent confondue avec elle. Remontant à la plus haute antiquité, elle associe une approche matérielle et spirituelle de la nature, et plus particulièrement de la terre et des métaux. Les deux grands projets d'un alchimiste sont la transmutation des métaux et l'élixir de longue vie. Dans le cadre de *Mouquetaires & Sorcellerie*, nous nous en tiendrons aux produits alchimiques de base : acides, poisons et décoctions. Contrairement aux sorciers, les alchimistes sont de doctes personnages, parfois même des gens d'Église. La pratique de l'alchimie exige de disposer d'un laboratoire, équipé d'un athanor (un four alchimique dont le feu ne doit s'éteindre sous aucun prétexte), de cornues et d'alambics.

## Préparer une potion

Un alchimiste n'a besoin que de sa compétence Alchimie et des ingrédients idoines pour préparer une potion. Toutes les potions sont définies par leur Virulence (VIR) et leur difficulté, échelonnées de 1 à 20. Chaque préparation est obtenue en quantité suffisante pour un usage unique.

Avant de faire son jet de compétence, l'alchimiste décide de la VIR qu'il souhaite obtenir. Il ne peut pas préparer une potion dont la VIR dépasse sa compétence divisée par 5. Le temps qu'il doit passer dans son laboratoire est égal, en heures, à la difficulté du produit multipliée par la VIR voulue. A l'issue de ce temps de préparation, il teste sa compétence :

- Réussite normale : l'alchimiste obtient une potion de la VIR voulue.

- Réussite critique : l'alchimiste obtient une potion du double de la VIR voulue ou en quantité suffisante pour deux utilisations.

- Échec normal : la potion est un échec, mais les ingrédients peuvent être récupérés à temps.

— Maladresse : la potion est un échec et les ingrédients sont irrécupérables. Dans le cas d'une décoction, l'athanor peut exploser, blesser l'alchimiste et endommager son laboratoire, à la discrétion du meneur de jeu.

Venins de lame  
et poisons

- **Les venins de lame** sont utilisés pour enduire la pointe ou le tranchant d'une arme. Ils sont couramment utilisés par certains spadassins pour venir à bout plus sûrement de leurs adversaires. Pour être efficaces, il faut que l'arme ait infligé au moins un point de dommages à la victime. Leur difficulté de préparation est de 10 et ils sont facilement décelables par une personne avertie en raison de leur odeur ou de leur couleur. Les ingrédients nécessaires sont divers plantes et minéraux communs.

- **Les poisons** peuvent se présenter sous de multiples formes, destinées à être ingérées ou respirées. Certains agissent par simple contact avec la peau. Selon leur subtilité, leur difficulté de préparation est de 5, 10 ou 15. Les ingrédients nécessaires sont généralement beaucoup plus rares et exotiques que pour les venins de lame.

- Les poisons de difficulté 5 sont très facilement détectables par quelqu'un d'un tant soit peu méfiant. Ils se présentent sous la forme de liquides épais ou de granules peu solubles.

- Les poisons de difficulté 10 sont plus subtils. Ce sont généralement des poudres qui se mélangent facilement à une boisson ou une sauce. Il faut être soi-même alchimiste, ou tout au moins empoisonneur, pour avoir une chance de les remarquer à temps.

- Les poisons de difficulté 15 sont virtuellement indétectables, mais leur difficulté de fabrication les rend assez peu efficaces, ce qui exige de les administrer plusieurs fois pour arriver à ses fins.

Tous ces poisons agissent après un nombre d'heures égal à (21 - VIR). L'alchimiste peut choisir de les rendre instantanés au prix d'une augmentation de 5 de leur difficulté. Ils font alors effet dans le round où ils sont administrés. Il peut également décider de les rendre

plus insidieux, soit (21 - VIR) jours, ce qui a pour effet de doubler le nombre de points de dommages infligés (et incidemment de faire passer certains empoisonnements pour une maladie foudroyante).

- **Les antidotes.** Un antidote permet de réduire les effets d'un empoisonnement. Sa VIR s'ajoute à la Constitution de la victime au moment du jet de résistance. Un antidote ne peut être conçu que pour un poison donné. Il peut donc être nécessaire de réussir un jet de Médecine pour déterminer la nature d'un empoisonnement et envisager une solution. Il est possible de prendre un antidote à titre préventif : il est alors susceptible d'agir pendant VIR heures. La difficulté de préparation d'un antidote est de 5 plus la difficulté du poison contre lequel il doit lutter.

## Potions de sort

Les potions de sort sont des préparations alchimiques dont les effets peuvent rappeler ceux de certains sortilèges. Pour leur fabrication, l'alchimiste doit dépenser un nombre de points d'énergie égal à leur VIR au moment où il fait son jet de compétence. Les autres ingrédients nécessaires sont différents métaux (or, argent, mercure, plomb, étain, fer et cuivre), dans des proportions laissées à la discrétion du meneur de jeu.

Eau et pierre de révélation  
(Difficulté 10)

Cette préparation se présente comme une pierre d'apparence précieuse et un liquide transparent, très volatile. Une fois la potion bue, le bénéficiaire est capable de dire dans quelle direction se trouve la pierre qui lui est associée et d'évaluer la distance qui le sépare d'elle. L'effet dure un nombre d'heures égal à la VIR de la préparation.

## Esprit de sel (Difficulté 5)

L'esprit de sel est un acide très puissant qui attaque tous les matériaux, excepté l'or. Une fiole de VIR 10 permet de venir à bout en quelques minutes d'une serrure ou de lourdes chaînes. Lancée sur un individu, elle lui inflige



immédiatement sa VIR en points de dommages, diminuée d'éventuels points d'armure.

### Force chthonienne (Difficulté 5)

Cette potion augmente la FOR et la TAI d'un personnage d'un nombre de points égal à sa VIR. En contrepartie, elle diminue d'autant sa DEX. Bien que la TAI du personnage soit augmentée, seul son poids est accru. Son apparence et sa taille ne changent pas. L'effet dure un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

### Onguent (Difficulté 10)

Appliqué sur une blessure, l'onguent permet de guérir un personnage d'un nombre de points de dommages égal à sa VIR. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus suite à un empoisonnement, une maladie ou un sortilège.

### Panacée (Difficulté 15)

La panacée guérit un personnage d'une maladie naturelle. Pour être efficace, il faut que la VIR de la potion s'oppose avec succès à celle de la maladie sur la Table de résistance. Dans tous les cas, la panacée permet de récupérer un nombre de points de vie égal à sa VIR, quelle que soit l'origine des dommages.

### Pierre de luminescence (Difficulté 5)

Cette préparation se présente sous la forme d'un cristal emprisonné dans une fiole emplies d'un liquide bleuté. Énergiquement secouée, la pierre se met à luire pendant une heure et éclaire comme une torche. L'opération peut être répétée un nombre de fois égal à la VIR de la préparation après quoi la pierre est définitivement dissoute.

### Pierre d'enténébrement (Difficulté 5)

Cette petite pierre sombre, très friable, doit être violemment jetée par terre. Elle dégage alors une épaisse fumée, noire et opaque, semblable dans ses effets au sortilège Brumes de l'esprit (voir ci-dessous; la VIR équivaut au nombre de points d'énergie dépensés). En doublant la difficulté de la préparation, la fumée peut être rendue toxique.

## LA SORCELLERIE

**L**a sorcellerie est depuis très longtemps la forme de magie dominante en Occident. Héritiers de traditions antiques, les sorciers usent de leur connaissance symbolique des forces de vie et de mort pour réaliser sortilèges ou envoûtements.

C'est seulement à partir de la fin du XV<sup>e</sup> siècle, avec la bulle du pape Innocent VIII, que s'organisent, sur fond de guerre de religion, les premières véritables chasses aux sorcières. À l'époque de *Mousquetaires & Sorcellerie*, cette traque aveugle et cruelle de tout ce qui touche de près ou de loin aux pratiques occultes a eu pour effet – outre d'envoyer au bûcher bon nombre d'innocents – de faire disparaître toute une population de petits sorciers relativement inoffensifs. Ces rebouteux et guérisseuses, versés en herboristerie et magie blanche plutôt qu'en nécromancie, répugnaient d'ordinaire à faire usage de leur art à des fins néfastes. Contraints de se cacher, les survivants et leur descendance en sont devenus plus mauvais et retors, prompts à envoûter ceux qui ont le malheur de leur déplaire. Plus grave encore, les sorciers les plus maléfiques se sont retirés dans les villes où certains ont commencé à s'adonner à la démonologie et à comploter contre le roi et l'Église.

### La pratique

En termes de jeu, la pratique de la sorcellerie est quasiment identique à celle de la magie de Danæ, le monde médiéval-fantastique de BaSIC (les quelques différences sont détaillées ci-après). En tant que meneur de jeu, rien ne vous empêche donc de piocher dans la liste de sortilèges de cet univers : à vous de juger de ce qui est dans le ton de *Mousquetaires & Sorcellerie*. D'une manière générale, nous vous recommandons de réserver la sorcellerie aux PNJ et d'éviter les sortilèges trop faciles à mettre en œuvre ou trop spectaculaires dans leurs effets. Ici plus qu'ailleurs, la magie doit se

faire rare et mystérieuse. Elle n'en sera que plus puissante aux yeux des joueurs.

### Caractéristiques d'un sorcier

La création d'un sorcier obéit aux mêmes règles que la création d'un magicien de Danæ. En résumé :

- La caractéristique Pouvoir doit être supérieure ou égale à 15.
- Chaque sortilège correspond à un effet magique et à une compétence. Le sorcier doit réserver une partie de ses 400 points de compétence pour acquérir des sortilèges. Chaque sortilège est développé indépendamment des autres, avec une base de 0 %.

### Lancer un sortilège

Le temps de base pour lancer un sortilège est de 5 rounds (1 minute). Chaque point d'énergie dépensé pour augmenter ses chances de succès double cette durée. Par exemple, un personnage qui utilise 4 points d'énergie supplémentaires pour augmenter sa compétence de 20 % voit son temps de lancement passer de 5 à 80 rounds.

Ces modifications prennent toute leur importance quand on sait qu'il n'existe pas de sortilège équivalent aux Soins de Danæ (excepté une potion alchimique rare et très complexe). De ce fait, les sorciers ne disposent normalement d'aucun moyen de guérir des dommages que leur inflige un choc en retour et ont tout intérêt à se montrer prudents.

### Les sortilèges

Voici quelques sortilèges plus particulièrement adaptés à l'univers et l'ambiance de *Mousquetaires & Sorcellerie*.

#### Brumes de l'esprit (A vue, Coût variable, Instantané)

À l'endroit désigné par le sorcier apparaît un épais brouillard magique, qui s'étend chaque minute d'un mètre par point



d'énergie dépensé. Arrivé à sa taille maximale, le brouillard reste en place 10 minutes, avant de disparaître au même rythme. Qui-conque pénètre ces brumes doit réussir un jet de POU x 1 pour en ressortir. S'il échoue, il erre, complètement perdu, jusqu'à ce que le brouillard se dissipe.

### **Cercle de protection** (A vue, Coût variable, 1 heure)

Ce sortilège doit être lancé sur un cercle préalablement tracé au sol par le sorcier. Toute créature d'essence maléfique qui tente de franchir le cercle de protection doit réussir un jet sous sa caractéristique POU. Qu'elle réussisse ou non, elle subit autant de points de dommages que le nombre de points d'énergie investis par le sorcier.

### **Distraction fatale** (A vue, 1 point, Instantané)

Ce sortilège détourne un bref instant l'attention de sa cible. En situation de combat, la victime ne peut attaquer ce round et ses compétences de parade et d'esquive sont divisées par deux. Le sortilège ne peut cibler qu'un être humain.

### **Parler aux morts (Au toucher, Coût variable, Durée variable)**

Ce sortilège permet d'interroger un mort et d'acquiescer un peu de son savoir. La conversation dure une minute par point d'énergie investi par le sorcier. Ce que le mort est en mesure de révéler est laissé à la discrétion du meneur de jeu.

## Les envoûtements

Plus encore que les sortilèges, les envoûtements doivent être réservés aux PNJ les plus puissants. Pour pouvoir envoûter une personne, un sorcier doit lui avoir parlé au moins une fois et être capable de se la représenter mentalement. A défaut, il peut se contenter d'une relique de cette personne (une mèche de cheveux, une goutte de sang, un objet personnel...), mais sa compétence est alors divisée par deux.

### **Possession** (A distance, 4 points, Instantané)

Ce sortilège est le préalable à tout envoûtement. Par son biais, le sorcier peut engager un combat spirituel avec sa victime pour tenter de la posséder. La tentative de possession doit avoir lieu pendant le sommeil de la cible. Nul ne peut intervenir et la lutte ne s'achève que par la défaite de l'un ou l'autre des adversaires. Chaque round, tous les deux effectuent un jet sur la Table de résistance, en opposant ses points d'énergie à ceux de l'autre. Une

réussite fait perdre 1d6 points d'énergie à l'adversaire. Si le sorcier tombe à 0 point d'énergie, la possession se solde par un échec. La victime se réveille avec l'impression d'avoir fait un terrible cauchemar, mais sans en garder le moindre souvenir. Si la victime tombe à 0 point d'énergie, elle est possédée : le sorcier (et lui seul) peut désormais lui lancer un des envoûtements suivants.

### **Affliction** (A distance, 8 points, Instantané)

Grâce à ce sortilège, le sorcier peut frapper sa victime de cécité, de surdité, de mutisme ou lui « nouer l'aiguillette » (le rendre sexuellement impuissant).

### **Vampirisme** (A distance, 4 points, Instantané)

Ce sortilège fait perdre un point de vie à sa victime. Il peut être renouvelé jusqu'à la mort. Les symptômes sont un affaiblissement général, inexplicable pour un médecin. Les points de vie ne peuvent être récupérés tant que la victime est possédée.

### **Simulacre** (A distance, 12 points, 1 heure)

Ce sortilège permet au sorcier de posséder le corps de sa victime. Son propre corps tombe en catalepsie tandis qu'il prend le contrôle du malheureux. Il acquiert les caractéristiques FOR, CON, TAI, DEX et APP de sa victime. Ses compétences et ses caractéristiques INT et POU ne changent pas.

### **Désenvoûtement** (Au toucher, 8 points, Instantané)

Ce sortilège est utilisé pour libérer une personne possédée. Une fois lancé, l'envoûteur est immédiatement averti que l'on tente de briser sa possession. Il a alors la possibilité d'engager un combat spirituel avec l'attaquant ou de lui abandonner sa proie. En cas de combat, les deux sorciers tombent en catalepsie pour la durée de l'affrontement. Si l'attaquant est vainqueur, la victime est libérée de la possession et de tout envoûtement qui l'accompagnait.

Ce sort est différent d'un exorcisme fait par un prêtre.

## LA DÉMONOLOGIE

L'Église considère les sorciers qui s'adonnent à la démonologie comme la pire engeance. Ils sont très puissants et parmi les plus dangereux adversaires que croiseront jamais les personnages. Les démo-

logistes frayent quotidiennement avec les puissances de l'Enfer. Ils usent de leur savoir pour invoquer ici-bas une créature démoniaque et obtenir de grands pouvoirs, généralement en échange de leur âme immortelle.

Si vous ne souhaitez pas donner une réalité trop tangible à ces créatures surnaturelles, vous pouvez considérer qu'elles ne sont que des êtres illusoire, nourris par les plus vils instincts de l'invocateur, et ne lui servent qu'à exprimer plus pleinement son pouvoir. Selon sa confession et ses origines, un démonologue invoquera un démon tentateur, dans la plus pure tradition judéo-chrétienne, ou une créature plus exotique, tels un djinn, un néphilim ou un ange !

## En termes de jeu

Aucune règle précise n'est donnée ici pour l'invocation de créatures surnaturelles, ces pratiques corruptrices devant rester à l'usage exclusif des PNJ. Toutefois, on peut énoncer quelques généralités selon le type de démon invoqué, utiles au meneur de jeu pour sa mise en scène :

- **Les démons mineurs** n'ont généralement d'autre autonomie que celle que leur accorde l'invocateur. Il s'agira souvent d'animaux : un corbeau par les yeux duquel on pourra surveiller la campagne environnante ; ou un noir coursier pouvant traverser la France en une seule nuit. Un sorcier puissant est capable d'invoquer seul un démon mineur et d'exiger qu'il se mette à son service en échange de sa liberté. Sa tâche accomplie, il disparaît sans demander de contrepartie.

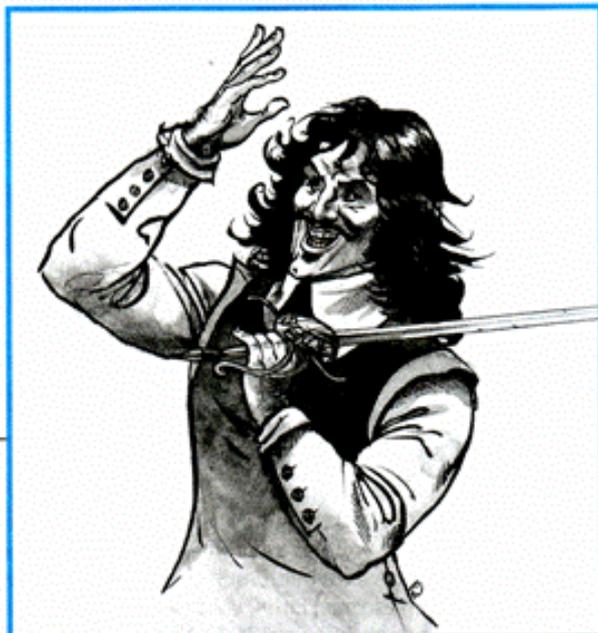
- **Les démons moyens**, dits les tentateurs, sont autrement plus dangereux. Ce sont des êtres très intelligents, qui n'ont d'autre but que de profiter autant que possible de leur séjour sur Terre. Ils exigent toujours d'importants sacrifices, mais les pouvoirs qu'ils sont susceptibles d'accorder sont considérables. En tout état de cause, un tel être ne donne jamais plus qu'il ne prend, quelle que soit la puissance de son interlocuteur (en fait, ce serait plutôt l'inverse). Ils sont toujours prêts à se retourner contre le sorcier qui les a appelés. Pour cette raison, l'invocateur prend soin de préparer un Cercle de protection à l'intérieur duquel il fait apparaître le démon.

- **Les démons majeurs**. Le sorcier qui se risque à invoquer un démon majeur ne peut en aucun cas le faire seul. Il doit convoquer un sabbat, une assemblée de ses semblables : il s'agit au mieux d'une scène d'hystérie collective, au pire d'une orgie sanglante. Il permet au sorcier d'établir un Lien (voir BaSIC p.53) avec chacun des participants et d'obtenir l'énergie suffisante à sa prochaine invocation. Le résultat n'est jamais garanti... □



# SIX PERSONNAGES PRÊTS À JOUER

les scénarios  
« Les statues du maistre »  
et « Le diable de Loudun »



## Antoine

baron de Tressac,  
23 ans

**Histoire :** Votre patrimoine se résume à une famille dont la noblesse remonte aux croisades, un grand château délabré aux pieds des Pyrénées, et un papa qui a fait la guerre avec le grand roi Henri (IV, bien sûr). En 1628, peu avant sa mort, il vous a remis une lettre d'introduction pour M. de Tréville, le capitaine des mousquetaires du roi. Vous êtes monté à Paris.

A force de vous voir tous les jours dans son antichambre, M. de Tréville a fini par vous recevoir, et vous vous êtes retrouvé au siège de la Rochelle. Vous vous y êtes distingué en neutralisant un sorcier qui tentait de provoquer une tempête pour détruire la digue qui isolait la ville. Cela vous a valu d'être muté dans les mousquetaires rouges, et vous ne le regrettez pas. La solde est bonne, on y

croise des gens variés et intéressants, et les missions vraiment dangereuses sont moins fréquentes que dans l'armée régulière.

### Caractéristiques

FOR 14 INT 13  
CON 16 POU 14  
TAI 12 DEX 15  
APP 14 PV 13

**Bonus aux dommages :** +1d3.

**Points d'énergie :** 14.

**Compétences :** Athlétisme 60 %, Cascade 30 %, Équitation 80 %, Esquiver 40 %, Culture générale 50 %, Leadership 40 %, Vigilance 55 %, Art de la guerre 40 %, Démolition 30 %, Étiquette 55 %, Héraldique 20 %.

**Combat :** Armes à feu 55 %, Escrime 110 %.

**Équipement personnel :** Une rapière, une main gauche, une veste de cuir renforcée (3 points d'armure), une jument nommée Antoinette.

### Comment le jouer ?

Un seul mot d'ordre : exubérant ! Vous êtes la grande gueule de service, et vous vous considérez comme le chef naturel du groupe, ce qui ne va pas sans déclencher quelques frictions. Vous n'êtes pas très doué pour dresser des plans, même si votre expérience chez les mousquetaires vous a appris que sans un bon plan d'action, on ne vit pas vieux.

Et si vous êtes capable de le tenir : un accent gascon à couper à la hache !

## Louis

Brutus Maximilien  
d'Ecqueville, 27 ans

**Histoire :** Vous êtes né dans une famille protestante austère. Lorsque, à l'âge de treize ans, vous avez annoncé votre intention de vous convertir au catholicisme, votre père vous a maudit, chassé et déshérité. Vous avez vécu quelques années chez un oncle plus tolérant, puis vous êtes monté à Paris, théoriquement pour étudier le droit. En pratique, vous avez passé votre temps à boire et à courir la gueuse, jusqu'à ce que votre oncle, lassé, vous coupe les vivres. Pendant quelques mois, vous avez été alternativement poète à gages, professeur d'escrime et coupe-jarret... jusqu'au jour où, au cours d'une de vos expéditions nocturnes, vous avez attaqué un vieil homme. Sans se démonter, il a jeté par terre une petite pierre noire, et vos compagnons ont été engloutis dans un nuage de fumée noire et corrosive. Vous en avez réchappé, et peu après, vous êtes tombé sur un groupe de mousquetaires rouges. Vous êtes rentré dans la compagnie sans grande difficulté (après tout vous êtes noble, et votre mère s'est laissée

persuader de financer l'achat de votre charge). Vous ne le regrettez pas : votre service vous laisse assez de loisirs pour continuer à écrire.

### Comment le jouer ?

Vous partagez votre temps entre les salles d'escrime et les théâtres. Chasser le démon est intéressant, mais c'est surtout pour vous l'occasion d'engranger de la matière pour les tragédies que vous écrirez lorsque vous aurez cinq minutes.

### Caractéristiques

FOR 15 INT 13  
CON 16 POU 15  
TAI 15 DEX 14  
APP 13 PV 16

**Bonus aux dommages :** +1d6.

**Points d'énergie :** 15.



**Compétences :** Athlétisme 50 %, Bricolage 40 %, Chercher 60 %, Culture générale 50 %, Déguisement 30 %, Équitation 40 %, Esquiver 50 %, Sagacité 40 %, Vigilance 55 %, Conduite d'attelage 35 %, Étiquette 20 %. **Combat :** Bagarre 60 %, Armes de mêlée (gourdin, 1d6+1d6 de dommages) 40 %, Escrime 95 %.

**Équipement personnel :** Fleuret, poignard, gilet de cuir (2 points d'armure), trois tenues différentes (bourgeois, ouvrier agricole et noble), un cheval nommé Brunet, du papier et de l'encre.

## Anne de Beau lieu, marquise d'Aurillac, 18 ans



**Histoire :** Vous êtes quelqu'un d'important, même si ça ne se voit pas au premier regard. D'abord, votre père est duc. Ensuite, vous êtes la meilleure en escrime. Enfin, vous êtes là, et c'est bien la preuve que vous êtes aussi douée que vous le pensez, non ?

Votre rencontre avec le surnaturel remonte au moment où votre précepteur a tenté de vous administrer un philtre d'amour. Vous l'avez pris en flagrant délit et l'avez fait rosser par vos valets, puis chasser. Deux jours plus tard votre sœur aînée est morte d'une fièvre mystérieuse. Vous vous demandez souvent si votre précepteur ne s'est pas trompé de brosse à cheveux pour confectionner un envoûtement ou quelque chose de ce genre.

Le roi avait parlé des mousquetaires rouges à votre père, et celui-ci n'a pas tenu sa langue. Vous avez passé des mois à l'assiéger pour qu'il vous pistonne, et vous avez fini par y

entrer, il y a à peine quelques semaines. Vous allez vivre votre première mission, et vous ne vous tenez plus d'impatience.

### Comment la jouer ?

Vous êtes jeune et très sûre de vous. Vos compagnons d'aventure ont tous l'air très gentils, et tout se passera bien, comme dans les histoires que vous racontait votre nourrice quand vous étiez petite. Vous êtes aussi indépendante, forte tête et peu respectueuse des conventions – jusqu'à un certain point, en tout cas.

### Caractéristiques

FOR 11	INT 16
CON 13	POU 15
TAI 12	DEX 17
APP 15	PV 13

**Bonus aux dommages :** 0.

**Points d'énergie :** 15.

**Compétences :** Athlétisme 40 %, Cascade 35 %, Culture générale 65 %, Droit et usages 25 %, Équitation 60 %, Esquiver 40 %, Leadership 30 %, Persuasion 50 %, Étiquette 70 %, Héraldique 20 %, Religion 40 %.

**Langues (lues et parlées) :** Anglais 30 %, Espagnol 40 %.

**Combat :** Escrime 100 %, Armes à feu 35 %.

**Équipement personnel :** Tenue de combattante (chemise et pantalon), une malle pleine de robes à la dernière mode, croix en pendentif ornée de diamants, une jument de race nommée Beauté. Depuis que vous êtes mousquetaire, vous avez renvoyé vos femmes de chambre. Il vous arrive de le regretter.

## Louise d'Urvilliers, 25 ans



**Histoire :** De votre vrai nom Louise Gaipin, vous avez eu une enfance paysanne heureuse, mais pauvre, dans la campagne auvergnate où le destin a eu le mauvais goût de vous faire naître. A quinze ans, vous êtes partie pour Clermont-Ferrand. De Clermont, vous avez rapidement gagné Paris. Après quelques mois très formateurs dans un bordel de luxe, vous avez été recrutée par le réseau d'espionnage de Richelieu, qui vous a appris à passer pour noble. Après une aventure mouvementée où figurait un traité secret avec l'Espagne et un espion anglais mort-vivant, vous vous êtes retrouvée dans les mousquetaires rouges. Le cardinal en personne vous a promis, lorsque vous aurez terminé vos dix ans de service, de vous trouver un mari riche et noble. Vous attendez ce moment avec impatience...

### Comment la jouer ?

Manipulatrice. Vous êtes un caméléon, aussi à l'aise dans une auberge des bas-fonds qu'à la cour. Vous êtes loyale envers l'équipe. D'abord parce que, dans l'ensemble, ce sont

de braves gens, et ensuite parce que si vous trahissez, le cardinal le saura (il sait tout !) et vous punira. Curieusement, tout le monde s' imagine que vous êtes une femme facile. Vous êtes régulièrement obligée de démontrer le contraire, y compris à vos compagnons d'armes. Tant que la leçon n'est pas fatale, vous considérez que tout est de bonne guerre.

### Caractéristiques

FOR 11	INT 15
CON 15	POU 14
TAI 13	DEX 15
APP 15	PV 14

**Bonus aux dommages :** 0.

**Points d'énergie :** 14.

**Compétences :** Chercher 45 %, Culture générale 50 %, Déguisement 50 %, Équitation 50 %, Persuasion 35 %, Sagacité 45 %, Vigilance 40 %, Étiquette 40 %, Héraldique 20 %, Médecine 20 %, Religion 50 %.

**Langues (lues et parlées) :** Anglais 40 %, Allemand 30 %, Latin 20 %.

**Combat :** Bagarre 80 %, Escrime 100 %, Armes à feu 50 %.

**Équipement personnel :** Une demi-douzaine de costumes de classes sociales différentes, une épée, une dague, deux doses de somnifère (VIR 12).

## Joao de Braganca, alchimiste, 38 ans

**Histoire :** Tout cela est une terrible erreur. D'accord, vous êtes venu en France pour acheter des substances rares, impossibles à trouver au Portugal. D'accord, votre art n'est pas vraiment légal, même en France où (joie !) vous ne risquez pas d'avoir l'Inquisition sur le dos. Mais vous ne saviez pas que votre contact à Paris participait à des messes noires. C'est ce que vous avez dit et répété aux soldats qui sont venus vous arrêter, puis au juge. Dieu merci, vous avez échappé à la torture et à l'exécution, mais on vous a remis entre les mains de M. d'Artenac, qui vous a expliqué le fonctionnement des mousquetaires rouges et vous a recruté (vous n'étiez pas exactement volontaire, mais c'était clairement « aidez-nous, sinon... » et vous n'étiez pas désireux de savoir ce que cachait le « sinon »). Depuis, vous partagez votre temps entre votre laboratoire, votre boutique d'herboriste et le service du roi. Au début, l'idée d'aller traquer sorciers et démons ne vous enchantait guère. Après une ou deux missions, toutefois, vous vous êtes pris au jeu.

### Comment le jouer ?

Vous êtes l'élément modérateur du groupe. Sans être lâche, vous êtes de loin le plus rai-

sonnable, et vous avez tendance à démolir les plans « suicidaires » de vos compagnons.

### Caractéristiques

FOR 12	INT 16
CON 14	POU 16
TAI 13	DEX 12
APP 12	PV 14

**Bonus aux dommages :** +1d3.

**Points d'énergie :** 16.

**Compétences :** Commerce 40 %, Culture générale 55 %, Équitation 30 %, Esquiver 40 %, Persuasion 55 %, Secourisme 50 %, Alchimie 50 %, Conn. de l'alchimie 60 %, Conn. de la sorcellerie 30 %, Étiquette 30 %, Religion 40 %.

**Langues (lues et parlées) :** Portugais 90 %, Français 60 %, Latin 45 %.

**Combat :** Escrime 90 % (vous n'avez pas l'air d'un foudre de guerre, et vos adversaires s'y trompent souvent).

**Équipement personnel :** Une épée, un âne nommé Sorbonne, des vêtements de voyage, deux doses de liqueur fumigène et une dose d'Œil d'Argus.



### Potions

- **La liqueur fumigène** est une préparation alchimique assez courante au sein des mousquetaires rouges. Pour l'utiliser, il suffit de briser la petite fiole de cristal qui la contient. Au contact de l'air, le liquide dégage aussitôt une épaisse fumée blanche, en quantité suffisante pour remplir une pièce. C'est un instrument précieux pour couvrir une retraite...
- **L'Œil d'Argus** est une découverte de votre cru, qui a encore besoin de perfectionnement. C'est un liquide noir et huileux, au goût abominable, qui permet de distinguer objets et créatures invisibles pendant environ une heure. Elle est légèrement toxique, et boire votre unique dose vous fera perdre 1d6 points de vie (qu'une bonne nuit de sommeil suffira à récupérer).

## Père Sébastien, 35 ans

**Histoire :** Il fut un temps où vous étiez un grand criminel. Pendant sept ans, entre 1622 et 1629, vous avez traqué sorcières et hérétiques dans la campagne poitevine. Il vous a fallu tout ce temps pour admettre que la plupart de vos victimes étaient innocentes. Désireux de racheter vos péchés, vous êtes entré au couvent (jusque-là, vous étiez simple laïc). Vous n'en êtes sorti que parce que votre supérieur a insisté pour vous faire rencontrer M. d'Artenac, qui vous a convaincu de reprendre les armes contre les vrais suppôts du démon. Depuis, vous avez été ordonné prêtre, et servez de conseiller spirituel et de confesseur aux mousquetaires rouges. Entre deux passes d'armes avec les sorciers, vous collectionnez les traités de théologie.

### Comment le jouer ?

Vous maîtrisez sur le bout des doigts les trucs des chasseurs de sorcières (« il avoue, donc il est coupable. Il nie, donc il est coupable »)... et vous les avez en horreur. Vous passez énor-

mement de temps à prier pour l'âme des innocentes que vous avez condamnées. Vous êtes toujours un peu mal à l'aise au milieu des mousquetaires gueulards et volontiers grossiers, et la présence de femmes n'arrange rien. L'idée de retourner dans le Poitou, où vous n'avez pas laissé de bons souvenirs, ne vous enchante pas.

### Caractéristiques

FOR 09	INT 16
CON 13	POU 16
TAI 15	DEX 13
APP 14	PV 14

**Bonus aux dommages :** 0.

**Points d'énergie :** 16.

**Compétences :** Culture générale 50 %, Équitation 55 %, Esquiver 30 %, Persuasion 60 %, Secourisme 60 %, Conn. de l'alchimie 20 %, Conn. des démons 30 %, Conn. de la sorcellerie



60 %, Médecine 50 %, Religion 75 %.

**Langues (lues et parlées) :** Latin 75 %.

**Combat :** Bagarre 60 %, Escrime 60 %, Armes à feu 20 % (vous n'aimez pas vous battre, mais si c'est nécessaire...).

**Équipement personnel :** Soutane, vêtements laïcs, un cheval nommé Ezéchiel.

**Spécial :** Lisez les règles sur l'exorcisme et les démons, p. 31.



ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# LES STATUES DU MAISTRE



**C**e scénario conviendra à un groupe de mousquetaires débutants, animés par des joueurs du même métal, sous la houlette d'un meneur de jeu amateur de films de cape et d'épée.

## L'histoire en quelques mots

Un alchimiste italien, Luigi Benito Scarelli, a monté une grande machination pour éliminer tous les hauts personnages du royaume de France, le roi y compris. Pour cela, il a créé une potion « minéralisante » qui transforme les gens en golems de marbre programmés pour tuer. Son complice, le comte Lumbertini, est chargé de « fabriquer » les statues et de placer ces œuvres chez des grandes familles. Le plan aurait été parfait si Scarelli, trop sûr de lui, n'avait cherché à faire d'une pierre deux coups. L'Italien occupe le poste de secrétaire d'un vieux baron dont le seul héritier est une fille. Scarelli a des vues sur la fortune et les terres du baron et veut se débarrasser de Dionée. Il pourrait simplement la faire assassiner, mais son côté machiavélique le pousse à la faire enlever pour en faire une statue...

## Acte I

### DES STATUES TROP BELLES...

Paris, mai 1630,  
non loin de la place  
de Grève

Cette introduction façon Mission impossible est un clin d'œil. Elle est là pour mettre les PJ dans l'ambiance, avec un brin d'humour. Le

meneur de jeu devra respecter le temps de lecture du message avant de « l'autodétruire »...

Un message du capitaine du Pellet invite les personnages à se rendre dans une rue près de la place de Grève. Ils doivent retirer leur ordre de mission auprès d'un écrivain public borgne. La conversation s'engage sur des banalités. L'un des PJ doit y caser le mot de passe « l'éte est en avance cette année », ce à quoi l'écrivain répond « oui, mais les grenouilles seront en retard... ». L'homme sort un tube de métal de son écritoire et le tend aux PJ.

Ces derniers savent qu'il contient un parchemin à ne lire qu'une fois à l'abri des regards indiscrets, chez l'un d'eux par exemple. Donnez le message (en encadré p. 44) aux joueurs. Traité alchimiquement, il prend feu après quelques minutes d'exposition à la lumière du jour.

## Le salon de la Montmirail

Cette partie de l'aventure est une enquête devant mener les personnages jusqu'à l'atelier du sculpteur. Elle sert d'entraînement au métier de mousquetaire rouge. Le meneur de jeu devra bien souligner l'importance de la discrétion dans les démarches. Ici, tout faux pas ne fait que générer des commérages dans les salons. Plus loin dans l'aventure, ils pourraient s'avérer mortels...

La première chose à faire est de localiser l'auteur de la statue. La duchesse de Montmirail tient régulièrement salon dans son hôtel parisien et n'est pas très regardante sur les personnes qu'elle y convie, pourvu que celles-ci soient bien nées (nobles), que les femmes soient belles et les hommes aiment taquiner la muse (écrivent des poèmes).

Pour les PJ qui répondent à ces critères, c'est l'occasion d'observer de près la statue. D'ailleurs tout Paris se presse pour admirer l'objet. On s'extasie, on crie au chef-d'œuvre. Première constatation, il s'agit bien d'une statue de marbre. Elle est aussi lisse, pleine et froide qu'une statue. Cependant, quelque chose la distingue des autres: elle est trop fine, trop réaliste, en un mot elle est trop parfaite. La technique du sculpteur dépasse de loin celle des plus grands artistes de l'époque. Les moindres imperfections du corps sont reproduites. Par endroits, on peut même distinguer le grain de la peau se mêlant à celui du marbre.

La duchesse se pavane devant sa statue, prenant pour elle les compliments adressés à l'œuvre de pierre. Elle est si satisfaite qu'elle ne fait aucun secret de l'endroit où son mari a acquis la statue, mais ajoute aussitôt que l'on ne peut s'y rendre que sur invitation. Comme par hasard, presque au même moment, un homme se mêle à la conversation et propose d'obtenir aux PJ l'invitation requise. Le comte Umberto Lumbertini, tel est son nom, explique qu'il serait heureux de leur faire une telle faveur, juste pour « faire plaisir aux amis des arts »... Si sa mine est noble et ses paroles convaincantes, il n'en reste pas moins que son accent, aussi italien que son nom, peuvent déplaire aux plus suspicieux des PJ. Néanmoins, il leur fournit immédiatement une belle invitation sur un carton dûment calligraphié.

Elle est valable pour le 12 de ce mois (soit le lendemain), au coucher du soleil, à l'hôtel particulier du comte de Lumbertini. L'Italien indique qu'il va quitter Paris le jour suivant et qu'il compte vendre aux enchères ses dernières statues aux plus nobles des amateurs d'art. Aux questions concernant le sculpteur, Lumbertini reste très évasif. Il explique qu'il est en quelque sorte le mécène de l'artiste qui préfère garder



l'anonymat. « Il désire, explique-t-il, s'effacer complètement devant son œuvre, il n'est que la main mortelle qui façonne, les statues sont éternelles... » Trop modeste pour être honnête ! Devant l'insistance de l'assistance, il finit par annoncer, à la satisfaction générale, que le Maître sera présent à la soirée.

Les PJ vont certainement vouloir se renseigner sur ce comte. Hormis son nom, rendu célèbre par la statue, on sait très peu de choses sur lui. Il est arrivé à Paris il y a deux mois, totalement inconnu, et n'avait guère fait parler de lui jusqu'à présent. Les plus fines commères pensent qu'il n'est qu'un courtisan qui cherche à s'attirer les bonnes grâces des puissants par ses statues magnifiques. De son côté, la compagnie des mousquetaires rouges n'a rien sur lui. Il ne fait partie d'aucune école ésotérique, d'aucun cercle satanique et n'a pas de rapport connu avec les sorciers et alchimistes notoires. Ces recherches occupent une bonne partie de la journée. Il reste alors juste assez de temps pour se préparer pour la soirée de Lumbertini.

## La soirée du comte

*Il s'agit d'une scène de description où les PJ n'ont pas grand-chose à faire sinon se laisser porter par l'ambiance. Insistez sur l'étiquette, les révérences, les règles de bienséance. Une PJ peut se voir complimentée sur sa vêtue ou abordée par un familier du roi qui lui promet, entre autres, de l'introduire auprès de Sa Majesté. Un autre peut être entraîné dans une interminable discussion artistique par des pédants ou encore être choisi par une belle pour ramasser son mouchoir complaisamment tombé près de lui...*

L'hôtel Lumbertini est situé dans le quartier du Marais. Les statues attendent les invités dans la cour intérieure illuminée par des serviteurs portant des torches. Les PJ ne croisent le long des allées que des nobles de haut rang. On murmure même qu'un représentant du roi serait présent. Vins et mets raffinés sont proposés à profusion. Le comte sait recevoir, et visiblement l'argent n'est pas sa motivation

pour vendre ses statues. Toutes les œuvres exposées sont aussi étrangement parfaites que celle du duc de Montmirail. Il y a là une Athéna, une Artémis, une Perséphone, une Léda, une Vénus, un Hercule, un Mercure, un Prométhée et un Jupiter. Les statues sont mises aux enchères et les prix s'envolent vers des sommets que seuls les plus riches, et donc les plus nobles, peuvent atteindre. Bizarrement, Lumbertini refuse qu'un acquéreur emporte plus d'un exemplaire.

La dernière statue adjugée, le comte avoue, bien que sa modestie doive en souffrir, que c'est lui le sculpteur. Coupant court aux torrents de compliments, il annonce qu'il doit se retirer dans son atelier pour finir cette nuit même une de ses œuvres, car comme il l'a déjà annoncé, il quitte la France le lendemain. Tout le monde veut alors acquérir cette dernière œuvre, sans doute la plus belle. Mais Lumbertini répond qu'elle est destinée à être offerte à sa gracieuse majesté, le roi de France, grand protecteur des arts.

## L'atelier secret

*Place à l'action ! Les PJ doivent agir rapidement. Lumbertini partant le lendemain, ils doivent visiter le soir même l'atelier où le sculpteur doit achever son œuvre...*

La soirée touche à sa fin sans que les PJ aient glané le moindre indice supplémentaire. Les invités quittent l'hôtel peu à peu. Il y a assez de bosquets et de coins d'ombre pour se dissimuler. C'est d'autant plus facile que les porteurs de torches quittent leur place pour accompagner les invités jusqu'à leurs carrosses. Les lourdes portes du portail se ferment enfin. Les serviteurs rentrent dormir dans les communs. L'obscurité et le silence tombent sur la cour intérieure où la lune joue sur le marbre blanc des statues. L'hôtel est plongé dans le noir, à l'exception d'une légère lueur provenant d'un minuscule soupirail.

Lorsque que l'on y jette un œil, on peut apercevoir l'amorce d'un escalier de pierre s'enfonçant dans le sol. En inspectant les abords du soupirail, les PJ découvrent une porte, fermée.

Devant un tel obstacle, deux solutions : soit enfoncer la porte soit la crocheter. Les deux actions se jouent sur la table de résistance. La porte a une Force passive de 15 ou une Dextérité passive de 10. Les PJ peuvent se mettre jusqu'à trois pour l'enfoncer et donc additionner leur force. En revanche, une seule personne peut tenter de la crocheter à la fois. Un seul jet par essai est permis. Enfoncer la porte fait forcément du bruit et attire tout aussi forcément un serviteur consciencieux (qui ne devrait pas être difficile à assommer).

La porte donne sur un couloir qui rejoint rapidement l'escalier du soupirail. Quelques volées de marches plus bas, on débouche dans un court couloir menant à une porte non verrouillée. Elle s'ouvre sur une pièce aveugle. Une lanterne posée sur un piédestal permet de reconnaître un atelier de sculpteur : blocs de marbre, outils et éclats de pierre. Au centre, une jeune fille nue, dans la pose d'une amazone blessée, sanglote tout doucement.

Si la porte du haut a été enfoncée, Lumbertini est aux aguets. Il s'est dissimulé dans l'ombre, derrière un bloc, et attend les intrus avec deux pistolets chargés à la main. En l'absence de la moindre mesure de prudence de la part des PJ, les deux coups touchent automatiquement. Si les PJ se méfient, Lumbertini a 50 % de chance de toucher.

Si la porte a été crocheter, Lumbertini s'apprête à forcer son modèle à boire le contenu d'une fiole quand les PJ arrivent.

Dans tous les cas, son premier geste en se voyant découvert est de briser la fiole en jurant en italien. Il refuse de se rendre et se bat jusqu'à la mort. Si les PJ veulent le prendre vivant, il met lui-même fin à ses jours en se plantant une dague dans le cœur.

D'une pâleur extrême – presque marmoréenne –, la jeune fille est en état de choc (il ne lui reste que 2 points de Constitution). Son corps est rigide, ses articulations raidies, elle ne peut plus marcher, son élocution est difficile. Seuls ses yeux sont encore suffisamment vivants pour lancer un appel de détresse aux PJ. Une fois le comte éliminé, la jeune fille enveloppée dans un vêtement chaud et portée par au moins deux PJ, il reste encore à sortir

## Le message

« Paris, le onzième jour du mois de may de l'an de grâce 1630 »

Par ordre de notre bon Roy, que Dieu l'ait en sa sainte garde, et par délégation faite par le cardinal, nous vous informons de faits connus des seuls intéressés et qui ne doivent pas estre répandus dans notre bonne et honneste population. La nommée Adèle Blanchas, femme de peine de son état chez le duc de Montmirail, desclaroit avoir reconnu sa doulee fille disparue depuis peu dans le modèle d'une statue de Diane chasserresse récemment acquise par le duc. C'estoit là une cruelle coïncidence pour une mère éplorée, mais peut estre pour nous une grande chance car nous pensons qu'il y a quelque diablerie là-dessous.

La destinée de la fille Blanchas, aussi funeste fut-elle, n'estoit point directement de notre ressort. En revanche, la grande ressemblance de la statue avec son modèle, "jusqu'au plus petit grain de beauté et fossette" aux dires de sa mère, nous intrigue. Nous soupçonnons quelque implication des arts sombres, et à ce titre, nous vous mandons de vous enquerir des moyens de réalisation de ladite statue, et au besoin, d'agir à l'encontre du sculpteur s'il s'avère qu'il ait vilainement usé de la fille Blanchas pour y parvenir.

Convenant du côté par essence imprévisible des débouchés de cette enquête, vous estes autorisés à recourir à tous moyens tant que ceux-ci restent dans la bonne morale et ne dépassent point ce qui estoit justement nécessaire.

Il estoit entendu et convenu d'avance que nous nierons, le cas échéant, avoir eu quelque connaissance de vos menées et diverses malfaisances si d'aventure l'un de vous estoit mortellement navré ou embastillé par notre bonne police.

Attention, cette missive se détruira dans les 5 secondes.»

de l'hôtel. Le combat a réveillé la maison-  
née. Les serveurs, une bonne douzaine, se  
pressent dans la cour, armés de bâtons. Mais  
le simple fait de sortir des épées ou des pisto-  
lets, allié à la vêtue noble des PJ, suffit à  
leur ouvrir un chemin vers le portail.  
La jeune fille doit être conduite chez un  
médecin. Celui-ci est très perplexe quant à  
l'état de la demoiselle. Il n'a jamais vu un tel  
cas : toute la chair semble en voie de miné-  
ralisation. Il conseille d'attendre, et préconi-  
se du repos et une alimentation à base de  
viande rouge et de bouillon de poule.

Du Pellet fait le point sur la situation. L'affai-  
re a été étouffée. Officiellement, Lumbertini  
est reparti pour l'Italie. Les statues ont été  
livrées comme prévu à leurs acquéreurs et l'ar-  
gent encaissé par la compagnie des mous-  
quetaires rouges. Une messe a été dite pour le  
repos des victimes. Le capitaine explique aus-  
si comment Lumbertini « créait » ses statues  
grâce à des notes retrouvées chez lui (voir l'en-  
cadré La voie du marbre en page 46).

## Un voyage à hauts risques

De nombreuses questions restent sans répon-  
se. Le comte n'était pas lui-même alchimiste, il  
ne possédait aucun laboratoire et pas d'avan-  
tage d'ouvrages. Ce n'est donc pas lui qui  
fabriquait les potions. Cela signifie que, quel-  
que part, un dangereux alchimiste en liberté a  
les coudées franches pour mener à bien des  
desseins obscurs. De plus, cette « potion miné-  
ralisante » comme la nomme du Pellet a peut-  
être d'autres effets. Dommage que l'on n'en  
est pas pour l'analyser... Sur quoi, il lance un  
regard noir aux PJ.

Les « modèles » des statues ont tous été iden-  
tifiés comme étant des gens du peuple dont la  
disparition n'a ému que leurs proches. En  
revanche, la jeune fille sauvée par les PJ se  
révèle en fait une noble du sud de la France,  
Dionée de Merlerac, disparue depuis un bon  
mois de chez elle. Cette différence intrigue  
du Pellet.

Malgré les questions en suspens, le constat est  
globalement positif et le capitaine félicite les  
PJ pour cette mission réussie. Il leur donne  
aussitôt une seconde tâche : ramener Dionée  
sur ses terres dès qu'elle sera remise. Durant ce  
temps, les plus fins limiers des mousquetaires  
rouges vont enquêter à Paris.

## En route pour Merlerac

Les PJ semblent avoir été mis sur une voie de  
garage. Il n'en est rien. La suite de l'aventure

va se dérouler en province. Désormais, ils vont  
être seuls face à un ennemi redoutable.

Après une bonne semaine de repos, Dionée  
est suffisamment remise pour entreprendre le  
voyage de retour. Elle raconte comment, il y a  
un mois, en rendant visite à une vieille tante,  
elle avait été attaquée par des brigands. Elle se  
souvient avoir été forcée de boire un liquide  
amer et ne plus rien se rappeler ensuite. Sans  
doute a-t-elle été droguée. Ses premiers sou-  
venirs remontent à l'atelier de Lumbertini. Elle  
a hâte de revoir son père qui doit être mort  
d'inquiétude. Elle insiste pour lui faire parve-  
nir par pigeon voyageur un court message  
annonçant qu'elle va bien et qu'elle rentre  
accompagnée de mousquetaires, pour assu-  
rer sa protection.

L'ensemble du trajet de retour dure dix jours.  
Un carrosse et un cocher sont mis à la disposi-  
tion des personnages. Il n'y a pas assez de pla-  
ce pour tous à l'intérieur de la voiture. Dionée,  
d'ailleurs, s'accommodera de la présence d'une  
autre femme, mais non d'un homme. Ces mes-  
sieurs devront donc aller à cheval.  
Les portes de Paris passées, le cocher prend  
vers le sud, direction Avignon.

Pour rejoindre Orléans, la première étape, le  
voyage prend plus de trois heures malgré le  
bon état de la route. Elle est par ailleurs sûre,  
car assez fréquentée. En effet, il est courant de  
croiser des chariots de marchands ou des cava-  
liers qui montent à Paris. Le temps est au beau  
fixe. Pour tromper l'ennui, Dionée est ravie  
de discuter. Elle révèle à cette occasion un  
esprit assez brillant. Orléans est une grande vil-  
le aussi policée que Paris. Le groupe fait halte  
dans une auberge, le temps d'un repas et du  
changement de chevaux. En début d'après-  
midi le voyage reprend.

Le cocher prend alors la direction de Nevers. La  
route qui y mène suit la Loire et passe par la  
Sologne. Il s'agit d'une région forestière où le  
duc d'Orléans aime organiser des chasses. En  
début de soirée, le cocher informe les PJ que les  
chevaux sont fatigués et qu'il faut s'arrêter à un  
relais pour atteindre Nevers le lendemain.  
Le relais où le groupe s'arrête porte le nom de  
La poule au pot en l'honneur du roi Henri IV

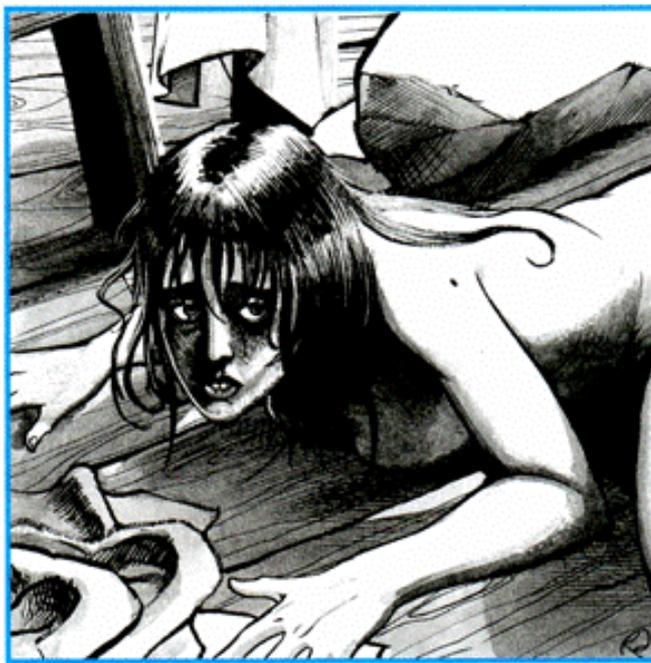
## Acte II

### SUR LA ROUTE DE MERLERAC

#### « Au rapport, messieurs... »

Les PJ se retrouvent chez le capitaine du Pel-  
let pour leur rapport. C'est l'occasion pour  
le meneur de jeu de faire le point sur l'his-  
toire, et par l'entremise du supérieur, de juger  
des actions des PJ. Ont-ils été assez discrets,  
assez prudents, assez efficaces ?

L'entrevue risque d'être difficile car le capi-  
taine est de fâcheuse humeur. Il vient de se  
faire navrer l'épaule lors d'un duel. Il reçoit les  
PJ alors que son chirurgien achève de le soi-  
gner. Il répond sèchement et ne supporte pas  
les contrariétés, ni les approximations. Si les PJ  
ne font pas un rapport assez détaillé, du Pel-  
let envoie, d'un revers de la main, voler à  
travers la pièce tout ce qui se trouve sur la  
table, y compris les instruments du médecin.  
L'homme est d'un tempérament fier, vif et  
sanguin. En un mot, c'est un Gascon.



Dionée  
de Merlerac

qui s'y est reposé lors d'un de ses nombreux voyages (et d'une servante qui... mais c'est une autre histoire). Il se compose de trois bâtisses : un bâtiment principal servant d'auberge, un deuxième à quelques mètres faisant fonction d'habitation et enfin une grande écurie. La taille assez importante du relais indique que cette route est assez fréquentée. Dionée descend du carrosse, et appréciera l'aide attentionnée d'un PJ mâle ; le cocher, aidé par un valet, mène le véhicule jusqu'à l'écurie. Les PJ sont accueillis par le propriétaire, un homme d'une quarantaine d'années au visage joufflu. Il installe les PJ à une grande table et se met à leur disposition. Le relais est assez fréquenté, mais il reste des chambres disponibles. Deux jeunes hommes sont attablés près d'une des fenêtres et un autre, un Espagnol, est assis plus loin. Après une longue journée de voyage, tous sont fourbus et, le repas englouti, chacun va se coucher.

## Et les ennuis commencent...

Renseigné par le message que Dionée a adressé à son père, Scarelli sait que son plan a raté. Il va donc semer des embûches tout du long de la route de Merlerac. Le meneur de jeu doit faire jouer cette partie de l'aventure à la manière d'un film, c'est-à-dire comme une suite de descriptions et de scènes en fondu enchaîné.

Passé Nevers, les problèmes surgissent. Le meneur est libre de faire jouer tout ou partie des différents événements qui suivent, voire en rajouter si les PJ en viennent à bout trop facilement. Le seul événement incontournable est l'attaque des brigands.

● **Le différend équestre.** A un relais, le cocher vient prévenir les PJ qu'aucun cheval frais n'est disponible et que les leurs sont trop fatigués pour espérer repartir le lendemain. Un homme les a tous réservés depuis son arrivée peu avant celle des PJ et refuse de les négocier. Le tenancier a bien tenté de le raisonner, mais l'homme est plutôt susceptible

et a l'épée chatouilleuse. Aussi s'en accommode-t-il, d'autant que les chevaux lui ont été payés en bons écus.

Deux choix s'offrent aux PJ. Renoncer aux chevaux et garder les leurs qui sont fatigués, ce qui retarde le voyage d'un jour, ou bien essayer de négocier avec l'étrange individu. L'homme ne leur est pas inconnu. Il était en même temps qu'eux au relais de *La poule au pot* (l'Espagnol). Ils découvrent vite qu'il s'agit d'un bretteur de grande renommée, un dénommé Juan Antonio de Salcedo. L'homme cherche visiblement querelle sans raison et va jusqu'au duel.

● **Les nuits sont peu sûres.** Une nuit, dans un relais, des hommes engagés par Scarelli sabotent une des roues du carrosse. Si le cocher était resté près de la voiture, il est assassiné et son corps emporté, ce qui oblige l'un des PJ à conduire l'attelage. Le lendemain, après plusieurs heures de route, la roue lâche. Le carrosse est alors complètement immobilisé. Toute tentative de réparation est un échec. Dionée refuse obstinément de continuer à cheval car cela ne sied pas à une dame... et qu'elle se sent trop fatiguée pour chevaucher. La seule solution est de retourner sur ses pas ou pousser jusqu'au prochain relais pour y chercher de l'aide.

Fort heureusement, un carrosse arrive. Ses occupants, un couple de négociants lyonnais rentrant chez eux, croient d'abord à un piège et se montrent très méfiants. En usant de diplomatie et de tact, les PJ peuvent convaincre les voyageurs de prendre Dionée à leur bord. Ainsi tout le monde pourra passer la nuit au relais. Le lendemain, accompagnés du forgeron du relais, ils iront réparer et ramener le carrosse.

Dans la mesure où les PJ ne se montrent pas convaincants, ils doivent passer la nuit à la belle étoile. Une petite meute de loups égaille les tours de garde. Leurs hurlements réveillent régulièrement Dionée. Quelques loups tentent une approche discrète. Un jet de Vigilance avec un malus de 20 % (40 % s'il n'y a pas de feu) est nécessaire pour éviter leur attaque...

● **L'attaque des brigands.** Passé Lyon, le voyage devient encore plus difficile. Les Alpes sont

proches et la route sinue par monts et par vaux. L'endroit rêvé pour une embuscade !

Alors que le carrosse roule sur une route dont l'état se dégrade de plus en plus, surgit un pont de pierre qui ne semble pas bien solide. Si l'un des PJ examine la construction de plus près, il remarque qu'elle est en mauvais état, mais surtout que certaines pierres descellées de l'arche n'ont pas pu l'être toute seules : il y a eu sabotage ! Le passage d'un homme déclenche la chute de petites pierres. Un cheval peut à la rigueur s'y engager, mais le carrosse n'atteindrait pas l'autre côté. D'autant que le pont enjambe une gorge profonde aux parois impraticables. Quand le groupe prend conscience qu'il faut rebrousser chemin, il est déjà trop tard.

Un groupe de brigands (comptez-en deux par personnage) surgissent à l'arrière du carrosse et attaquent aussitôt. Directement aux ordres de Scarelli, ces hommes sont payés pour en finir avec les PJ. L'effet de surprise permet d'engager les PJ sans qu'ils puissent utiliser leurs armes à feu. Les malandrins ne font pas des adversaires réellement dangereux, à condition que de leur côté les PJ ne manquent pas de chance. C'est l'occasion d'un combat dans la plus pure tradition de cape et d'épée.

Dionée hors de danger et les blessés pansés, le voyage peut reprendre en direction d'Avignon, dernière grande étape avant Merlerac.

## Acte III

### LES INTRIGUES DU MALFAISANT

#### Les douces retrouvailles

Le voyage n'a pas été de tout repos, mais la suite va l'être encore moins. A Merlerac, trois PNJ attendent, dont la plupart

*n'apprécie pas l'arrivée des PJ. A eux de démêler les fils de l'intrigue.*

Après deux autres jours de voyage sans incident, le carrosse parvient enfin à bon port. Merlerac est un petit village construit au fond d'une vallée des contreforts des Alpes. Il est dominé par un vieux château tout droit sorti du Moyen Âge.

L'arrivée des PJ dans une province aussi reculée suscite la curiosité des paysans. Tous arrêtent de travailler pour voir qui donc dans « cet belle carriole » vient rendre visite à « no't bon baron ». Si bien qu'une foule d'une cinquantaine de personnes accompagne finalement le carrosse jusqu'au pont-levis du vieux château.

Trois personnes attendent l'arrivée des PJ : un vieil homme, un jeune noble hautain, et un individu d'une trentaine d'années, de type transalpin.

● **Le baron Norbert de Merlerac** est un vieil homme qui a beaucoup vécu. Il boîte légèrement, séquelle d'une blessure de guerre. Il est rude et fier, mais généreux. Il se montre même tendre avec son unique enfant. Son sujet de conversation principal concerne ses haut faits d'armes et ceux de ses ancêtres.

● **Le chevalier Edmond de Château-Rignac.** Menton haut et barbichette taillée, le chevalier est un jeune homme hautain, impétueux et sanguin. Il considère Dionée comme sa promise. Avant son enlèvement, il lui avait annoncé son intention de l'épouser. La jeune fille n'a pas encore répondu, mais Edmond considère l'affaire comme acquise. Elle sera sienne, voilà tout. Bon bretteur, il représente un danger pour les PJ mâles qu'il considère comme des rivaux, mais il peut devenir un bon allié pour la suite.

● **Luigi Benito Scarelli.** Yeux et cheveux noirs, le verbe facile et les mains expressives, Scarelli est un Italien de pur souche. Il parle un français parfait ponctué parfois de mots italiens. C'est le conseiller du vieux baron. Il se tient en retrait, toujours humble et dévoué. Mais ce n'est qu'une façade, Scarelli est un serpent fourbe qui ne se salit jamais les mains et sait

## La voie du marbre

Lumbertini « fabrique » des statues humaines en faisant boire aux modèles une potion alchimique qui transforme petit à petit leur chair en marbre. Les victimes deviennent de plus en plus pâles, leurs gestes lourds et difficiles. Chaque dose de potion « transforme » 2 points de Constitution. Lorsque la Constitution arrive à 0, la victime, ainsi que tout ce qui est en contact direct avec elle (vêtements, objets), prend en masse et devient du marbre. Pour que chaque dose fasse effet, la victime doit rester immobile des heures durant, d'où la mise en scène de l'atelier de sculpteur. Lumbertini propose la potion à sa victime pour l'aider à tenir la pose. Et effectivement, dose après dose, la victime a de plus en plus de facilité à ne pas bouger...

monter les gens les uns contre les autres. Il est de plus un alchimiste accompli, c'est lui l'inventeur de la potion minéralisante.

Plus jeune, Scarelli était monté à Paris pour présenter une de ses inventions : une lotion qui permet de garder le teint pâle (signe de noblesse); lotion qui a d'ailleurs fait ses preuves auprès des belles Italiennes et Espagnoles. Il patienta longtemps dans des antichambres, attendant qu'on daigne le recevoir. Il essaya quantité de rebuffade et fut l'objet du mépris des nobles. Il en conçut une haine farouche de cette classe et décida de se venger...

Dionée se précipite dans les bras de son père. Le vieil homme l'embrasse tendrement et sa mine sévère laisse un instant la place à un large sourire. C'est ensuite au tour du chevalier de venir présenter ses hommages à Dionée, les deux jeunes gens restent distants, mais un œil exercé peut discerner beaucoup de non-dit dans leur attitude. Humblement, Scarelli s'enquiert à son tour de l'état de la jeune femme. Puis le baron accueille et remercie les PJ pour lui avoir ramené sa fille. Pour leur montrer sa reconnaissance, il les invite dans sa demeure aussi longtemps qu'ils voudront y séjourner.

Son château est de noble stature bien qu'usé par le temps. Les pierres sont dévorées par la mousse. Le pont-levis craque lourdement sous le pas. Installés dans la grande salle réservée aux fêtes, décorée d'armures médiévales et de nombreux portraits d'ancêtres, le baron et Edmond demandent aux PJ de raconter comment ils ont retrouvé Dionée et leur voyage de retour. Le récit est arrosé d'un petit vin du pays frais, mais traître. La journée s'achève sur un long monologue du baron détaillant les hauts faits de sa famille. Dès le lendemain, les choses sérieuses vont commencer.

## Edmond, le jaloux

*Edmond est la fausse piste par excellence. Il n'est pour rien dans l'histoire, mais son intérêt pour Dionée le pousse à être agressif envers les PJ. N'hésitez pas à forcer le trait. Il ira jusqu'au duel pour convaincre sa dulcinée de sa sincérité.*

L'attitude d'Edmond envers les PJ change du tout au tout dès le lendemain matin. Poussé subtilement par Scarelli, il soupçonne l'un d'eux de courtoiser sa belle. Il est d'emblée agressif, demande quand les PJ comptent partir et est à l'affût du moindre indice lui désignant son rival. Edmond va suivre les PJ, les épier et gêner leurs mouvements. L'affaire se termine fatalement tôt ou tard par un duel. Edmond se bat pour tuer. Dionée, elle, demande au PJ défié de ne pas occire le chevalier, mais seulement de le navrer suffisamment pour « rabattre sa superbe ».

Dans le cas où Edmond est blessé, Dionée, tellement inquiète pour lui, dévoile enfin ses sentiments. Rassuré à ce sujet, Edmond avoue aux PJ que c'est Scarelli le responsable de cette idée. Après s'être excusé, il devient leur allié à part entière. Si Edmond remporte le duel... eh bien, les PJ ont perdu l'un des leurs ! Scarelli recommence aussitôt son travail de sape et Edmond, borné, se met à nouveau en chasse d'un rival.

## L'infâme Scarelli

*Voilà le véritable ennemi des PJ. Il reste toujours en retrait et dans l'ombre afin de pouvoir comploter, mais s'il se sent menacé ou tout simplement mis à jour, il emploiera des moyens plus radicaux et rameutera ses hommes pour investir le château et éliminer tous ses habitants.*

Le retour de Dionée signifie que quelque chose a cloché à Paris et que Lumbertini est peut-être mort ou prisonnier. Il essaye d'obtenir le plus possible de renseignements des PJ. S'ils inventent une histoire sur le sauvetage de Dionée, Scarelli saura alors qu'ils en savent plus qu'ils ne veulent en dire.

De toute façon, il cherche à éloigner les PJ pour œuvrer en paix. Pour cela, il monte Edmond contre eux. Si cette action échoue, il fait intervenir ses hommes de main, les brigands de l'attaque du pont. Il réagira de la même manière s'il sent que les PJ le surveillent de trop près. Pour éviter cette extrémité, les PJ



**M. le baron de Merlerac, M. le chevalier de Château-Rignac et Scarelli**

ont la possibilité de prendre l'Italien à son propre jeu. Avec la complicité d'Edmond, ils peuvent continuer à jouer « l'amoureux jaloux » afin d'endormir la méfiance de Scarelli et découvrir ses secrets.

## Le laboratoire secret

La suite du scénario peut prendre deux voies différentes selon le degré de finesse des PJ. Seule une approche discrète peut permettre d'accéder au laboratoire de Scarelli. En effet la seule entrée est un passage secret.

Une fois la méfiance de Scarelli endormie, les PJ peuvent le surveiller à leur guise. Ce n'est qu'à la nuit tombée que l'alchimiste se rend à son laboratoire pour poursuivre ses expériences. Un jet de Vigilance avec un malus de 20 % (un jet par personne) est nécessaire pour le suivre discrètement.

Une pierre pivotante dans un mur déclenche l'ouverture d'un passage secret. Un escalier en colimaçon descend jusqu'au laboratoire. Il débouche dans une grande salle éclairée par un feu de cheminée. Scarelli est penché sur un ouvrage volumineux. Quand l'Italien découvre la présence des PJ, il se sait perdu. Dans le même geste, il jette au feu un petit carnet noir (ses recettes alchimiques, dont la potion minéralisante) et débouche une fiole qu'il sort de sa poche et boit d'un trait (voir La fin d'un traître).

## L'attaque du château

Si les PJ ne sont pas assez discrets durant la journée ou quand ils suivent Scarelli, celui-ci se retranche dans une haute tour et appelle ses hommes de main d'un signe convenu. C'est la seconde voie possible : le combat à mort. Jouez-le épique. Il se s'agit pas de tuer les PJ, mais de leur offrir une grande scène d'action.

Scarelli découvert, ses hommes viennent à sa rescousse. Ce sont les brigands de l'embuscade

du pont (ou du moins les survivants) plus quelques renforts recrutés dans les bouges de la région. Ils sont nombreux, mais pas très expérimentés. Edmond se montre brillant et le baron ressort pour l'occasion sa cuirasse de métal et son espadon. Scarelli attend l'issue du combat dans l'ombre, rasant les murs. S'il en a l'occasion, il poignardera de dos un PJ imprudent, dans la plus pure tradition des traîtres de son espèce.

Les PJ vainqueurs, Scarelli se sait perdu et met fin à ses jours en avalant le contenu d'une potion (voir La fin d'un traître).

## La fin d'un traître

Aussitôt, Scarelli s'écroule dans un râle de douleur. Il n'est pas encore mort, mais il ne peut pas être sauvé. Cet être machiavélique décide de défier une dernière fois les PJ en leur dévoilant l'ampleur de son génie et de son plan. Les statues de marbre sont plus qu'elles ne le paraissent. Il s'agit en fait d'êtres alchimiques de pierre, des sortes de golems, qui vont se réveiller à la prochaine pleine lune et massacrer tous les êtres vivants qu'elles croiseront, c'est-à-dire les familles nobles qui les ont acquis et toute leur maisonnée. En somme, c'est à un vrai carnage, une destruction totale de la haute noblesse de France, le roi y compris, que cette machination va aboutir. Dans un dernier ricanement sardonique entrecoupé de crachats de sang noirâtre, Scarelli finit par : « De toute façon, il est déjà trop tard, vous ne pouvez plus rien faire pour l'éviter ! Je suis vengé ! » Et il meurt.

Un être aussi malfaisant ne méritant aucun égard, le baron fait jeter son corps dans les fossés du château pour qu'il soit dévoré par les corbeaux.

## « A cheval, messieurs ! »

Le roi et les nobles de France peuvent encore être sauvés. Il faut remonter le plus vite possible à Paris car le temps presse. Indiquez aux

PJ que chaque minute compte et mettez-leur la pression pour la scène finale...

La seule façon de prévenir Paris du danger est d'y retourner. Il est possible d'arriver à temps à condition de galoper nuit et jour, de crever cheval après cheval et de ne dormir que très peu. Dans ces conditions, le voyage de retour ne prend que quatre jours. Chaque PJ doit faire 2 jets de Constitution avec une caractéristique passive de 10 pour savoir s'il tient le coup. Deux échecs consécutifs indiquent qu'il s'endort et finit l'aventure dans une botte de foin ou au fond d'un lit, quelque part entre Merlerac et Paris. Un simple échec ne fait qu'accroître le stress des PJ...

Ceux qui résistent à la fatigue arrivent à Paris le soir du jour fatidique. Les statues vont bientôt se réveiller...

## Le grand final

L'aventure finit par un combat contre un être surnaturel très résistant, mais aux gestes lourds.

Du Pellet prévenu, il hurle un juron. Les statues ont été rassemblées au Louvre pour une grande fête que va donner le roi ce soir même. Le massacre risque d'être encore plus terrible que ne l'espérait Scarelli. Le capitaine fait mander autant de gens de confiance qu'il peut en trouver dans le temps qui lui reste, et accompagné des PJ épuisés, se rue au Palais. La fête a déjà commencée.

Du Pellet et ses hommes font irruption dans la salle au moment où les statues s'animent. La panique est totale. Les armes blanches sont impuissantes contre la pierre, il faut utiliser des armes contondantes (gourdin, canne, tisonnier...). Dans le chaos des cris, des piétinements, et des bruits de combat, les PJ se retrouvent face à une statue : Vénus. Ils doivent la combattre et la vaincre seuls... enfin, presque !

Si les choses tournent vraiment mal, faites intervenir un renfort qui dégage les PJ (ils n'ont pas fait toute cette aventure



pour mourir juste avant d'être remerciés par le roi, que diantre...).

Dans les décombres de la salle de bal ravagée par le combat, au milieu des statues abattues et brisées, des blessés, Sa Majesté demande à rencontrer les « hommes de grand cou-

rage » qui ont tant fait pour sauver la Couronne. Le roi les gratifie d'un « je vous remercie, messieurs, votre compagnie peut être fière de vous », appuyé par une mine satisfaite du cardinal. Pour laconique, le roi n'en est pas moins généreux. Les récompenses (château,

titre, grade, argent...) sont laissées à la volonté du meneur de jeu en fonction des PJ présents. Du Pellet, de son côté, sait qu'il peut désormais compter sur les PJ et se souviendra d'eux pour une autre mission d'importance. □

## Les PNJ

### ► Le comte Umberto de Lumbertini

Lumbertini est un homme charmeur à l'allure raffinée. Il incarne à merveille l'homme de salon qui se taille une réputation et des relations grâce à son esprit brillant et ses bons mots. Espion à ses heures, il sert ici de complice et d'exécuteur des basses œuvres de Scarelli.

FOR 14 INT 16  
CON 15 POU 13  
TAI 14 DEX 16  
APP 13 PV 15

*Bonus aux dommages* : +1d3.

*Armes* : Rapière, dague, pistolet.

*Compétences* : Escrime 110 %,

Armes de mêlée (dague) 60 %,

Armes de tir (pistolet) 60 %,

Culture générale 60 %,

Équitation 50 %, Étiquette 80 %,

Sourire hypocritement 87 %.

### ► Dionée de Merlerac

Dionée est une frêle mais belle jeune fille consciente de son rang.

Une noble de province très attachée à ses privilèges et aux égards qui lui sont dus. Elle ne dédaigne pas être courtisée, mais dans le respect des règles de l'art : poèmes, dévotion et carte du tendre. Elle est amoureuse d'Edmond de Château-Rignac, mais refuse de le lui montrer.

Elle désire le faire patienter (le tester ?)

quelques années, histoire d'adoucir son arrogance. Il doit la mériter.

FOR 09 INT 13  
CON 11 POU 14  
TAI 09 DEX 14  
APP 15 PV 10

*Bonus aux dommages* : 0.

*Armes* : néant.

*Compétences* : Culture générale 55 %,

Équitation 30 %, Persuasion 50 %,

Étiquette 55 %.

### ► Juan Antonio de Salcedo

Engagé par un inconnu à la solde de Scarelli, Juan Antonio est chargé de retarder la progression des PJ. Pour cela, il a perçu un bon gage auquel s'ajoute un bonus par adversaire occis. Aussi fera-t-il tout pour déclencher un combat.

FOR 14 INT 12  
CON 15 POU 12  
TAI 14 DEX 16  
APP 10 PV 15

*Bonus aux dommages* : +1d3.

*Armes* : Rapière, dague, pistolet.

*Compétences* : Escrime 130 %,

Armes de mêlée (dague) 60 %,

Armes de tir (pistolet) 50 %,

Athlétisme 60 %, Discrétion 50 %,

Esquiver 70 %, Parler avec un fort

accent espagnol 80 %.

### ► Les brigands

Vénaux et peu courageux, ils se battent tant que leur nombre

est supérieur à celui de leurs adversaires. Dès que les PJ prennent l'avantage, ils rompent le combat et s'enfuient. Mêmes caractéristiques que Juan Antonio, avec seulement 80 % en Escrime et 30 en Armes de tir.

### ► L'infâme Scarelli, alchimiste vil

FOR 11 INT 17  
CON 15 POU 18  
TAI 14 DEX 13  
APP 11 PV 15

*Points d'énergie* : 18.

*Bonus aux dommages* : +1d3.

*Armes* : dague empoisonnée (VIR 14).

*Compétences* : Alchimie 75 %,

Conn. de l'alchimie 60 %, Persuasion

60 %, Parler avec les mains 90 %.

### ► Les dix statues animées du bal

FOR 22 INT 06  
CON 27 POU 01  
TAI 13 DEX 07  
APP - PV 20

*Armes* : Poings et pieds en pierre (1d10 points de dommages).

*Protection* : 6 contre les armes blanches, 4 contre les armes de tir, 0 contre les armes contondantes.

*Attaque* : 1 round sur 2.

*Compétences* : Bagarre 75 %, Lutte 50 %.

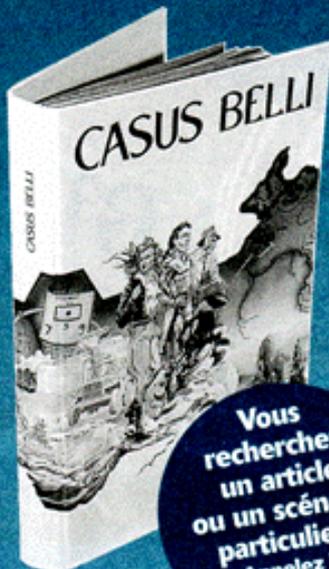
*Note* : un tisonnier fait 1d6+1 de dommages.

# 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 113.



Vous recherchez un article ou un scénario particulier? Appelez le 01 46 48 19 45



108. Legend of the Five Rings: Planescape (v.f.). Adj: L'Hyperion; Les disciplines de Vampire. Portal pour Magic. TSR. Scary. Int: Peter Adkison. Les résultats du sondage 97. S: AD&D, Vampire, Raoul, 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).



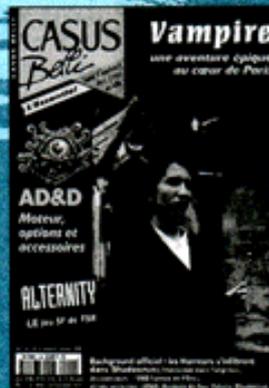
110 - INS/MV Je éd.; Shadowrun France. Pdf: Cyberpunk v.f. Adj: Un pour tous, tous pour un!: Les Forges de Galgatan; Ward & Blackmoor, l'agence d'Enigma. Waou: Hawkmoon. Int: Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S: In Nomine Satanis, BaSIC/Enigma, Earthdawn, JRTM, AD&D.



111 - Trinity (Eon); Demonworld (figu). Pdf: Eléckase; les Sorbés Enquêtes. Adj: Le marais; Les hiéroglyphes. Les Dragonniers (background). Shopping: L'étrange Noël de monsieur Joe Casus. S: Shadowrun, Deadlands, Star Wars, Changein, L'appel de Cthulhu, Warhammer JdR.



112 - Histoire de Fou; Deadlands v.f.; Services compris, Orc & Troll, Pirates des Caraïbes. Pdf: tout L'appel de Cthulhu. Int: Bill Slavicek parle des projets de TSR. Adj: Les seconds rôles citadins; La montagne. S: AD&D, Dark Earth, Vampire, Nightcrawler, JRTM (GE).



113 - Alternity; Kindred of the East; Pdf: les règles d'AD&D; Adj: l'improvisation de crise, background Shadowrun: les Horreurs; Concours l'année de l'orc (1er volet); S: Shadowrun, Histoire de fou, AD&D, Polaris, Vampire (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, Service VPC  
1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15 - France

- Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI: \_\_\_\_\_ soit \_\_\_\_\_ numéros  
au prix unitaire de 32 F + 5 F de frais de port par exemplaire  
soit 37 F (Étranger: 42 F par exemplaire).
- Je commande les HORS-SÉRIE suivants de CASUS BELLI: \_\_\_\_\_ soit \_\_\_\_\_ hors-séries  
au prix unitaire de 45 F + 5 F de frais de port par exemplaire  
soit 50 F (Étranger: 55 F par exemplaire).
- 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 \_\_\_\_\_  
Pays \_\_\_\_\_

(\* Dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de 4 à 6 semaines. Offres valables jusqu'au 31/12/98. 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 référence client.

### Hors-série Casus Belli disponibles

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 samourai, la courtisane, Devine...  
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature: définitions, précisions, conseils pratiques.  
HS 5 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurllements, 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, Hurllements, 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 Malenda et une campagne méd-fan.  
HS 12 - SPÉCIAL VACANCES. Jouer seul: sc. solo, crypto, labyrinthe. Adj: Le monastère du Souffle divin. S: Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scalet, 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/Oriros, INS/MV, Ecryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, crypto, labyrinthe, 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 (médiéval et fantastique-contemporain), deux scénarios, des conseils.  
HS 20 - SCÉNARIOS. Star Wars, AD&D, Magna Veritas, Cyberpunk, Elic, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/ Secret de Ji: L'héritage Greenberg (campagne).



RCS PARIS B 572 134 773



ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# LE DIABLE DE LOUDUN



**B**ien que ce scénario s'appuie sur des faits réels, de considérables libertés ont été prises avec l'histoire. Que cela ne vous arrête pas. Comme disait Alexandre Dumas : « Qu'importe qu'on viole l'histoire, si c'est pour lui faire de beaux enfants ! » Mieux vaut le jouer à la suite des « Statues du maître ». Les personnages préférés (voir pp.39-41) sont bien adaptés pour jouer cette aventure, mais vous pouvez en créer d'autres (voir feuille de perso p.35).

## Prologue : les possédées

L'affaire de Loudun commence le 23 septembre 1632, par l'apparition d'un fantôme au couvent des Ursulines. Les manifestations surnaturelles continuent dans les jours suivants et deviennent de plus en plus inquiétantes. Le 7 octobre, la mère Jeanne des Anges, la supérieure du couvent, identifie l'une d'elles : il s'agit de la forme spectrale d'Urbain Grandier, le jeune et séduisant curé de l'église Saint-Pierre. A partir du 8, presque toutes les sœurs sont « possédées ». Leurs symptômes évoquent plutôt l'hystérie : elles se roulent par terre en hurlant et en proférant des obscénités. Le 11 octobre, elles clament qu'elles sont victimes des maléfices de Grandier. Le 24 novembre, après avoir beaucoup tergiversé, l'évêque de Poitiers autorise les exorcismes.

Le chanoine Mignon et l'abbé Barré, deux religieux de Loudun, commencent aussitôt la chasse aux démons qui habitent les pauvres religieuses. Ils y passent plusieurs mois, les forces de l'enfer étant particulièrement acharnées – certaines religieuses sont possédées simultanément par une cinquantaine de démons. Toutes continuent à accuser Urbain Grandier, qui, lui, crie à la machination. Début 1633, les autorités civiles se lavent les mains de l'affaire, laissant les religieux régler leurs affaires entre eux. En mars 1633, l'archevêque de Bor-

deaux interrompt les exorcismes, et le couvent retrouve peu à peu un semblant de tranquillité... jusqu'à la fin de l'année. A l'automne 1633, le baron de Laubardemont, commissaire du roi, entre en scène. Normalement, il est là pour démanteler les remparts de Loudun, mais il s'intéresse aussi à l'histoire des possédées. Il prend contact avec le chanoine Mignon. Ensemble, ils préparent un dossier contre Grandier, qui est arrêté pour sorcellerie le 6 décembre.

L'affaire traîne encore pendant quelques mois. Une nouvelle flambée de possessions au couvent des Ursulines la remet au premier plan de l'actualité. Malgré tout, Laubardemont a du mal à trouver un juge disposé à condamner un religieux sur la base d'un dossier contenant uniquement des témoignages démoniaques. Le 28 avril, le démon Asmodée, par l'intermédiaire de l'une des religieuses, assure qu'Urbain Grandier a passé un pacte avec Lucifer, et propose d'en fournir une copie. Le lendemain, la religieuse donne à Laubardemont un pacte signé Grandier, d'une écriture qui n'est pas celle du curé – mais c'est normal, puisque c'est une copie réalisée par Asmodée !

En mai, le père Joseph, l'éminence grise de Richelieu, se rend à Loudun, y passe quelques jours, et retourne faire un rapport au cardinal. Il est suivi de peu par des jésuites, qui se désintéressent rapidement de l'affaire. Les habitants de Loudun, majoritairement convaincus de l'innocence de Grandier, s'agitent. Le 2 juillet, Laubardemont interdit par décret de douter de

l'authenticité des possessions, sous peine de dix mille livres d'amende (une fortune !). Nous en sommes là. Grandier est en prison, et doit être jugé en août.

## Introduction

15 juillet 1634. La dernière affaire de nos mousquetaires remonte à plusieurs mois. Depuis, ils mènent une vie tranquille, faite d'entraînements à l'escrime, d'un duel discret de temps à autre... Bref, la belle vie, jusqu'au jour où ils sont convoqués par le capitaine du Pellet.

Il les reçoit, comme de coutume, dans son bureau, au premier étage de l'hôtel d'Artenac (qui sert de quartier général aux mousquetaires rouges). Après les politesses d'usage, il leur sert un petit vin de son pays, et entre dans le vif du sujet : « Sa Majesté est intriguée par l'affaire de Loudun. Depuis un an, des rapports contradictoires parviennent à Paris, et le roi aimerait connaître le fin mot de l'histoire. Vous allez donc vous rendre sur place et essayer de découvrir ce qui se passe : les religieuses sont-elles réellement possédées ou non ? Urbain Grandier est-il vraiment un sorcier ? A vous de répondre. Sa Majesté n'a aucun désir de voir sa justice condamner un innocent, mais d'un autre côté, les preuves contre Grandier s'accumulent... Je regrette, mais vous allez devoir vous montrer encore plus discrets que d'habitude. Interdiction de vous présenter en uniforme. Le commissaire du



roi Laubardemont semble particulièrement acharné contre Grandier. Or, Loudun est une ville agitée, située dans une région difficile, et il serait désastreux d'étaler des dissensions entre envoyés royaux... Vous partez immédiatement, et le roi attend votre rapport avec impatience.»

Les PJ n'ont plus qu'à rentrer chez eux, faire boucler les malles par leurs valets, et sauter à cheval.

L'affaire a fait couler suffisamment de salive et d'encre pour qu'ils aient une idée relativement nette de son déroulement : Urbain Grandier, le curé de l'église Saint-Pierre de Loudun, est accusé d'avoir envoûté les religieuses du couvent des Ursulines, et d'avoir fait en sorte qu'elles soient possédées par une horde de démons. Les exorcismes n'ont pas donné grand-chose et, au bout d'un an, les autorités ont arrêté Grandier, qui doit être jugé le mois prochain. Inutile de leur fournir d'autres détails pour l'instant. Du Pellet n'en sait pas beaucoup plus, et il n'a pas envie de leur donner d'idées préconçues.

## Les faits

Urbain Grandier est parfaitement innocent. C'est un prêtre « moderne », un peu libertin, se mêlant de politique, qui s'est attiré un grand nombre d'ennemis dans la bonne société conservatrice de Loudun. En plus des adversaires ordinaires, Grandier s'est fait un ennemi mortel en la personne de l'abbé Barré, le seul adorateur du diable de la ville. Grandier, esprit brillant et bon théologien, a tout pour devenir évêque ou mieux, lorsqu'il se sera un peu assagi. Barré est bien résolu à l'en empêcher, et accessoirement à prendre sa place (être le confesseur ou le directeur de conscience du tout-Loudun est un poste idéal pour répandre la corruption sur une grande échelle).

Mère Jeanne des Anges, de son côté, en veut à Grandier de ne pas avoir été assez libertin pour la séduire : elle est amoureuse de lui depuis des années. Elle l'a accusé par vengeance, et a été très surprise de voir ses sœurs lui emboîter le pas. Les « possédées » du couvent des Ursulines sont en fait de simples hys-

tériques. Mais Barré a sauté sur l'occasion pour nuire à Grandier, s'est auto-promu exorciste, et avec l'aide du chanoine Mignon (un comparse innocent), a entrepris de persuader tout Loudun que le curé de Saint-Pierre était le plus abominable sorcier que la terre ait jamais porté. Son plan a échoué lorsqu'en mars 1633, l'archevêque de Bordeaux l'a renvoyé à ses foyers. Il a fallu l'arrivée du baron de Laubardemont pour le remettre en selle...

Le cardinal de Richelieu n'aime pas Loudun, qui a été protestante pendant les guerres de religion, et qui fait de l'ombre à sa « ville nouvelle » de Richelieu, qu'il érige à une vingtaine de kilomètres de là. Il aime encore moins Urbain Grandier, qui ne fait pas mystère de ses opinions anticardinalistes. Laubardemont est aux ordres de Richelieu avant d'être à ceux du roi. Venant démanteler les remparts et la forteresse, sans que son maître lui ait donné d'instructions particulières, il fait du zèle et persécute un Grandier parfaitement innocent. Le pacte est un faux, rédigé par Barré et transmis au commissaire du roi par l'une des religieuses... bref, toute l'affaire est une machination politique.

Presque toute l'affaire. Barré est toujours en quête d'âmes à pervertir, et il a eu l'occasion, au cours de l'année qui vient de s'écouler, de travailler avec mère Jeanne des Anges. Il s'est bien rendu compte qu'elle était très perturbée, et se prépare à lui proposer un marché... pardon, un pacte.

## L'arrivée

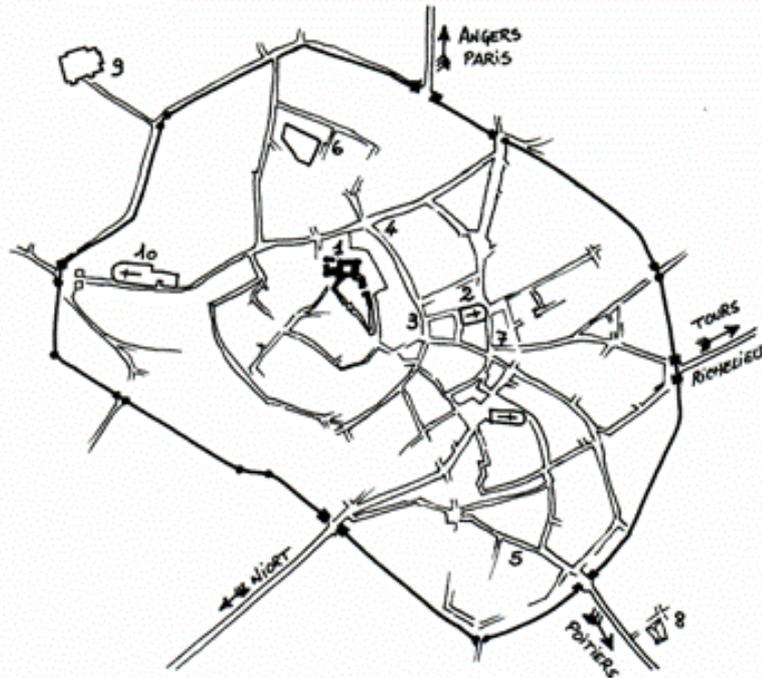
La ville de Loudun, qui compte une quinzaine de milliers d'habitants, se dresse sur une colline, à cinq jours de chevauchée au sud-ouest de Paris. Il suffit d'un coup d'œil pour se rendre compte qu'il s'y passe des choses : les remparts et la vieille citadelle sont tous deux hérissés d'échafaudages et visiblement en cours de démolition. Des centaines d'ouvriers s'affairent à démanteler des murs qui étaient là depuis quatre siècles. Peu avant d'entrer en ville, le groupe des mousquetaires passe devant un cimetière de fortune, souvenir de l'épidémie de peste de 1631.

Demandez aux PJ dans quel type d'établissement ils veulent installer leur camp de base. Selon leurs souhaits, *L'auberge des deux écus* peut devenir une hostellerie luxueuse ou un bouge en ville basse. Peu importe ! C'est avant tout un bon endroit pour prendre le pouls de la cité, entendre les dernières rumeurs et surtout commencer à reconstituer ce qui s'est passé au couvent des Ursulines depuis trois ans. Maître Thomas, l'aubergiste, est petit, maigre, chauve et bavard. Il est secondé par Joseph, son frère cadet (gras et paresseux) et par une demi-douzaine de servantes accortes, serviables et pas très malignes. Tout ce petit monde est normalement curieux des faits et gestes de ses clients, d'où ils viennent, etc. N'oubliez pas de poser quelques questions tout à fait innocentes par leur intermédiaire. Si les PJ se contredisent, ils vont susciter beaucoup de curiosité, et des rumeurs commenceront vite à circuler en ville sur leur compte...

## A « L'auberge des deux écus »

Chaque soir, la salle commune est pleine de buveurs. Selon vos besoins et la nature de l'auberge, il peut s'agir de bons bourgeois ou d'ouvriers agricoles en goguette, mais dans tous les cas, ils n'ont que deux sujets de conversation : la destruction des remparts et le procès imminent de Grandier. Le nom qui revient le plus fréquemment dans les deux affaires est celui du baron de Laubardemont, le commissaire royal, qui est traité de tous les noms. Si le groupe ne s'est pas présenté comme venant de Paris, maître Thomas tente de leur faire signer la pétition que les notables de Loudun veulent envoyer au roi pour qu'il dessaisisse Laubardemont de l'affaire.

A part ça, les PJ peuvent apprendre que Laubardemont a interdit que l'on doute de la réalité des cas de possession ; que les deux principaux exorcistes étaient l'abbé Barré et le chanoine Mignon, qui sont tous les deux en ville ; et qu'ils ont été brièvement assistés du père Christian, un jésuite, qui séjourne à *L'hôtel du bon apôtre*, non loin du cou-



## Loudun

- 1 Tour médiévale
- 2 Église Saint-Pierre
- 3 Hôtel de ville
- 4 Aux deux écus
- 5 Hôtel du Bon apôtre
- 6 Prison
- 7 Maison du chanoine
- 8 Hôpital de l'abbé
- 9 Couvent des ursulines
- 10 Église Saint-Hilaire

vent des Ursulines. Normalement, avec tout ça, ils devraient être à pied d'œuvre dès le lendemain matin...

### Marches, démarches et contremarches

Une bonne partie de l'ambiance du scénario dépendra de la (ou des) couverture choisie par le groupe. Dans la mesure où on leur a interdit de se présenter comme mousquetaires, tout est possible... A vous d'improviser les réactions des PNJ. A l'époque, les classes sociales sont séparées par des gouffres presque infranchissables. Si les PJ choisissent de se présenter, par exemple, comme la suite de la marquise d'Aurillac, ils seront magnifiquement traités partout, mais ils attireront plus l'attention que s'ils décident, par exemple, que Joao est un marchand drapier accompagné de ses gardes du corps et de ses filles. En revanche, dans ce cas, Laubardemont leur fera faire antichambre pendant des heures avant de condescendre à les recevoir brièvement.

Cela posé, voici les pistes qu'ils peuvent suivre au début de leur séjour. Même en mettant les choses au mieux, il leur faudra plusieurs jours pour voir tout le monde. A vous de fixer le rythme, en fonction de leur couverture...

### Le père Christian

L'hôtel du bon apôtre est un petit établissement discret, dont les revenus proviennent essentiellement des ecclésiastiques de passage. Le jésuite est un homme barbu et corpulent, d'une trentaine d'années, que l'on verrait plus volontiers en armure qu'en soutane. Les PJ peuvent l'aborder franchement : comme beaucoup de membres de son ordre, il connaît l'existence des mousquetaires rouges. S'ils choisissent de lui raconter une histoire de couverture plus ou moins foireuse, il les devine vite.

Dans ce cas précis, il est disposé à collaborer. Il a une longue expérience d'exorciste, et est tout à fait convaincu que les Ursulines

n'étaient pas vraiment possédées. « Voyez-vous, mes amis, la vie monastique ne convient pas à tout le monde, et ceux et celles qui n'ont pas une force d'âme suffisante pour la supporter sombrent souvent dans ce genre de comportement. Que tout un couvent en soit saisi en même temps est rare, mais pas exceptionnel, hélas ! » Il considère Mignon et Barré comme deux imbéciles. Quant à Laubardemont, il ne l'a jamais rencontré, mais ses décisions lui déplaisent.

### Le chanoine Mignon

Mignon passe l'essentiel de son temps à l'église Saint-Pierre, et n'est pas difficile à trouver. Les exorcismes restent la grande affaire de sa vie, et il est tout disposé à en parler longuement, si possible autour d'une table bien garnie. C'est un aimable imbécile doublé d'un fanatique, dont le plus gros péché reste la gourmandise. Pour lui, il n'y a aucun doute : le couvent a été assiégé par une véritable armée démoniaque, obéissant aux ordres du satanique Urbain Grandier (dont il convoite la place, mais cela n'a rien à voir). Ses descriptions impressionnantes de religieuses se tortant sur le sol de la chapelle, vomissant des blasphèmes et vociférant dans des langues inconnues, devraient faire douter les personnages : et s'il y avait vraiment quelque chose de surnaturel dans l'histoire ? Après l'entrevue, prenez discrètement père Sébastien à part et signalez-lui que ce récit lui laisse quand même des doutes. Mignon reconnaît avoir rencontré Laubardemont à plusieurs reprises.

### L'abbé Barré

Toute la ville le considère comme un individu insignifiant, qui vit dans l'ombre du chanoine Mignon. Cela lui convient fort bien... L'abbé est grand, maigre et brun, avec un visage austère. Son chapelet ne le quitte pas, et il passe de longues heures à lire la Bible. Il est myope comme une taupe et bégaye légèrement. Bâtard d'un seigneur local, il doit sa place au sein du clergé à de puissantes protections, et de l'avis de tous les Loudunois, il

est « un peu simple ». Il occupe ses journées dans un hôpital, un peu à l'extérieur de la ville, où il soigne gratuitement les pauvres (qui, si les PJ les interrogent, expliqueront qu'il n'est pas très doué, mais qu'un médecin peu doué vaut mieux que pas de médecin du tout). Son histoire ne diffère guère de celle de Mignon, qu'il semble admirer énormément. Il se dit persuadé de la culpabilité de Grandier. La visite des PJ l'inquiète un peu, et il entreprend donc de les faire surveiller (voir plus loin).

### Jean de Marin, baron de Laubardemont

Il est difficile à manquer : il a pris possession de l'hôtel de ville, et y tient sa cour, entouré de ses fidèles gens d'armes et de quelques gentilhommes de sa suite.

Le baron approche de la soixantaine, a le teint rougeaud, une moustache blanche en bataille et de gros sourcils hérissés. Colérique, voire apoplectique, il se considère comme la seule autorité légitime de la ville. Il ne tolère pas qu'on lui résiste, et l'attitude des bourgeois de Loudun l'insupporte. C'est tout à fait le genre à faire jeter en prison des PJ contrariants. Veillez à ce qu'ils en aient bien conscience... S'ils tentent de le rencontrer, tout dépend de l'approche qu'ils choisissent. Il est tout à fait réceptif aux charmes de Louise d'Urvilliers, sensible à la supériorité sociale d'Anne de Beaulieu, et il accueille avec plaisir des Parisiens nobles. Il est fermé à tout le reste. Tout à fait conscient de sa supériorité sur « ces culs-terreux du Poitou », il s'épanche volontiers auprès de gens qu'il considère comme ses égaux.

Sa vision de la situation est simple : que Grandier soit coupable ou innocent n'a aucune importance. A titre personnel, il le croit sorcier, mais ce qui est important, c'est que les gens de Loudun veulent qu'il soit sauvé. Dans ces conditions, il est de son devoir de le condamner au plus vite. Si les PJ lui demandent pourquoi cette animosité à l'encontre d'une ville qui, au fond, n'est pas si différente des autres cités du Poitou, le baron leur fait un clin d'œil et murmure « affaires d'État » avant de changer de sujet. Il faudra être très persuasif pour

## Quand est-ce qu'on se bat ?

Si vous avez affaire à des joueurs débutants, faites très attention au dosage discussion/action. Rares sont les débutants qui comprennent immédiatement que l'on ne peut pas secouer les PNJ comme des pruniers jusqu'à ce qu'ils crachent la vérité... La seule bonne technique face à ce genre de joueurs est de leur donner des occasions de se défouler. L'époque étant ce qu'elle est, les tire-laine et autres voyous sont nombreux à Loudun. Si les PJ s'aventurent dans des rues écartées, une petite agression est à l'ordre du jour.

Le démon Achilianus



lui arracher que la destruction des remparts se fait sur ordre de Richelieu, et que celui-ci veut « abaisser » Loudun, qui fait de l'ombre à sa ville de Richelieu.

Si les PJ s'arrangent pour fouiller ses affaires, ils trouvent un ordre de mission signé du cardinal. Sans mentionner Grandier, il autorise Laubardemont à prendre « toutes les mesures nécessaires » pour mater les Loudunois.

Le commissaire du roi se montre civil, mais il est absolument impossible de le faire changer d'avis sur l'affaire des possédées. Si les PJ s'y risquent, ils se préparent de gros ennuis. Même la révélation de leur véritable identité ne l'émeut pas. « Vous vouliez faire un rapport, faites-le ! Vous pouvez compter sur mon aide. » Ensuite, il leur fournit les transcriptions des délires des possédées... et avance la date du procès de Grandier, de manière à ce que, même s'ils envoient leur rapport très vite, le malheureux curé soit brûlé avant qu'ils aient eu le temps de recevoir de nouvelles instructions.

## Le couvent des Ursulines

Les deux femmes de l'équipe n'auront pas trop de mal à y pénétrer. C'est également possible pour le père Sébastien, moyennant un peu de diplomatie. En revanche, les trois autres personnages auront du mal à s'y faire admettre. La sœur tourière refuse obstinément de laisser entrer des hommes pour une simple visite (mais des « messagers de l'évêque » ou des « envoyés de Laubardemont » peuvent entrer sans trop de mal ; ils seront conduits à la mère supérieure, et leurs ennuis commenceront à ce moment-là).

Pour Louise ou Anne, il suffit de jouer à la riche héritière désireuse de faire une retraite pendant quelques jours (et qui, bien entendu, récompensera le couvent par une généreuse donation). Mère Jeanne des Anges est heureuse de voir que le scandale de ces derniers mois n'a pas complètement terni la réputation de son couvent, et accueille les retraitantes à bras ouverts. Malheureusement, même une fois dans la place, il restera un obstacle à franchir : la règle des Ursulines n'encourage pas

le bavardage, et la mère Jeanne se montre fort stricte sur ce point. Le seul moment où il est possible de parler aux sœurs est lors des repas, et un réfectoire n'est pas un endroit discret. Moyennant quelques efforts, il est possible de nouer des contacts avec sœur Claire, une ex-possédée. Elle ne se souvient pas très bien des semaines qu'elle a passées dans les griffes de Bélial, Béhémot et Astaroth, mais elle se rappelle fort bien qu'un peu avant, mère Jeanne des Anges leur avait longuement expliqué que Grandier était un méchant homme, un sorcier, et que si des malheurs se produisaient, ce serait sa faute. Elle se pose des questions, et est assez honnête pour reconnaître que personnellement elle n'a rien contre Grandier, et elle envisage d'aller faire part de ses doutes à Laubardemont. A moins que les PJ ne l'y poussent, elle ne passera pas à l'acte. Si elle le fait, elle entraînera plusieurs sœurs. Leur rétractation sera accueillie fraîchement par Laubardemont, qui les accusera d'être à nouveau sous l'influence du démon qui, c'est bien connu, fait toujours l'impossible pour sauver les siens. La menace d'un nouvel exorcisme public suffit à effrayer sœur Claire et ses amies, qui se tairont pour de bon. Si les PJ s'introduisent dans la place ou surveillent le couvent de l'extérieur, ils se rendent compte que l'aile nord est isolée du reste des bâtiments. C'est là que les dernières possédées sont gardées. Des religieux, parmi lesquels l'abbé Barré et le chanoine Mignon, viennent régulièrement leur rendre visite et pratiquer des exorcismes à grand spectacle. Si les PJ arrivent à y accéder, ils verront une douzaine de jeunes femmes hystériques, rien de plus... Maintenant qu'elles ne sont plus au centre de l'attention générale (qui se concentre sur Grandier), elles se calment petit à petit.

## Chez Grandier

Le presbytère de l'église Saint-Pierre est surveillé par des hommes de Laubardemont, qui s'attendent à moitié à ce que des complices de Grandier viennent faire disparaître des preuves. Quelles preuves ? Il n'en a pas la moindre idée, mais il reste aux aguets. Plusieurs fouilles

méticuleuses de la maison n'ont rien donné, à part la découverte de plusieurs pamphlets anti-Richelieu, que Laubardemont a mis sous clé dans sa chambre. Il n'y a rien à trouver sur place.

## La prison

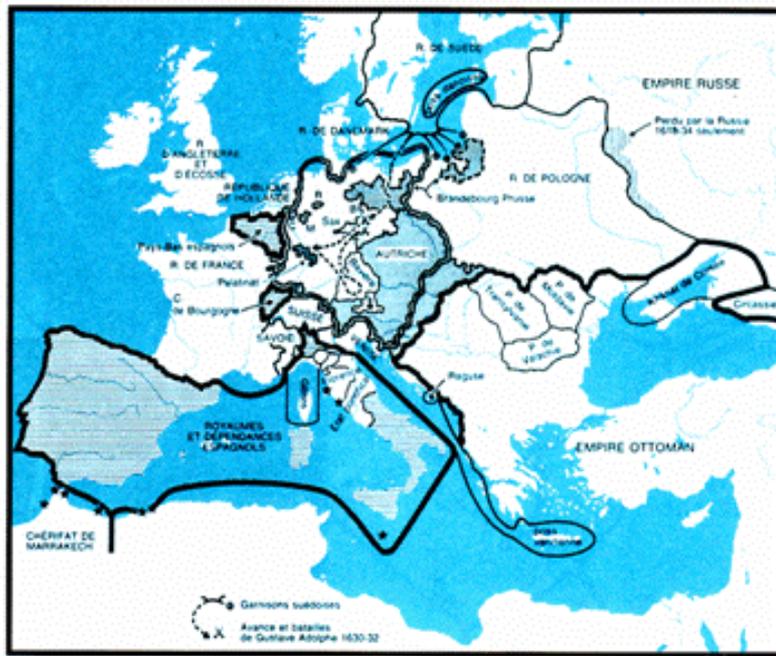
Si les PJ tentent de rendre visite à Grandier, tout dépend de l'heure à laquelle ils se présentent. Martial, le geôlier qui est de service dans la matinée, a de la sympathie pour son prisonnier (« pensez, c'est lui qui m'a marié et qui a baptisé la petiote »). Il pourrait se laisser convaincre de lui accorder une brève entrevue avec des gens de l'extérieur, s'il est sûr que personne ne le dénoncera... En revanche, Gaëtan, le geôlier qui le relaye vers 15h00, est très service-service et refusera obstinément de leur accorder la moindre visite.

Comme il se doit, la prison est gardée par une douzaine de soldats du roi. Ils sont compétents, mais nerveux. Après tout, ils gardent un redoutable sorcier, et qui sait de quoi il est capable. Un évènement « surnaturel » intelligemment orchestré (avec le concours de Joao, par exemple) suffira à les faire fuir pour quelques minutes.

Grandier lui-même ne ressemble plus tellement au jeune et charmant curé qu'il était. Il a été torturé, il est incapable de marcher et a du mal à parler. Il est heureux de savoir qu'on s'occupe de lui à l'extérieur, mais à ce stade il n'est pas très chaud pour s'évader. Ce serait un aveu de culpabilité, et il tient à être innocenté.

## Surveillance

Après la visite des PJ à l'abbé Barré, celui-ci prend des mesures. Dans un premier temps, il les fait surveiller par frère Donatien, le sacristain de l'église Saint-Pierre. Celui-ci, un brave benêt, n'est pas particulièrement discret. Si les PJ tentent de le coincer, ils y arriveront sans trop de mal (peut-être après une petite poursuite comique dans des rues encombrées : il va falloir zigzaguer entre des charrettes, éviter un troupeau de porcs qui passe, traverser une place de marché animée...). ▶



L'état de l'Europe en 1634.

Donatien ne fait pas mystère de l'identité de son commanditaire : « Voyez-vous, messeigneurs, l'abbé vous a trouvé une si drôle de mine qu'il m'a demandé de m'assurer que vous n'étiez point de mauvais drôles désireux de nuire aux honnêtes gens de notre bonne ville. » Il ne sait rien d'autre, et a visiblement très peur. Logiquement, les PJ devraient le renvoyer à Barré avec un bon coup de pied au derrière, rien de plus.

Le soir même, Barré descend dans sa cave, prononce trois fois le nom d'Ambaranius le Tentateur, son démon tutélaire, et lui parle des personnages (si par hasard ceux-ci écoutent aux portes, ils n'entendent rien de concluant, à part leur nom. Le démon ne « parle » pas, il se contente d'envoyer télépathiquement ses commentaires dans l'esprit de Barré).

Ambaranius délègue à son tour l'un de ses serviteurs, un diabolotin du nom d'Achilianus, qui s'est autoproclamé « Archange de l'Abîme, Corrupteur Émérite, Prince du Crépuscule et Grand Étrangleur de Chats ». Ce dernier titre est le seul qui corresponde à quelque chose. Achilianus passe la nuit, invisible, à observer les PJ. Si ceux-ci réussissent un jet de POUvoir x 1, ils sentent sa présence : ils font de mauvais rêves, se réveillent en nage ou ont l'impression que quelque chose d'obscur se terre dans un coin de leur chambre. A leur réveil, ils entendent les servantes se lamenter bruyamment. Blanchette, la chatte de l'auberge, a été retrouvée près de la cheminée, le cou tordu.

Dans la journée, Achilianus commence à leur faire des misères. Le vin qu'on leur sert tourne au vinaigre au moment où ils le versent dans leur verre. L'omelette du petit déjeuner semble avoir été faite avec des œufs pourris. S'ils prennent leurs chevaux, ceux-ci sont nerveux et manquent de les désarçonner (ils n'apprécient pas d'avoir un démon invisible en croupe. Demandez un jet d'Équitation à tout le monde. En cas d'échec, c'est une chute humiliante et éventuellement douloureuse. Comptez 1d6-1 de dommages).

Le reste de la journée est parsemée d'incidents du même genre. Comme corrupteur, Achilianus a encore des progrès à faire, mais

cela ne l'empêche pas de chuchoter des suggestions abominables à l'oreille des personnages (qui ne les entendent que s'ils ratent un jet de POUvoir x 5, et qui n'y succombent que s'ils ratent un second jet). Le démon se contente de jouer sur les mauvais penchants des uns et des autres, rendant Joao plus lâche, Anne de Beaulieu plus snob, induisant père Sébastien en tentation...

Tout cela devrait pousser Joao à essayer l'Œil d'Argus. (Si vous ne jouez pas avec les personnages prêtirés, confiez la potion à l'alchimiste du groupe.) Il ne sera pas déçu : un très vilain diable noir, hérissé de piquants et au visage vaguement insectoïde, tient compagnie au groupe. De temps en temps, il fait d'abominables grimaces à l'un des PJ, se fait les griffes sur la table ou pousse d'horribles hurlements (muets, la potion ne transmet pas le son). Achilianus mettra un moment à se rendre compte qu'il a été repéré. A ce moment, il se dématérialise dans un nuage pestilentiel (tout le monde peut sentir l'odeur).

## La mort du père Christian

Le jésuite est là comme observateur plus que comme agent de terrain. A titre personnel, il déplore le sort de Grandier, mais il n'agira pas sans instructions de ses supérieurs. Cela ne le sauvera pas. Barré le déteste : il a osé accomplir des exorcismes, lui volant un peu de sa notoriété. Un jour ou deux après l'arrivée des PJ, alors que ces derniers commencent à se rendre compte qu'ils ont attiré l'attention d'une puissance surnaturelle, Barré règle ses comptes. Ambaranius lui donne magiquement l'apparence de Louis d'Ecqueville et, prenant grand soin de se faire voir, l'abbé va tuer le jésuite. L'après-midi du crime, les PJ reçoivent d'un gamin des rues un message du père Christian, leur enjoignant de se trouver au pied de la tour de Foulques Nerra à cinq heures du soir. La tour est impossible à rater : c'est celle de la citadelle.

Sur place, les PJ attendent. Peu après cinq heures, l'un des gros moellons de la tour « se

détache » et manque de leur fracasser le crâne (jet d'Esquive, 1d6+3 de dommages pour ceux qui le ratent). Au même moment, la luminosité baisse et, pendant une seconde ou deux, le vent ressemble à un ricanement...

A l'hôtel du bon apôtre, le tenancier salue Louis d'Ecqueville d'un aimable « bonjour, messire. Vous avez oublié quelque chose ? » Il soutient mordicus que d'Ecqueville est passé voir le jésuite vers quatre heures, qu'il est resté un quart d'heure, pas plus. Le père Christian est dans sa chambre, étranglé. L'aubergiste pousse de hauts cris et, le hasard faisant très mal les choses, une patrouille de gardes arrive sur ces entrefaites. Ils sont six, et devraient donner du fil à retordre aux personnages (rappelez-vous des poncifs des films de cape et d'épée, avec le combat dans l'escalier, sur les tables, les bancs utilisés comme massues, le lustre comme raccourci vers la sortie, et ainsi de suite). Les gardes ne cherchent pas à les tuer, juste à les neutraliser.

Si les PJ sont capturés, ils sont trainés devant Laubardemont, qui s'empresse de les jeter en prison (à quelques cellules de Grandier, ce qui n'est pas nécessairement une mauvaise chose). Au bout d'un jour ou deux, il consentira à les recevoir, écoutera leurs explications... et essaiera de les remettre en prison. A ce stade, ils devraient pouvoir s'évader pendant le trajet entre l'hôtel de ville et leurs cellules.

S'ils fuient, ils vont se retrouver traqués par les autorités (tous ou seulement une partie d'entre eux, selon les circonstances). Ce n'est pas bien grave : les hommes de Laubardemont ont si bien su se faire détester qu'une bonne partie de la population est prête à leur donner asile, sans même savoir ce qu'ils ont fait. Et puis, Laubardemont n'a autorité que sur la ville, pas sur les nombreux villages qui se trouvent aux alentours...

## « Et si on faisait un rapport ? »

Dès qu'ils estiment avoir recueilli assez d'informations, les PJ peuvent rédiger leur rapport et l'envoyer à Paris. Le temps que le cour-

... les PJ, écœurés par la « justice » du cardinal, tentent de faire évader Grandier ? Rendez-leur la tâche difficile, mais pas impossible. L'un des geôliers est compréhensif, les gardes sont manipulables... reste à emmener en sûreté un invalide qui croit encore qu'il pourra se défendre devant le tribunal, et qui n'est pas tenté par la vie de proscrit. Si les PJ arrivent à leurs fins, très bien ! Ils en subiront probablement les conséquences (Laubardemont n'est pas idiot, et les soupçonne assez vite). Reste que le plus fameux procès en sorcellerie de l'histoire de France vient d'être privé d'accusé... ce qui n'est pas nécessairement une perte irréparable, comme nous le verrons plus loin.

Maître Théophraste, grand ami de Richelieu et fondateur du premier journal parisien, *la Gazette*, est né à Loudun, où il possède une maison. Cet incorrigible curieux a délaissé la cour pour passer quelques semaines dans sa ville natale. Il suit une trajectoire grossièrement parallèle à celle des PJ, mais dans des conditions plus favorables, car Laubardemont le connaît et le respecte. Théophraste est le bienvenu à l'hôtel de ville, à ses entrées au couvent des Ursulines et à la prison, et peut sans difficultés emprunter quelques gardes à son « ami » le commissaire du roi. Dans la mesure où il considère Grandier comme coupable et n'en fait pas mystère, Barré le laisse tranquille. Toutefois, maître Théophraste n'est pas un imbécile. Il se rend assez vite compte que toute l'affaire empest le coup monté, et commence tranquillement à rédiger un compte rendu de l'affaire, qu'il veut envoyer au cardinal, avec l'espoir qu'il rappellera Laubardemont avant qu'il ne soit trop tard. Tôt ou tard, son chemin croisera celui des PJ. Ces derniers auraient tort de s'imaginer qu'il va les appuyer auprès de qui que ce soit (la presse n'est pas encore le « quatrième pouvoir »). Théophraste est un courtisan qui doit sa place et sa fortune à Richelieu et, de toute façon, ce n'est pas un homme d'action.

rier fasse l'aller-retour, une dizaine de jours se seront écoulés... La réponse, laconique, émane de M. d'Artenac en personne. Il leur ordonne de se rendre dans la ville de Richelieu, qui se trouve à cinq lieues à l'est de Loudun. Le cardinal, qui s'y trouve de passage, serait heureux d'entendre leur avis...

Si nos héros s'y rendent, ils vont découvrir la « cité idéale » du cardinal : une petite ville au plan régulier, aux rues à angles droits et aux imposantes fortifications. Le château du cardinal, au sud de la ville, est gigantesque (et inachevé). Leur convocation à la main, les PJ se frayent un passage entre des meutes de solliciteurs, et finissent par obtenir une entrevue avec le cardinal. Vous tenez là l'occasion de jouer un personnage historique, et quel personnage !

Le cardinal parle peu, écoute attentivement ce qu'ils ont à dire, pose des questions pertinentes... Lorsqu'ils ont terminé, il déclare : « Il semble clair qu'il y a d'autres sorciers en ville. Nous considérons comme probable qu'ils soient complices de Grandier. Vous savez ce qui vous reste à faire... » Protester que Grandier est innocent leur vaut un regard froid, suivi de : « Votre Grandier sera jugé par une cour royale, présidée par M. de Laubardemont, dont les services m'ont pleinement satisfait jusqu'ici. Contesteriez-vous mon choix ? » L'avertissement est clair, et le groupe n'a plus qu'à présenter ses excuses. Quant à leurs ennuis avec les autorités, s'ils pensent à lui en parler, le cardinal leur rédige un sauf-conduit.

## Retour à Loudun

Le sauf-conduit calme Laubardemont, qui fait de visibles efforts pour coopérer avec eux. Il n'est pas opposé à ce que l'on arrête d'éventuels « complices de Grandier ». C'est lui qui les jugera, et il saura utiliser leurs aveux pour charger encore plus « son » coupable.

Il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre la liste des suspects. Qui peut en vouloir à Grandier ? Qui en ville peut être sorcier ? Le problème est que Grandier avait beaucoup d'ennemis, au premier rang desquels mère Jeanne des Anges,

le chanoine Mignon et son inséparable satellite, l'abbé Barré.

Dans les jours suivants, le chanoine Mignon passe l'essentiel de ses soirées enfermée chez lui (il écrit un livre sur l'affaire, dont il espère faire le succès d'édition de l'année). L'abbé continue comme si de rien n'était, avec de fréquentes visites au couvent, et plus précisément à mère Jeanne des Anges. Voyant qu'il n'a pas réussi à neutraliser les PJ, il adopte un profil bas, avant de tenter de leur fournir un autre coupable... Quant à la supérieure du couvent, elle ne change rien à sa routine, sinon qu'elle a de grandes conversations avec l'abbé, son « nouveau directeur de conscience ». Ces discussions deviennent de plus en plus intimes, au point que les sœurs commencent à jaser... Si l'une des PJ a encore ses entrées au couvent et arrive à écouter aux portes, elle n'entendra rien de compromettant (Achilianus, toujours invisible, surveille devant la porte, et vient prévenir son maître de la présence de l'indiscrète... que mère Jeanne des Anges expulse poliment dès le lendemain).

Le seul événement marquant de ces quelques jours est l'arrivée d'un messager, qui annonce que le Parlement de Paris a refusé de juger Grandier. Il n'y a plus aucun moyen de le sortir des griffes de Laubardemont.

## La mort de sœur Claire

Peu après, par un chaud après-midi de juillet, la ville apprend que sœur Claire, une des exposées qui avait tenté de se rétracter, vient de mourir dans des conditions bizarres. Laubardemont se rend au couvent, et conclut à la « mort par maléfice ». Si les PJ parviennent à examiner le cadavre, Joao peut conclure à l'empoisonnement sans le moindre doute. A défaut, les symptômes que décrivent les sœurs peuvent lui suffire à arriver au même diagnostic. A ce stade, le couvent est suffisamment sens dessus dessous pour que des individus à l'air « officiel » puissent interroger ses pensionnaires sans se faire expulser. Reste à faire un petit travail de détective : comment le poi-

son a-t-il été administré ? Sœur Claire a mangé au réfectoire, avec toutes les sœurs. Elle ne conservait pas de sucreries dans sa cellule. En fait, le seul moment où le poison aurait pu lui être administré est le matin même, pendant l'office. Elle a communié, et l'hostie a pu être empoisonnée. Qui célébrait la messe ? Eh bien, l'abbé Barré, bien entendu ! C'est le premier vrai clou dans le cercueil de l'abbé... mais il n'y a toujours aucune preuve.

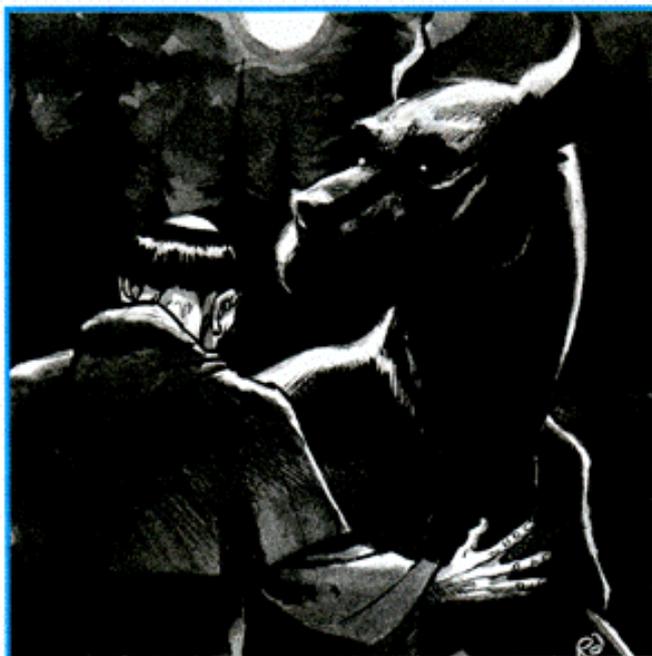
Si les PJ se renseignent auprès des apothicaires de la ville, ils en trouvent un qui a vendu une forte dose de poison... à un religieux qui ressemblait comme deux gouttes d'eau au père Christian, le jésuite assassiné... et ceci, le lendemain de sa mort !

## Une apparition

Le lendemain matin, sœur Euphrasie, la doyenne du couvent, vient trouver Laubardemont, affolée. Elle a vu Grandier sortir de la cellule de sœur Claire, à l'aube, avec une « expression mauvaise sur le visage ». A moins que les PJ ne l'aient fait évader, Grandier est toujours sage dans sa cellule. Mal caché sous le matelas de sœur Claire, on trouvera un assortiment de propagande satanique et un magnifique pacte passé entre sœur Claire et un dénommé Erzélzéchias « avec le bienveillant parrainage du Très Impie Frère U.G. ». C'est bien entendu Barré qui, ayant demandé à son démon de lui donner l'apparence de Grandier, l'a déposé pendant la nuit. Dans le jardin se trouve quelques empreintes de pas laissées par un homme, dont les semelles correspondent exactement à celles de l'abbé Barré.

## Confrontation

A Loudun, la fouille de la maison de l'abbé ne donne rien (il a jeté le reste du poison aussitôt après l'avoir utilisé). Après la mort de sœur Claire, Barré reprend sa routine pendant un jour ou deux. L'avant-veille du procès de Grandier, il quitte discrètement la ville. Personne ne le sait, mais il possède une « campagne » à Villeneuve-le-Bourg, un gros village situé à deux lieues (trois bonnes



heures de route) au sud-est de Loudun. Il y est rejoint par mère Jeanne, qui est partie incognito par une autre route.

Les gens de Villeneuve connaissent l'abbé sous le nom de « M. Urbain », et ne savent pas grand-chose sur lui : ses allées et venues sont discrètes en diable (c'est le cas de le dire).

La nuit de leur arrivée, qui se trouve être celle de la nouvelle lune, Barré entreprend d'invoquer son démon tutélaire. Il se rend avec Jeanne dans un coin de campagne désert, au croisement de deux routes, non loin de la tombe d'un suicidé. D'autres silhouettes masquées les rejoignent petit à petit, jusqu'à ce qu'ils soient treize et forment un cercle. Ambaranius le Tentateur se manifeste alors sous la forme d'un chien noir gros comme un cheval. Barré s'incline devant lui, lui présente sa nouvelle servante et lui demande « quand il pourra enfin prendre la place de ce maudit Grandier ». Il est à la limite de l'arrogance, et visiblement cela agace Ambaranius, qui s'intéresse davantage à Jeanne. Un parchemin apparaît dans la main de cette dernière. Le démon gronde : « Jure-moi fidélité et signe. En échange, j'exaucerai tes vœux. » Comme en transe, Jeanne s'entaille la main... A moins que les PJ ne soient très

couards, ils ne peuvent pas la laisser se damner sous leur nez !

Ambaranius les regarde charger, une lueur amusée dans ses yeux jaunes. Le cercle des sorciers s'écarte pour les laisser passer. Le démon les accueille en ricanant : « Pauvres mortels, vous venez perturber une petite réunion amicale, mais vous ne pouvez rien contre moi. Seul un mort sur un bûcher peut me renvoyer d'où je viens et vous faites tout pour l'éviter non ? Aujourd'hui je suis d'humeur magnanime. Je vais vous écouter. Que voulez-vous ? » La discussion risque d'être intéressante. Le démon cherche d'abord à tenter les PJ, en excitant leurs mauvais penchants, leurs désirs secrets. S'ils résistent, Ambaranius passe à la négociation. Il refuse de renoncer à Jeanne des Anges, mais tant que celle-ci n'a pas signé le pacte, le démon ne peut rien contre elle. Il suffit de la raisonner, de lui rappeler son engagement religieux, pour lui faire reprendre ses esprits et réaliser l'ampleur de son erreur. Elle s'effondre en pleurs et en prières. Par contre, on peut convaincre Ambaranius de livrer Barré (les démons apprécient souvent d'être débarrassés de leur invocateur ; ils n'apprécient guère d'être au service des simples mortels). Il accepte même de donner à l'abbé l'apparence de Grandier : « J'ai promis

de l'aider à prendre sa place. Je n'ai jamais précisé si c'était dans son église ou sur le bûcher. Mettez-le donc dans sa cellule. Ensuite... eh bien, il m'appartient, de toute façon ! » Les sorciers n'interviennent pas, et s'évanouissent rapidement dans la nature, pour éviter d'être reconnus.

## Épilogue

Il reste à procéder à la substitution. Barré, en état de choc, se laisse faire. Le fait qu'il n'ait pas été torturé, et donc qu'il ne soit pas totalement identique à Grandier, passera sans problème (« le sorcier a utilisé ses pouvoirs pour se soigner »). Quant à ses dénégations, personne ne les prendra au sérieux.

Jeanne des Anges rejoint son couvent, qu'elle abandonnera bien vite pour devenir simple moniale à l'autre bout de la France.

Quant à Grandier... eh bien, après une parodie de procès et malgré les manifestations des habitants de Loudun, quelqu'un sera brûlé le 20 août sur la place du Marché.

Quant aux PJ, ils peuvent rentrer à Paris avec la satisfaction du devoir accompli... et en s'étant probablement fait remarquer du cardinal et d'un démon. Tous deux auront sans doute des plans pour leur avenir... □

## Les PNJ

### ► Gardes de Laubardemont

FOR 13 INT 12  
CON 15 POU 10  
TAI 12 DEX 15  
APP 10 PV 14

Bonus aux dommages : +1d3

Compétences : Cascade 30 %, Discrétion 30 %, Équitation 50 %, Escrime 80 %, Esquiver 50 %, Vigilance 40 %.

Armes : Rapière 1d6+1.

Armure : Cuir, 2 points.

### ► L'abbé Barré, démonologue

FOR 10 INT 13  
CON 15 POU 16  
TAI 14 DEX 16  
APP 10 PV 13

Bonus aux dommages : 0

Points d'énergie : 16

Compétences : Connaissance des démons 40 %, Esquiver 60 %, Culture générale 50 %, Escrime 60 %.

Armes : Dague, 1d3 +2.

Sorts : Distraction fatale 65 %, Brumes de l'esprit 45 %, Affliction 70 %.

### ► Les autres sorciers

FOR 14 INT 11  
CON 13 POU 15  
TAI 11 DEX 14  
APP 13 PV 13

Bonus aux dommages : +1d3

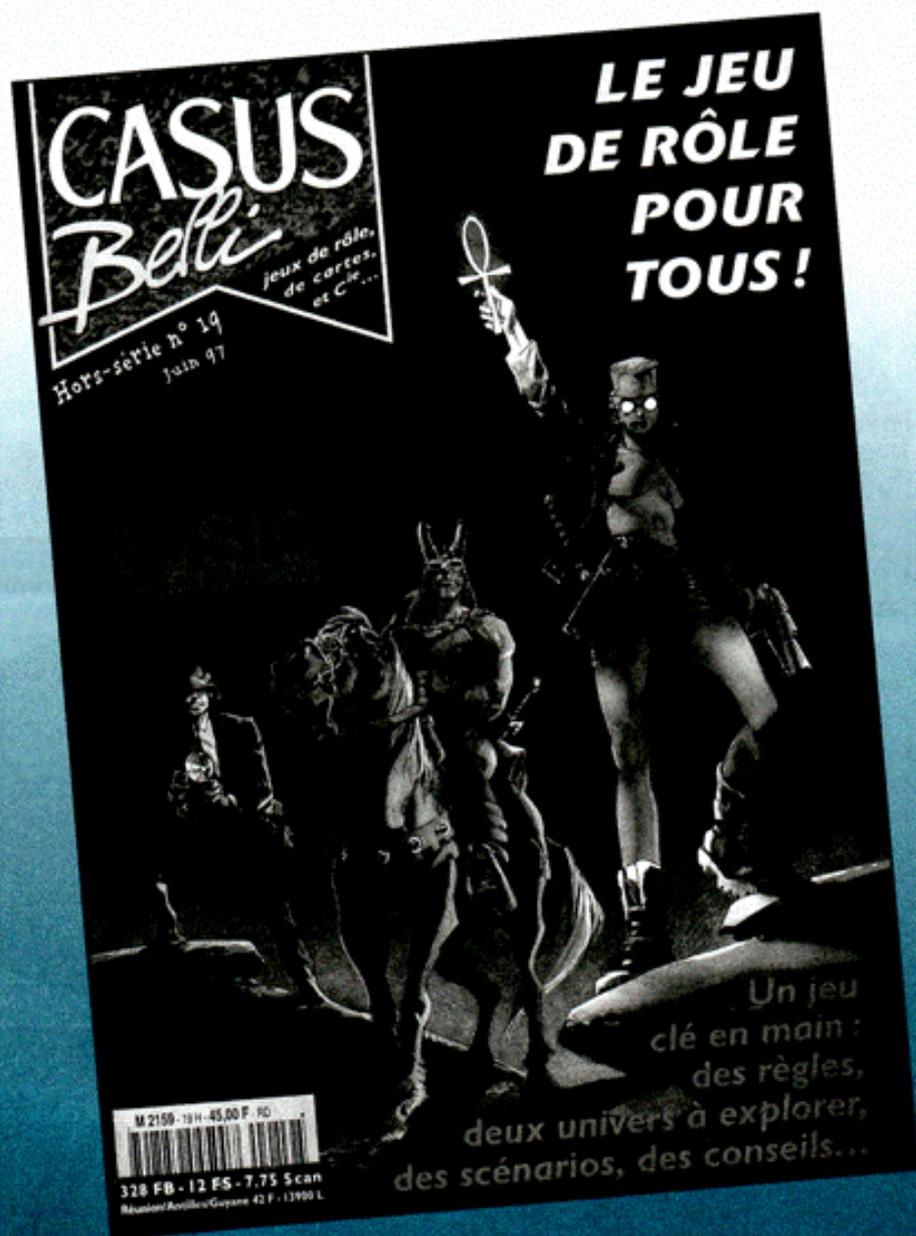
Points d'énergie : 15

Compétences : Connaissance de la sorcellerie 50 %, Escrime 75 %.

Armes : Dague, 1d3 +2 ou Épée, 1d6+2 ; deux d'entre eux ont en plus Arme à feu (Pistolet) à 55 %.

Sorts : 2 au choix.

# SI VOUS AVEZ MANQUÉ LE PREMIER ÉPISODE...

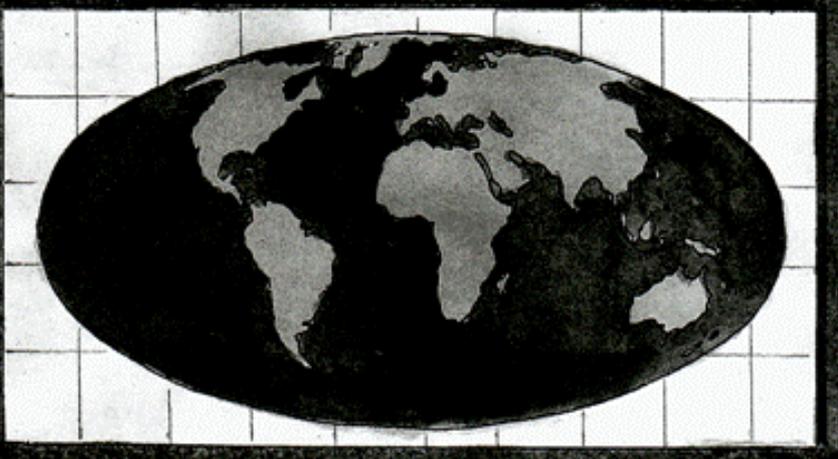


## ...IL EST ENCORE TEMPS DE VOUS LE PROCURER

*(nos anciens numéros peuvent être commandés page 49).*



MYSTIQUES ET MERCENAIRES



-RER-98

# MYSTIQUES ET MERCENAIRES

« ON VENAIT D'INSTALLER LES CAMÉRAS INFRAROUGES, ON ÉTAIT SÛR DE LA COINCER, CETTE ENTITÉ... C'EST LÀ QUE CINQ BARBOUZES DE KARELL INC. ONT DÉBARQUÉ AVEC LEUR MATÉRIEL LOURD. ILS ONT FAIT TELLEMENT DE RAFFUT QUE L'ALIEN S'EST BARRÉ. ET C'EST LES PETITS MALINS DU GROUPE D'ELBE QUI ONT FILÉ AVEC LES RESTES DU VAISSEAU ! »

UN AGENT DE W & B, ÉCÉURÉ.

W

ard & Blackmoor

n'existe pas dans le vide.

De nombreuses autres organisations s'agitent dans l'ombre, poursuivant des buts plus ou moins nobles. Ce petit guide des « professionnels de l'occulte » à l'usage des agents de W & B présente les principales.

## Karell Incorporated

- **En un mot** : Agence de renseignement privée américaine, principal concurrent de W&B.
- **Historique** : Karell Inc. a été fondée en 1977 par Raymond Karell, un ancien de la CIA et un ex-collègue de Nathaniel Ward. Il a pris sa retraite en 1994. Linda Frost, une femme aujourd'hui âgée de 45 ans environ, lui a succédé. Son passé reste obscur, mais elle aurait servi d'intermédiaire entre la CIA et le cartel de Medellín au début des années 90.
- **Description** : Plus grosse et plus portée sur l'action que W&B, Karell Inc. a également la réputation d'être moins scrupuleuse. On lui attribue des vols, des enlèvements et des coups de force, même si son activité se limite théoriquement au renseignement. La CIA l'utilise quand elle ne veut pas se mouiller dans une affaire trop compromettante. Le siège de Karell Inc. est à New York, dans une petite tour néogothique datant du début du siècle.
- **Points forts** : Les agents de Karell Inc. sont à 90 % des pros du renseignement et de l'action, sensiblement plus efficaces que ceux de W&B pour des missions à risque ou de type « commando ». Leurs relations avec la CIA leur assurent une relative impunité aux États-Unis et dans les régions du monde où les Américains ont une forte influence. Leur matériel est toujours à la pointe du progrès.
- **Points faibles** : Le manque de discrétion et d'adaptabilité des agents, surnommés les « Men in black » par ceux de W&B (qu'ils sur-

nomment eux-mêmes « Warner Bros » et considèrent comme une bande de guignols), leur méconnaissance des cultures étrangères et leur médiocre maîtrise du paranormal.

- **Lieux d'action** : Le monde entier.
- **Effectifs** : 150 personnes (dont 53 agents).

## Le Cercle pourpre

- **En un mot** : Société criminelle chinoise.
- **Historique** : Comme toutes les triades chinoises, le Cercle pourpre se réclame d'un passé mythique. Son dirigeant prétend être Ma Yee Fuk, un moine félon qui, au XVII<sup>e</sup> siècle, livra le monastère de Shaolin aux Mandchous. Maintenu en vie par l'usage de la magie taoïste, il aurait traversé les siècles et créé sa propre organisation pour se protéger de la vengeance de ses pairs. « Ma Yee Fuk » a l'apparence d'un septuagénaire en bonne forme. Il serait en réalité Chen Chi Li, un agent recruté par les Soviétiques dans les années 60 pour constituer un réseau qu'il a ensuite détourné à son profit, allant jusqu'à travailler pour Pékin.
- **Description** : Le Cercle pourpre est basé à Shanghai, où il change sans cesse de base. Ma Yee Fuk occupe une villa en banlieue. Outre les activités classiques d'une triade (trafic en tout genres, racket, proxénétisme), le Cercle pourpre montre un intérêt certain pour la magie et l'irrationnel. Même si son aura de sorcier immortel est usurpée, « Ma Yee Fuk » n'en reste pas moins un personnage énigmatique, fêru d'occultisme. Il utilise son organisation pour se

procurer tout ce qui peut l'aider à étudier la magie, sans se cantonner aux traditions orientales. Ses pouvoirs réels sont sujets

## La Danse de l'Air

- **Description** : La Danse est une technique de combat utilisée par les proches de Ma Yee Fuk. Elle combine un entraînement très poussé aux arts martiaux et une discipline psychique proche de l'hypnose, entraînant une modification de la perception du combattant par ses adversaires. Ces derniers ont l'impression qu'il vole littéralement autour d'eux.
- **Procédure** : Le combattant doit réussir une lutte POU/POU contre celui de ses adversaires qui la meilleure score dans cette caractéristique. S'il réussit, il dépense ensuite 1 PE par round. Il peut alors porter 3 coups, à mains nues ou à l'arme blanche, et jouit d'une grande liberté de mouvement : ses adversaires ont un malus de 30% à tous leurs jets pour le frapper et l'esquiver.
- **Effet secondaire** : La Danse est épuisante. À chaque round, s'il rate un jet sous la CON x 2, le combattant perd 1PV.

à caution, mais il inspire une véritable terreur à ceux qui l'ont approché.

- **Points forts** : Le dévouement extrême des membres du Cercle pourpre. Des liens avec la pègre de nombreux pays. Certains membres d'élite maîtrisent des techniques de combat particulièrement efficaces. Dans les régions où la triade est active, ses hommes bénéficient de nombreux indicateurs et points de chute.
- **Points faibles** : Pratiquement aucun relais non-asiatique. Médiocre adaptabilité de ses hommes en dehors de leur territoire habituel. La plupart sont de simples gangsters, loin d'être des experts en occultisme.
- **Lieux d'action** : L'Asie, les pays abritant la diaspora chinoise en Amérique du nord et en Europe de l'ouest.
- **Effectifs** : Estimés à 15 000 hommes.

## MindTech

- **En un mot** : L'une des plus puissantes et des plus dangereuses sectes mondiales (voir le scénario *Les disparus de la Toungouska*, dans CB n° 110).
- **Historique** : MindTech a été fondée en 1967 par un ancien astronaute américain, le commandant Jeffrey G. Jaspers. Celui-ci prétend avoir été contacté par des extraterrestres qui lui ont révélé la véritable origine de l'humanité et sa destinée. Grâce à des exercices psychiques, MindTech prétend transformer ses adeptes en surhommes, seuls aptes à rejoindre une prétendue Confédération galactique.
- **Description** : Immensément riche grâce aux sommes exorbitantes extorquées à ses membres pour leur « éveil psychique », MindTech est organisée comme un État, avec son ministère des finances et ses services secrets. Jeffrey J. Jaspers tente par tous les moyens de s'appropriier objets et connaissances ésotériques qui pourraient augmenter son pouvoir. Ce paranoïaque se déplace en permanence entre ses nombreuses demeures des États-Unis dans une énorme et luxueuse caravane. Les principales bases de MindTech sont à Eureka (Californie), Arthur's Town (Bahamas) et Ettelbrück (Luxembourg).

## Le BML 18, ou « Soulbooster »

- **Description** : Cette molécule sortie des laboratoires MindTech d'Eureka est dérivée d'hallucinogènes utilisés traditionnellement par les chamans amérindiens. Elle est produite en petite quantité et distribuée avec parcimonie aux adeptes disposant de pouvoirs psis. C'est une pâte rouge appliquée sur le cou et absorbée par la peau.
- **Procédure** : Elle agit 5 rounds après son application. Ajoutez 4d6 points au POU pour une journée, et augmentez considérablement la puissance des pouvoirs psis du sujet.
- **Effets secondaires** : Des visions incontrôlables et des troubles de la personnalité. De plus, chaque application de BML 18 fait perdre définitivement 1d3 points de POU. Quand celui-ci arrive à 1, seul un usage continu de la drogue permet de ne pas sombrer dans un état d'hébétéude permanente.

Les membres de MindTech ne sont pas des zombies fanatiques. La plupart ont un QI élevé, une bonne situation et une image publique fort respectable. MindTech utilise la notoriété de certains membres (acteurs, sportifs) pour entretenir une façade sympathique. MindTech possède son propre satellite TV, qui relaie des émissions en anglais, espagnol et russe. On prétend aussi qu'il pourrait faire office de satellite espion.

- **Points forts** : MindTech compte parmi ses membres de nombreux médiums et mène des expériences (neurochirurgie, stupéfiants) dans le but de développer leurs pouvoirs. MindTech emploie tous les moyens possibles pour réduire au silence ses détracteurs : menace, chantage, diffamation, procès ruineux, « suicide » et « accidents ». Son influence est considérable dans les milieux politiques et financiers, ainsi que dans les médias.
- **Points faibles** : MindTech est handicapée par sa mauvaise réputation et par l'inquiétude croissante du public à son égard.
- **Lieux d'action** : Le monde entier.
- **Effectifs** : 25 000 adeptes, dont 10 % de cadres.

## Nova Rossia

- **En un mot** : Organisation politico-mafieuse russe.
- **Historique** : Avec la chute de l'URSS, de nombreux scientifiques et agents de renseignement soviétiques ont perdu leur emploi. Parmi ceux-ci, les membres de la « treizième section » du KGB, spécialisée dans la recherche paranormale. Certains ont tenté de monnayer leurs talents ou leurs connaissances, mais la création de Nova Rossia en 1995 a mis un terme à cette fuite des cerveaux.
- **Description** : Nova Rossia est une organisation privée, très liée avec les milieux les plus conservateurs de la Russie « brune-rouge ». Soutenue par des fonds mafieux, Nova Rossia veut restaurer l'ordre et la grandeur de la Russie. D'abord en recrutant ses meilleurs spécialistes du paranormal, ou en les dissuadant de travailler pour d'autres (ce qui passe souvent par leur élimination pure et simple). Ensuite, en récupérant les expériences, les documents

et le matériel paranormal disséminé dans les anciens « pays frères » et dans la CEI. À terme, Nova Rossia vise la conquête du pouvoir en Russie et la reconstitution d'un vaste empire en Europe et en Asie.

En Russie, les méthodes de Nova Rossia sont brutales. L'organisation bénéficie de compllicités au sein de la police, de l'armée et du pouvoir politique.

Dans les ex-pays frères, Nova Rossia est parfois confrontée aux nouvelles autorités, désireuses elles aussi de bénéficier des acquis soviétiques en matière de paranormal. La République Tchèque et la Pologne ont déjà fait appel à W&B pour contrecarrer les plans de Nova Rossia.

Dans le reste du monde, Nova Rossia tente de s'implanter en suivant la mafia russe. Elle rentre alors dans le jeu classique des alliances et des guerres mafieuses, et est peu active sur le front de l'occulte.

- **Points forts** : Nova Rossia bénéficie de l'avance acquise par les Soviétiques dans le domaine des pouvoirs psychiques, et certains de ses agents ont des talents psis (télépathie, télékinésie). Ses agents classiques sont endurcis et sans scrupules.
- **Points faibles** : Des conflits internes entre personnes de factions autrefois rivales, et des controverses sur l'idéologie et les buts à poursuivre fragilisent cette structure encore jeune et disparate. Sa technologie est souvent en retard sur celle des Occidentaux.
- **Lieux d'action** : L'ex-Union soviétique, les anciens « pays frères » d'Europe, d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine. Potentiellement, le monde entier.
- **Effectifs** : 200 personnes, dont 90 scientifiques, 70 agents et une quarantaine de psis.

## Keops Corporation

- **En un mot** : Entreprise spécialisée dans les technologies non conventionnelles.
- **Historique** : À l'origine obscure société d'ingénierie spatiale travaillant pour la Nasa, Keops a été chargée par le Pentagone d'étudier des objets à la technologie « non-humaine » à partir des années 60. Sa croissance a alors été spectaculaire.

## Le Psychoblind, un appareil exclusif Keops

- **Description** : Surnommé «Crâne d'œuf» par les agents de W&B, ce casque peu esthétique a été remarqué à plusieurs reprises sur des agents de Keops. Sa fonction est d'établir une barrière isolant l'esprit de celui qui le porte et le protégeant des attaques mentales, de la télépathie, des visions d'entités immatérielles, etc. L'efficacité de l'appareil semble réelle. Un piratage du fichier de Keops a cependant établi que les agents l'ayant utilisé en continu pendant plusieurs jours ont dû être mis en repos à durée indéterminée au retour de leur mission.
- **Procédure** : Toute activité psychique liée au POU n'a que 20% de chances de succès sur le porteur du Psychoblind.
- **Effet secondaire** : Chaque journée d'utilisation entraîne la perte d'un point de CON, regagné en un mois de repos.



Keops a commencé à s'approvisionner par ses propres moyens dans les années 80, ce qui a dégradé ses relations avec le gouvernement américain.

● **Description** : Keops n'est qu'une PME par la taille, mais un géant par son chiffre d'affaires et les retombées technologiques de ses activités. Son directeur actuel se nomme Octavio Cardenas et est originaire d'Haïti. Il ne sort pratiquement jamais du siège de l'entreprise, une vaste pyramide de verre qu'il a fait construire en 1982 à 50 km au nord de Los Angeles, en plein désert de Mojave.

Jusqu'en 1993, Keops faisait appel à divers sous-traitants (Karell Inc., notamment) pour enquêter sur des événements paranormaux et récupérer des objets intéressants. Depuis, Cardenas s'est doté de sa propre structure « action ». Ses agents sont généralement accompagnés par plusieurs scientifiques de haut niveau.

● **Points forts** : Les agents de Keops utilisent généralement des méthodes surprenantes, basées sur l'utilisation d'appareils ultrasonnistiques (et de vaudou, selon plusieurs observateurs).

● **Points faibles** : Le manque de discrétion de son appareillage scientifique.

● **Lieux d'action** : Le monde entier, partout où des phénomènes paranormaux méritent une enquête.

● **Effectifs** : 450 personnes, dont 200 chercheurs et 30 à 40 agents de terrain.

## Les Fils de Thulé

● **En un mot** : Société occulte néonazie.

● **Historique** : Le Groupe Thulé était une société secrète créée au début du siècle en Allemagne. Sa doctrine ésotérique (la recherche des anciens Aryens et la magie néopaienne) influença considérablement les nazis.

Quelques responsables de Thulé ont échappé aux poursuites en 1945, aidés par les services secrets britanniques et américains, qui les ont ensuite utilisés pendant la guerre froide. Ils se sont enfuis avec des archives considérables et, surtout, 17 enfants issus d'un programme de sélection de médiums. Les « Fils

de Thulé » se sont à nouveau manifestés dans les années 60. La première génération de nazis a pratiquement disparu, cédant la place à une nouvelle série de dirigeants dont le but est la restauration d'un Ordre Nouveau à l'échelle mondiale.

● **Description** : Les Fils de Thulé accumulent connaissances et pouvoirs occultes. Plusieurs médiums, dont certains de la seconde génération, y sont actifs, et la recherche psychique est l'une des principales activités de l'organisation. La direction est collégiale, et les noms de deux dirigeants sur sept seulement sont connus de W & B : Heinrich Eckart, le neveu de l'un des anciens dirigeants du Groupe Thulé, et Joos Van Slyke, un Afrikaner initié dans les années 70. Tous deux vivent en Namibie, à Swakopmund. Cette petite ville côtière isolée par le désert de Namib a été fondée au XIX<sup>e</sup> siècle par des colons allemands. Ses maisons dans le plus pur style bavarois abritent de nombreux ex-nazis. Les Fils de Thulé sont également implantés en Amérique latine.

Leur opération la plus ambitieuse connue à ce jour date de la période 1968-1977 : le projet « Walkürenritt », visant à conférer à plusieurs jeunes filles le contrôle total du métabolisme cérébral d'autrui. Plusieurs de ces médiums sont connues par leur nom de code, correspondant aux noms des Walkyries de la mythologie germanique, mais aucune n'a été identifiée avec précision. Le succès n'aurait été que partiel, et des pouvoirs imprévus et incontrôlables semblent s'être manifestés en situation de stress.

● **Points forts** : Une somme considérable de connaissances occultes. Les pouvoirs psis de leurs médiums. L'appui des milieux néonazis du monde entier, et même des services secrets occidentaux. De plus, la puissance financière des Fils de Thulé est immense. Ils contrôlent de vastes exploitations minières et forestières en Afrique et en Amérique latine.

● **Points faibles** : Leur nombre réduit les empêche d'être présents partout où ils le souhaiteraient ; lorsqu'ils agissent, c'est rarement à plus de deux. En cas de coup dur, ils emploient des mercenaires, généralement des Sud-Africains, peu discrets et totalement ignorants du

paranormal. Enfin, des dissensions semblent être apparues entre les dirigeants de la première génération et leurs successeurs, ceux-ci étant plus intéressés par le pouvoir financier que par l'idéologie de reconquête mondiale de leurs aînés.

● **Lieux d'action** : Europe du nord, Amérique latine, Afrique du sud, Tibet, Balkans, Moyen-Orient.

● **Effectifs** : 20 à 50 personnes, dont une dizaine de médiums.

## Le Groupe d'Elbe

● **En un mot** : Groupuscule catholique antisaniste.

● **Historique** : Le 7 mai 1993, une réunion de personnalités catholiques proches de l'Opus Dei a eu lieu sur l'île d'Elbe, dans la propriété de Luciano Canelli, un riche industriel italien. Leur objectif : lutter contre la propagation du satanisme et du paganisme, qui connaissent un renouveau considérable depuis la fin des années 80. À cette occasion, une structure baptisée « le Groupe d'Elbe » a été mise en place.

● **Description** : Une dizaine de laïcs, issus de la haute société et du monde des affaires européen, sont disponibles pour des missions occasionnelles visant à combattre les gourous, sorciers et autres satanistes. Seuls trois d'entre eux se consacrent à plein temps à cette activité : « la Présidente », Francesca Canelli, l'épouse de l'homme d'affaires, a 49 ans et habite Côte et Elbe ; « le Secrétaire », Antoine de Saint-Louvent, un ancien diplomate français, vit à Neuilly ; et « l'Archiviste », Javier Castillo De La Fuente, dignitaire de l'Opus Dei, réside à Rome. La Présidente et le Secrétaire assignent les missions, l'Archiviste rassemble les informations et constitue des dossiers afin d'aider les agents, qui travaillent généralement à deux. Petit à petit, le Groupe d'Elbe est devenu incontournable en matière de paranormal, et le Vatican fait maintenant appel à lui pour enquêter sur divers phénomènes dépassant largement le domaine du satanisme.

● **Points forts** : Ils ont beaucoup d'argent, des amis puissants et une relative protection judiciaire. Ils bénéficient aussi du

soutien des réseaux catholiques conservateurs (principalement l'Opus Dei) et du soutien du pape lui-même. Ils ont accès aux archives du Vatican.

- **Points faibles** : Des agents peu nombreux et peu portés sur l'action pure (leur moyenne d'âge est de 45 ans).
- **Lieux d'action** : Le monde entier, mais surtout l'Europe, l'Afrique et l'Amérique latine.
- **Effectifs** : 12 membres permanents, plus de nombreux sympathisants et relais.

## Alamut

- **En un mot** : Organisation terroriste mystique.
- **Historique** : Surgi de nulle part en 1988, Alamut a perpétré plusieurs assassinats spectaculaires en Inde et au Moyen-Orient, avec pour seul point commun le vol ou l'extorsion de documents ou d'objets liés à la secte des Assassins. Dans ses lettres aux médias, Alamut se prétend le successeur de l'ancienne secte des Assassins.
- **Description** : L'objectif actuel d'Alamut serait de reconstituer le trésor et la fabuleuse bibliothèque des Assassins, dispersés en 1257 par l'invasion des Mongols. Alamut est un groupe très violent, préparant minutieusement ses interventions, qui ont toujours lieu de la façon la plus spectaculaire possible. L'arme favorite des adeptes d'Alamut est le poignard, mais ils ne dédaignent pas des méthodes plus modernes si c'est nécessaire. Il semble qu'ils aient utilisé à plusieurs reprises la magie ou des pouvoirs psychiques. Ils excellent à se déguiser et à se fondre dans le décor pour s'approcher au plus près de leur victime, qu'ils frappent avec une précision chirurgicale. Ils parviennent souvent à s'échapper avant même que les témoins aient compris ce qui vient de se passer. Les rares adeptes d'Alamut capturés ont réussi à se suicider dans les vingt-quatre heu-

## Contrôle métabolique

- **Description** : Ce pouvoir psi, répandu chez certains Fils de Thulé, confère une résistance physique exceptionnelle pendant de courtes durées. Le sujet établit des « dérivations » permettant à son organisme de survivre même si un organe vital ne fonctionne plus ; de plus, la régénération des cellules est accélérée. Il a été étudié chez Hans Haller, l'un des 17 enfants emmenés hors d'Allemagne en 1945, et qui a rejoint le MI-6 en 1965. Il semble que certains Fils de Thulé plus entraînés que Haller parviennent à rester concentrés en permanence et à diminuer de façon encore plus spectaculaire l'effet de leurs blessures.
- **Procédure** : Chaque round pendant laquelle le psi utilise son pouvoir lui coûte 1d3 PE. Pendant cette durée, les dégâts infligés à son organisme sont divisés par deux, et il peut agir normalement même dans des conditions extrêmes : pièce en feu, gaz toxiques, etc.
- **Effet secondaire** : Quand le sujet cesse son contrôle, il doit réussir un jet sous la CON x 1. S'il est manqué, le choc lui fait perdre conscience, parfois pour plusieurs heures.

res. Leurs empreintes digitales brûlées empêchent toute identification. Les dents de l'un d'entre eux avaient même été limées. Deux étaient de type indien, un autre de type mongol.

- **Points forts** : Un total dévouement à leur cause. Ils ne parlent jamais, même sous la torture ou l'effet de drogues. On ignore presque tout d'eux, aucun nom, aucun lieu ne leur est associé. Ils utilisent probablement la magie.
- **Points faibles** : Leur petit nombre, leur probable manque de fonds, leur absence d'alliés et de relais.
- **Lieux d'action** : Le monde entier, mais essentiellement la péninsule indienne, la Mongolie, la Russie, le Proche-Orient et les Balkans.
- **Effectifs** : Sans doute quelques dizaines d'hommes.

## L'Empire de Papa Zoraj

- **En un mot** : Organisation au service d'un sorcier hypothétique.
- **Historique** : Papa Zoraj (ou « Z'orage », ou « l'Empereur ») est mentionné pour la première fois en Louisiane en 1788, lors du procès de trois esclaves noirs accusés de sorcellerie. On retrouve le nom de ce sorcier mythique dans toutes les Caraïbes au XIX<sup>e</sup> siècle, et il est également évoqué par des sectes africaines depuis la Seconde Guerre Mondiale. Ce personnage serait un puissant houngan (un sorcier vaudou), étendant son influence sur tous les cultes d'origine africaine. Il aurait de nombreux serviteurs et rechercherait avec avidité certains objets destinés à accroître son pouvoir. Son nom est régulièrement cité pour effrayer ou impressionner les adeptes des cultes dérivés du vaudou.
- **Description** : L'Empire de Papa Zoraj n'est pas une organisation aux contours délimités, mais plutôt une sphère d'influence s'étendant

sur la plupart des cultes d'origine africaine : vaudou, santeria, candomblé, etc.

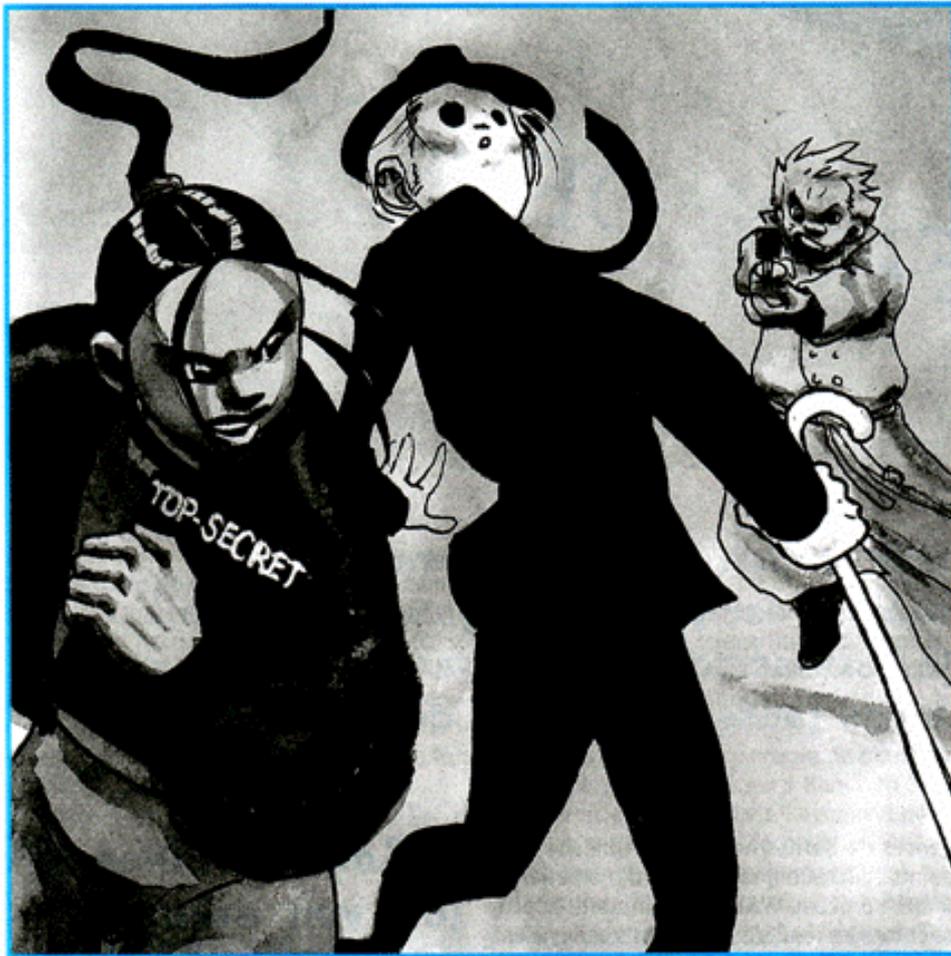
Les « envoyés » de Papa Zoraj s'attribuent toujours des titres ronflants : généralissime, grand chambellan, marquis, etc. Une véritable hiérarchie existe peut-être au sein de « l'Empire », mais rien n'est sûr.

L'Empereur Papa Zoraj, personnage mythique et peut-être fictif, a de l'influence sur de nombreuses sectes et terrorise tous ceux qui fréquentent ces mouvements, de près ou de loin. Son nom est souvent invoqué pour imposer le silence à des témoins, pour extorquer des renseignements... Nul n'est en mesure de le contacter ni de le localiser. Il n'est pas certain qu'il ne soit qu'une légende ; l'organisation existe, quels que soit ceux qui la manipulent. Les pistes les plus sûres remontent jusqu'au Nigeria, pays où pétrodollars, criminalité et anarchie se mélangent en un cocktail redoutable.

- **Points forts** : La loi du silence qui entoure Papa Zoraj et la terreur qu'il inspire à des millions de personnes. Ses envoyés se targuent d'avoir de puissants pouvoirs magiques.
- **Points faibles** : Peu actif dans les zones n'ayant pas de communauté d'origine africaine.
- **Lieux d'action** : Afrique, Amérique latine, États-Unis, Europe occidentale.
- **Effectifs** : Sectes et cultes d'origine africaine : plusieurs dizaines de millions dans le monde. Serviteurs aux ordres de « l'Empereur » : quelques dizaines ?

## The Iron Lords

- **En un mot** : Bikers néotempliers.
- **Historique** : En 1972, une petite communauté de motards hippies s'installe au nord de Manchester. Le petit groupe se transforme petit à petit en une véritable secte, The Iron Lords, se réclamant des templiers et des alchimistes. Racket et trafic de stupéfiants enrichis-



sent le groupuscule. Les Iron Lords font des adeptes dans tout le Royaume-Uni, puis outre-Atlantique et enfin en Europe du nord. L'actuel grand maître, Jared Jenkins, a pris la tête du mouvement lors de la convention de Stonehenge de 1993, où son prédécesseur a trouvé la mort dans une fusillade.

● **Description** : Les Iron Lords se déplacent toujours sur de puissantes motos améliorées par leurs soins. Ils livrent une guerre effrénée aux autres groupes criminels, Hell's Angels et Bandidos en tête. Ils mènent également une autre guerre, plus discrète, contre les occultistes et les divers ordres néotempliers. Leur bête noire est la franc-maçonnerie.

Les Iron Lords s'entourent d'un décorum néogothique, et ont investi nombre de forteresses médiévales. Leur QG reste le manoir de Todmorden, un véritable camp retranché au nord de Manchester. Leur hiérarchie est calquée sur celle des Templiers. Ils se retrouvent chaque année dans un lieu « magique » différent pour une grande convention.

● **Points forts** : Ils ne reculent jamais et rendent coup pour coup. Ils maîtrisent certaines pratiques magiques.

● **Points faibles** : Ces motards au look médiéval ne sont pas discrets et leurs méthodes manquent de subtilité.

● **Lieux d'action** : Royaume-Uni, Scandinavie, Benelux, États-Unis, Canada, Mexique.

● **Effectifs** : 2000, dont la moitié en Grande-Bretagne.

## Les aveugles

● **En un mot** : Mystère absolu.

● **Historique** : Depuis la création de W&B, de nombreux rapports font état de la présence d'aveugles sur les lieux des missions. Une enquête sur leur compte, effectuée en 1990, montre que de nombreux protagonistes d'événements paranormaux disent également avoir rencontré des aveugles. Cinquante-trois apparitions ont été répertoriées depuis 1860, et douze autres ont été retrouvées dans des textes antérieurs (la plus ancienne dans un texte romain du I<sup>er</sup> siècle).

● **Description** : Leur seul point commun est leur cécité, qui semble réelle. Ils ne sont jamais intervenus directement dans une affaire, mais rôdent toujours autour de lieux où des événements étranges se sont produits. Il leur est arrivé de prodiguer un avertissement à des témoins ou à des enquêteurs, ou de remettre une pièce à conviction à un agent. Ils semblent parfois suivre les témoins et les enquêteurs, ou plus exactement se trouver constamment sur leur passage.

● **Points forts** : Les aveugles parviennent toujours à échapper aux filatures, comme s'ils se volatilisaient au détour d'une rue.

● **Points faibles** : Euh... ils sont aveugles ?

● **Lieux d'action** : Le monde entier.

● **Effectifs** : Inconnus. Huit sont fichés chez W&B (photo ou bande vidéo), aucun ne semble avoir été vu sur plusieurs affaires. □

## Possession de la machine

Une caméra dissimulée par W&B a filmé cette cérémonie initiatique (ou est-ce un rituel magique ?) chez les Iron Lords en 1990.

● **Description** : La cérémonie se déroule dans une vaste salle aménagée en garage, au sol orné de pentagrammes. Douze officiants se livrent à divers rituels tandis que l'initié se vide goutte à goutte de son sang, qui est versé dans le réservoir de sa moto. On grave sur la fourche de celle-ci des signes cabalistiques. La moto se met soudain en marche, et on installe l'initié sur sa selle. L'engin effectue un parcours complexe, tandis que l'initié reprend rapidement des forces. À l'issue de ce rituel, il est censé faire corps avec sa machine. De fait, les Iron Lords sont des motards exceptionnels, capables de prouesses étonnantes. Ils semblent ne pas sentir les blessures lorsqu'ils sont à moto. À vous de choisir l'interprétation à donner à ce phénomène.

● **Interprétation rationaliste** :

Tout repose sur la grande qualité des pilotes et l'effet psychosomatique du rituel. L'initié a déjà un score de 60 à 70% en Piloter moto. Après le rituel, il bénéficie d'un bonus de 20 à 30% lorsqu'il est sur sa monture d'élection, plus un bonus de 10% à ses autres compétences physiques. De plus, il ne sent plus la douleur. Toutes les pertes de PV sont momentanément annulées jusqu'à sa descente de moto (sauf s'il meurt, bien entendu).

● **Interprétation magique** :

La moto est possédée par une entité qui contrôle le pilote. Lorsque l'Iron Lord est sur sa moto, ses caractéristiques deviennent celles de cette entité : 100% en Pilotage, 15 à 18 à toutes les caractéristiques physiques, 50 à 70% dans les compétences physiques. Doublez ses PV. Il reste en vie tant que la moto est en état de rouler, mais souffre normalement des PV perdus s'il descend de la moto.



ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# FAUX DÉPART

**C**e scénario s'adresse en priorité à des agents un peu expérimentés. Il est préférable qu'ils aient déjà joué l'aventure du hors-série «BASIC» avant de se lancer dans cette enquête pleine de fausses pistes et de rebondissements.

## L'histoire en quelques mots

Un tueur en série sème la terreur à Eerie, une petite bourgade du Middle West américain. Les témoignages évoquent une sorte de monstre redoutable aux pouvoirs surnaturels. Très vite, la presse s'est emparée de l'affaire. Le shérif local, incapable d'arrêter le tueur, est totalement dépassé par les événements. Réalisant que sa réputation est en jeu, il fait discrètement appel à l'agence Ward & Blackmoor pour l'aider à résoudre le mystère et essayer de redorer son blason.

## Londres, 13 avril 1998

La tour Canary Wharf émerge peu à peu de la grisaille matinale. L'agence W&B vient de recevoir un coup de téléphone des États-Unis, et plus précisément d'un certain Barnes, le shérif d'une petite ville de l'Indiana. Le cousin de Barnes, un Texan du nom d'Andy Watson, est une vieille connaissance de Nathaniel Ward. Andy a recommandé l'agence W&B à son cousin. Barnes a refusé de parler de la mission au téléphone, mais il a promis une forte rémunération. Subventionné par sa ville, le shérif est en mesure de vaincre d'éventuelles réticences financières. Il propose une avance de 15 000 \$, auxquels viendront s'ajouter 5000 \$ en cas de succès. Les frais annexes (logement, déplacements) sont également pris en charge par le shérif. C'est mince, mais les deux directeurs décident d'accepter sa proposition. Pour le reste, les exi-

gences de Barnes ne portent que sur trois points : discrétion, rapidité et diplomatie. Le shérif a prévenu W&B qu'il comptait s'approprier tous les résultats si les agents parvenaient à leurs fins. C'est même pour cela qu'il les paie. Avant de s'envoler pour les États-Unis, les personnages (qui n'en sauront pas plus sur l'enquête pour le moment) peuvent prendre quelques renseignements sur la ville où ils sont attendus : Eerie, Indiana (voir le paragraphe suivant).

## Eerie, Indiana

L'Indiana est considéré par beaucoup d'Américains comme une contrée de bouseux arriérés, un genre de Texas en moins touristique. Eerie est une petite bourgade américaine typique, un bled paumé du sud de l'Indiana, tout près de la frontière avec le Kentucky. Située à 200 km au sud-sud-est d'Indianapolis, au bord de la rivière Ohio, Eerie compte moins de 3 000 habitants. Elle n'est située qu'à 10 miles d'Evansville, « la » grosse ville de la région, forte de 130 000 habitants. Le paysage est principalement composé de plaines verdoyantes, entrecoupées de champs de maïs et de blés, et de forêts. L'économie est essentiellement agricole. La rivière Ohio, toute proche, est bordée de quelques usines polluantes, mais la région reste assez agréable. Il n'y a qu'une seule grande rue à Eerie : Main Street, la principale (et unique !) artère commerçante. Une tour d'une vingtaine d'étages a été érigée en plein centre ville. La plupart des habitations sont des maisons blanches en bois (ou imitation), de style pseudo-victorien, à un étage. Il y a beaucoup de fermes aux alen-

« Roger, sors voir dehors ce que c'est ! »

Les Arquiliens sont une race d'extraterrestres humanoïdes, avec un corps frêle, une grosse tête, de grands yeux et la peau grise. Ils sont en guerre contre une autre race issue d'une étoile lointaine, qui a entrepris de les exterminer. Ni les uns ni les autres ne s'intéressent à la Terre mais, il y a cinq ans, un vaisseau arquilien en perdition a essayé de s'y poser en catastrophe. Le crash a été fatal à ses deux passagers et a ravagé les champs de blé de Roger Mills, un agriculteur réputé d'Eerie. Stupéfait par sa découverte, Roger alerte immédiatement son beau-frère. L'homme en question, un certain Terry Martins, est un ufologue renommé. Il est installé à Indianapolis, et travaille depuis des années pour Randolph Sommers, un magnat de la presse, auquel il fournit des articles croustillants qui déclenchent l'enthousiasme des lecteurs de *Facts!*, un tabloïd de luxe qui ne veut pas dire son nom. Un peu sceptique, Terry se rend chez Roger presque à contrecœur. Mais ce qu'il découvre à Eerie balaye aussitôt toutes ses réticences : un incroyable engin volant de forme trapézoïdale avec deux cadavres à bord, deux extraterrestres à peau grise. Tout de suite, Terry voit grand. Il pense à la portée d'un tel scoop, il pense à son patron, aux articles qu'il pourrait écrire, il pense fortune et gloire, bref il veut devenir riche. Très vite, il fait jurer le silence à son beau-frère, lui promettant de gigantesques profits si son projet aboutit. L'ufologue fait ensuite venir toute une équipe de savants à



Eerie. Ces hommes sont également des passionnés d'ufologie; ils travaillent en temps ordinaire à Indianapolis, et il a toute confiance en eux. Chacun d'entre eux est spécialisé dans un domaine se rapportant aux expériences qu'il compte mener. Il y a là un généticien, un ingénieur mécanicien, une astronome et... deux hommes de main, tout à la fois ouvriers et gardes du corps.

## Au boulot!

La petite équipe s'installe dans la grange principale de Roger, rapidement transformée en laboratoire de recherche. Le projet de Terry, l'ufologue, est proprement démentiel. Il espère remettre la navette en état, la renvoyer d'où elle vient et ramener des images du monde des Arquiens. À cet effet, une caméra a été intégrée à la carcasse de l'appareil. Elle transmettra en permanence des images à la Terre. Ainsi, même si la navette ne revenait pas, des images parviendraient quand même jusqu'à Terry et son groupe. Le fait que les ondes hertziennes aillent juste un peu moins vite que la lumière implique un décalage de plusieurs années... à moins, comme le pense Altman, que les ondes suivent le même chemin que la navette dans l'hyperespace. Jusque là, le projet est ambitieux, mais n'a rien de répréhensible.

Mais il y a pire: dans sa folie mégalomane, Terry s'est mis en tête de «refabriquer» des Arquiens à partir de l'ADN des passagers morts et de cobayes humains pas vraiment volontaires. En leur injectant du sang extraterrestre, il compte créer une nouvelle race de mutants destinée à servir «d'ambassadeurs» entre les deux races. Après avoir protesté, ses collègues se laissent convaincre. Après tout, c'est pour la science!

## We've got a problem here...

Tout se déroule sans accroc au cours des premiers mois. Terry et ses associés prennent leurs quartiers à Eerie, s'inventent des occupations

factices pour ne pas trop attirer l'attention et se mettent au travail. Les travaux préliminaires sont concluants: réparer la navette semble possible, mais les scientifiques se rendent compte que cela prendra beaucoup de temps. Les recherches génétiques sont menées en parallèle.

De temps à autre, Terry envoie de nouveaux articles à son «bienfaiteur» Randolph Sommers, articles dans lesquels il évoque à demi-mot ses extraordinaires découvertes. Alléché par la promesse d'un scoop imminent mais toujours reporté, le magnat continue à envoyer ses chèques. Cinq ans ont passé, et l'équipe n'est toujours pas venue à bout de son projet. La navette n'était que faiblement endommagée, et les réparations sont à présent presque achevées. Mais de là à la télécommander, il y a un pas qui est encore loin d'être franchi... Dans le même temps, les expérimentations génétiques suivent leur cours. Un premier cobaye est mort, mais Martins ne désespère pas. Pourtant, un gros pépin survient peu de temps après, qui va dérégler cette belle mécanique...

## Comme un défiant...

Le problème vient de Roger Mills, l'agriculteur qui héberge secrètement les scientifiques. Les cours du blé ayant chuté, son entreprise est menacée de faillite. Mills réclame alors les sommes promises par Terry. Il s'ensuit une violente dispute où l'agriculteur reproche à Martins de l'avoir mené en bateau. Où sont les millions de dollars promis? Le scientifique s'emporte. Il accuse Mills de vouloir profiter de la situation. Mills menace de tout raconter aux médias et fait mine de s'en aller. Terry prend peur, rattrape son beau-frère et, pris de folie, lui fracasse le crâne à coups de pelle. Oups! À présent, plus question pour Martins de faire marche arrière. Maquillant rapidement le meurtre en accident, il emprunte la moissonneuse-batteuse de Mills et lui passe sur le corps. Un tragique accident... C'est du moins ce qu'il essaiera de faire croire à sa sœur, la malheureuse épouse de Roger. Mills est enterré dans l'intimité, et les recherches se poursuivent.

Mais un second dérapage survient. Après la mort du premier cobaye, l'équipe de scientifiques a poursuivi ses recherches génétiques sur deux SDF originaires d'Evansville, à qui l'on a promis de l'argent, à condition de signer une décharge et d'accepter de participer à quelques expériences médicales. Cette fois, la greffe prend, et l'ADN des deux clochards commence à s'altérer. Enfermés dans un réduit exigu dont on ne les laisse que rarement sortir, les deux cobayes se transforment progressivement en hybrides arquiens-humains. L'un des deux clochards, Richard Stauber, accepte les changements tant bien que mal et coopère. Après tout, il n'a rien à perdre. Mais l'autre, Doug Fairchild, ne supporte pas le traumatisme. Confronté aux terribles changements physiques qui l'affectent, il veut mettre un terme à l'expérience et rentrer chez lui. Martins, évidemment, l'en empêche, avec l'aide de ses collègues, désormais pleinement complices. On l'enferme à double tour et les expériences se poursuivent, plus pénibles et cruelles que jamais. Les tortionnaires ont simplement négligé un détail: le sang des hybrides est devenu acide. Obéissant à une sorte de sixième sens, Doug s'entaille la main et parvient à s'évader. Il se sait condamné, mais son esprit perturbé n'est plus tendu que vers un but unique: se venger. Doug va essayer de tuer ses géoliers un par un, en utilisant les armes naturelles dont les expériences l'ont doté: un sang acide, donc, ainsi qu'une force surhumaine et des pouvoirs psioniques qui, entre autres avantages, lui permettent de sentir les ondes mentales de ses anciens bourreaux (et donc de les débusquer, où qu'ils se terrant). D'où les meurtres en série pour lesquels l'agence W&B a été contactée.

Un dernier point: avant même qu'il ait pu tuer tous les membres de l'équipe de Terry, la transformation de Doug, le cobaye, arrive à son terme. Devenu un véritable Arquien, il abandonne alors toute idée de vengeance, et ne souhaite plus qu'une chose: repartir vers son monde à bord de la navette. Cela dit, comme il est prêt à tuer pour la récupérer, sa conversion au pacifisme risque de ne pas sauter aux yeux des agents.

## « Y'a pas marqué Dale Cooper ici ! »

Dès leur arrivée (avion jusqu'à Cincinnati, train jusqu'à Evansville puis bus jusqu'à Eerie), les agents sont accueillis par le shérif Barnes, un type ventripotent, assez antipathique de prime abord. Il les met au courant du péu qu'il sait, et leur fait bien comprendre qu'ils ne sont que de simples exécutants. À moins que les personnages ne possèdent des nerfs en acier trempé, le courant risque de passer assez mal lors de ce premier contact. Barnes veut des résultats le plus rapidement possible, et il est persuadé qu'il ne les obtiendra qu'en se montrant tyrannique (« je vous préviens, j'en veux pour mon pognon »). Le shérif n'est pas forcément un mauvais bougre, et les agents seraient bien inspirés de le remettre à sa place une fois pour toutes dès le début. Par la suite, il se montrera beaucoup plus conciliant. Barnes propose aux personnages d'agir sous une couverture de flics en civil travaillant pour lui. Ceci lui permettra de leur donner des ordres en public. En contrepartie, les personnages auront facilement accès au bureau du shérif, aux archives de la police, à la morgue, etc.

## ! Que passa ?

Les événements postérieurs à l'arrivée des agents (le jour J) dépendent bien entendu de ce qu'ils feront ou ne feront pas. Certains paragraphes font référence à des situations ou à des personnages non-joueurs dont le rôle est discuté plus loin.

● **J -4** : Premier meurtre. Il s'agit de Gary O'Neal, l'un des deux gardes du corps engagés par Terry Martins. Ce soir-là, un passant remarque que la porte du domicile de la victime est enfoncée. Il découvre le cadavre de Gary et prévient aussitôt la police.

● **J -3** : Doug se rend chez Eileen Graham (qui n'habite pas très loin du bureau du shérif), dans l'intention de la supprimer à son

## Les chercheurs

Voici les noms des associés de Terry, ainsi que leurs professions de couverture. Lorsque les agents vérifieront ces données, ils se rendront compte qu'à part les noms, tout est faux... Les véritables métiers de tout ce petit monde peuvent être obtenus moyennant quelques recherches, mais ce ne sera pas avant J+2.

- **Gardes et ouvriers** : Gary O'Neal et Erik Grimm (O'Neal prétendait être un vétéran de la Guerre du Golfe vivant de sa pension d'invalidité. Quant à Grimm, en bon psychopathe asocial, il ne parle à personne).
- **Chef mécanicien** : George Altman (soi-disant comptable dans un garage d'Evansville).
- **Généticien** : Chris Landon (pseudo-vétérinaire à la retraite).
- **Astronome** : Eileen Graham (se disait institutrice à Evansville).
- Terry lui-même se fait passer pour un représentant en lingerie féminine dans les rares occasions où il va boire un coup au bar de la ville.

tour. Sa route croise celle d'un simple promeneur qui, horrifié par l'apparence du cobaye, s'enfuit en hurlant vers le bureau du shérif. L'Arquilien en devenir le rattrape et le tue. Il renonce à Eileen pour ce soir.

● **J -2** : Doug retourne chez Eileen et la tue. En repartant, il est aperçu par un groupe de jeunes fêtards rentrant d'une soirée bien arrosée. Il fait nuit noire, l'un des jeunes a une lampe à la main. Il éclaire le monstre qui fuit, ébloui. Après ce témoignage et la découverte du cadavre d'Eileen, toute la ville est en émoi.

● **J -1** : La presse, la télévision et un nombre très important de journalistes arrivent en ville, alléchés par cette étrange affaire. Beaucoup de témoignages sont recueillis, y compris auprès d'individus qui n'ont strictement rien vu. Toutes les hypothèses sont évoquées, mais il est clair que c'est l'aspect surnaturel de l'affaire qui fait monter l'audience. Parmi les journalistes présents sur place, il y a un certain David Jensen, qui travaille pour *Facts!*, le journal du mécène de Terry. Jensen apprend qu'il a un collègue sur place et, intrigué, cherche à le rencontrer. Mais l'ufologue reste introuvable. Il ne possède pas d'adresse, seulement une boîte postale, et le journaliste n'a pas le cran de soudoyer l'employé des postes. Aucun meurtre ne survient cette nuit-là. Devant l'agitation inhabituelle qui règne en ville, Doug choisit d'attendre son heure. Mais il ne renonce pas à sa vengeance.

● **Jour J** : Arrivée des agents de W&B (les personnages). Première partie de l'enquête (examen des corps et des rapports d'autopsie, interrogatoires, travail avec la police, etc.). Le soir même, un nouveau meurtre est commis par Doug, sauf si les personnages l'en empêchent, ce qui serait étonnant. La victime est Chris Landon, le généticien. En parallèle, premier coup d'éclat de Ron Hogan, un cinglé qui veut se faire passer pour le tueur, histoire d'impressionner ses potes. Déguisé en monstre, Hogan essaye de s'introduire chez une petite vieille... et déclenche une alarme. Choquée, la victime décrit une créature à peine humaine, « avec de grands yeux rouges qui brillaient

dans le noir... ». Si les personnages se débrouillent vraiment bien, ils peuvent mettre la main sur le désaxé dès ce soir, par exemple en lui tendant un piège. Hogan est plutôt maladroit; il n'est pas non plus remarquablement intelligent. Les agents finiront bien par le démasquer et si ce n'est pas aujourd'hui, ce sera demain. L'interrogatoire éventuel de Hogan montre qu'il est assez compétent dans le style « pénible ». Il ne répond pas aux questions, joue les mystérieux, demande un avocat et fait le beau devant les caméras. Évidemment, il n'a aucune réponse aux questions étonnantes soulevées par les enquêteurs (la force physique du tueur, les traces de brûlures d'acide sur les cadavres, les critères de sélection des victimes, etc.).

● **J +1** : La transformation de Doug en Arquilien est achevée. Son organisme est désormais à même de supporter les contraintes terrestres et celles de son monde natal. Sa conscience a changé du tout au tout. L'extraterrestre a pris le dessus. Doug n'a plus envie de tuer. Son seul désir est de sauver l'autre cobaye, de dénicher la navette, de décoller et de quitter la Terre. Les souvenirs des Arquiliens d'origine lui ont été transmis génétiquement, sous une forme altérée, et Doug a le mal du pays. Il se rend chez Georges Altman, le mécanicien, pour lui demander où se trouve la navette. L'entrevue risque de mal finir... Si Hogan n'a pas été appréhendé la nuit précédente, il refait des siennes, terrorisant les passants en se faisant passer pour « le serial killer d'Eerie ».

● **J +2** : Au soir, tentative de fuite des deux néo-Arquiliens. S'ils ont bien mené l'enquête, les personnages ne devraient pas se trouver bien loin du lieu de décollage...

*Remarque* : Tous les meurtres qui auront lieu après l'arrivée des agents peuvent être évités. Si les personnages ont reconstitué la liste des victimes potentielles (le groupe de scientifiques d'Indianapolis), ils n'ont plus en théorie qu'à se placer devant l'entrée de leurs domiciles, quitte à se séparer. Doug ne prendra pas le risque d'affronter plusieurs personnes, armées qui plus est. En outre, les agents dispo-



Le shériff  
Barnes

sent de lampes torches dont la lumière lui fait très mal aux yeux. Si les personnages se trouvent devant le domicile de Landow ou d'Altman, ils verront peut-être l'Arquilien s'approcher. Ils remarqueront alors son aspect anormal, mi-humain, mi... autre chose ! Doug s'est confectionné un pansement de fortune autour de la main gauche, qu'il s'est coupé volontairement pour en faire couler l'acide.

## Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

Dès les premiers meurtres, Terry et les autres (ceux qui sont encore en vie) vont prendre leurs précautions. En premier lieu, deux jours avant l'arrivée des agents, l'ufologue fait déplacer la navette et l'installe dans le garage de son domicile, tout près de la grande tour de la ville. Le gros camion de déménagement qui se gare devant chez lui sur le coup de six heures du matin intrigue pas mal les voisins. Après la mort d'Altman, il s'en trouvera un, un vieux monsieur insomniaque, pour reconnaître le mécanicien : c'était le chauffeur du camion. Aura-t-il le civisme de prévenir la police ? À vous d'en décider.

Les scientifiques survivants se terrent chez eux. Doug n'est pas censé connaître les adresses personnelles des membres de l'équipe, mais il finira quand même par les retrouver grâce à ses pouvoirs télépathiques et empathiques. Après les deux premiers meurtres, Terry s'adjoit le concours du garde du corps survivant, option protection rapprochée.

## L'enquête

Laissez les agents explorer les différentes pistes dans l'ordre de leur choix. Il est vraisemblable qu'ils se renseigneront, pour commencer, sur les corps, les autopsies et les rapports de la police, à moins qu'ils n'aient d'autres idées plus tordues. Soyez prêts à improviser si

nécessaire en les orientant vers les bons indices, la meilleure solution restant de faire intervenir un PNJ détenteur d'une information intéressante, ou mieux, un journaliste enquêtant sur un élément un peu hors normes. Si vous êtes débutant, c'est l'occasion de découvrir l'une des principales difficultés du jeu de rôle : rester fluide ! Les PNJ n'attendent pas sagement dans leur boîte que les PJ passent pour les « activer ». Les journalistes circulent partout, et ils finiront par se rendre compte que les agents en font autant. Des liens pourront se nouer autour d'un café... mais avant de se confier à des inconnus, ils essayeront certainement de leur soutirer quelques informations.

Gardez à l'esprit qu'il est important que les agents finissent par découvrir la grange et le laboratoire dissimulé à l'intérieur... mais pas tout de suite.

## Les corps

Les agents peuvent commencer par se rendre à la morgue où le médecin légiste (un ami du shérif plutôt porté sur la bouteille) leur remet les rapports d'autopsie. Pour lui, ces meurtres n'ont pu être commis par la même personne : ils sont trop différents. « C'est comme dans *Scream*, vous savez, le film ! Mon gamin a été le voir. Eh bien, qu'y m'a dit, les tueurs ils s'y sont mis à deux. C'est comme ça qui font, à présent. Ils s'y mettent à deux. »

● Le premier mort était un certain Gary O'Neal. Doug l'a tué avec ses pouvoirs psis en lui faisant exploser le cerveau, lequel s'est gentiment écoulé par ses oreilles façon bouillie noirâtre. Le malheureux n'a pas eu le temps de souffrir (dixit le médecin légiste, rigolard). La porte de son appartement a été retrouvée enfoncée, mais rien n'a apparemment été dérobé. O'Neal vivait seul.

● Wilbur Kranz, le passant qui se trouvait au mauvais endroit au mauvais moment, est le numéro 2. Il a eu la mauvaise idée de se mettre à hurler lorsqu'il a aperçu le monstre. Doug l'a tué d'un coup de poing surpuissant en pleine

poitrine (les Arquiliens disposent d'une étonnante force physique). Le thorax a été littéralement défoncé ; les côtes ont perforé les poumons. « Bon appétit » glousse le légiste, toujours aussi drôle.

● Eileen Graham, la troisième victime, a eu la tête arrachée. Le bon docteur n'a toujours pas compris comment le meurtrier avait pu procéder, et est à cent lieues de penser qu'il s'est contenté de ses mains nues...

● Pour Landow, le numéro 4, Doug s'est servi de son acide, et il s'est montré particulièrement vicieux. Le pauvre Landow a été retrouvé ligoté à une chaise renversée, les orbites vidées de leur substance. Doug le détestait vraiment (ça peut se comprendre !). Il a rouvert la blessure qu'il s'était faite à la main, et a fait couler son acide dans les yeux de sa victime. La substance corrosive s'est frayée un chemin douloureux jusqu'au cerveau, et Landow est mort... plutôt lentement. Le légiste est formel : « J'ai jamais vu un truc pareil de toute ma foutue carrière. Et pourtant, j'en ai vus, des morts. »

● Le cinquième corps, si les agents ne parviennent pas à empêcher Doug de commettre un dernier crime, sera celui d'Altman. L'Arquilien cherche d'abord à « discuter » avec le mécanicien (« où... est... ma... navette ? ») mais ce dernier prend peur et essaie de tuer Doug. On retrouve son corps démembré, aux côtés d'une carabine chargée. L'Arquilien lui a placé le canon dans la bouche pour faire croire à un suicide. Sauf que Georges n'a plus de bras ! Inutile de dire que les choses commencent à s'embrouiller dans l'esprit de Doug. Le légiste, lui, n'y comprend plus rien.

## L'identité et le passé des morts

À part le deuxième, qui n'a rien à voir et qui retardera sans doute les enquêteurs, les autres morts ont trois points communs : ils sont tous arrivés à Eerie au même moment (il y a près de cinq ans), ils n'ont pas d'amis sur place, et personne ne sait de quoi ils vivent. ▽



Erik Grimm

Dit comme ça, ça semble très simple, mais encore faudra-t-il que les agents pensent à poser les bonnes questions... Les habitants d'Eerie, pour qui quiconque est installé en ville depuis moins de trente ans est un étranger, les y aideront certainement.

Les acolytes de Martins habitaient des meublés en ville, des appartements ou des maisons partagées. Les voisins pourront mentionner leurs professions de couverture, et se répandront en commentaires du genre « un gars discret, gentil mais pas causant ». Leurs casiers judiciaires sont vierges, hormis celui de Wilbur Kranz, condamné il y a huit ans pour braconnage (strictement rien à voir) et celui de Gary O'Neal, qui a été accusé de meurtre et mystérieusement blanchi il y a quelques années (mais ça, il faudra contacter les flics d'Indianapolis ou le FBI pour le savoir).

## Dans la rue

Il n'y a pratiquement pas de clochards à Eerie (nous sommes dans une petite ville de campagne). « Pratiquement » signifie qu'il y en a quand même... un. Alors qu'il partait, comme à son habitude, faire les poubelles du Green Maul (le centre commercial du coin), Bobby a remarqué un type bizarre. Avec toutes ces histoires de meurtre, le SDF n'a pas spécialement eu envie d'insister. Reportez-vous à la description de Doug Fairchild à la fin du scénario, et imaginez ce qu'a pu en voir Bobby avec 2 grammes d'alcool dans le sang.

## Les fichiers de Barnes

Pas grand-chose d'intéressant ! Particulièrement sagace, le shérif a noté que tous les meurtres avaient eu lieu de nuit, et qu'aucune victime n'avait été tuée de la même manière. Mais pour le reste...

## Les archives de la ville

Si les agents pensent à consulter les archives des morts violentes (accidents ou suicides)

ayant endeuillé Eerie, ils tomberont fatalement sur celle de Roger Mills, un an plus tôt. Mme Mills, totalement innocentée, affirme que son mari, victime d'un malaise cardiaque tandis qu'il se trouvait aux commandes de sa moissonneuse-batteuse, est littéralement passé sous son véhicule, qui l'a haché menu. Aucune autopsie réelle n'a pu être menée, étant donné l'état du corps, et seul un certain Terry Martins, le beau-frère de la victime, a été témoin du drame. Le rapport conclut à un horrible accident. Un fait peut cependant attirer l'attention des agents s'ils s'intéressent au dossier de suffisamment près : depuis qu'elle est veuve, Elizabeth Mills n'a plus fait tourner son exploitation. D'où proviennent ses revenus ? Autre témoignage concernant la ferme des Mills : un Ovni se serait écrasé dans leur champ il y a environ cinq ans. Tout le monde ou presque s'en souvient à Eerie, mais les gens n'aiment pas trop en parler. Roger Mills lui-même s'est toujours obstiné à nier, parlant d'affabulations et de racontars stupides. Toutes ces informations devraient inciter les agents à enquêter dans les parages de l'exploitation de Mills.

## « Non, pas la grange ! »

Mme Mills fera tout pour éviter que les agents aillent dans la grange. S'ils parviennent à lui fausser compagnie, ils découvriront un laboratoire impressionnant dissimulé sous des panneaux en toc. La navette et les cobayes ont disparu, mais il reste des indices très intéressants.

- La grange en elle-même est un montage habile de décors en carton-pâte pour cacher les ordinateurs, les outils de mesure, etc.

- Le crash a eu lieu il y a cinq ans. Il ne reste donc pas de traces de l'impact. En revanche, le démantèlement, récent, est parfaitement lisible sur le sol.

- Des clichés des premières expériences génétiques ayant conduit à la mort du premier cobaye sont restés dans une pochette oubliée au fond d'une armoire.

- Des morceaux de corps disséqués des Arquiens qui se trouvaient dans la navette lors du crash ont été conservés dans de grands bocaux remplis de formol.

- Il n'y a aucune trace de la navette. En revanche, un petit réduit à l'écart porte encore des traces du séjour forcé des cobayes : trous dans les parois (rongées par l'acide), traces de griffures, excréments séchés (intéressants à analyser) et pelures de légumes (la seule pitance des SDF mutants).

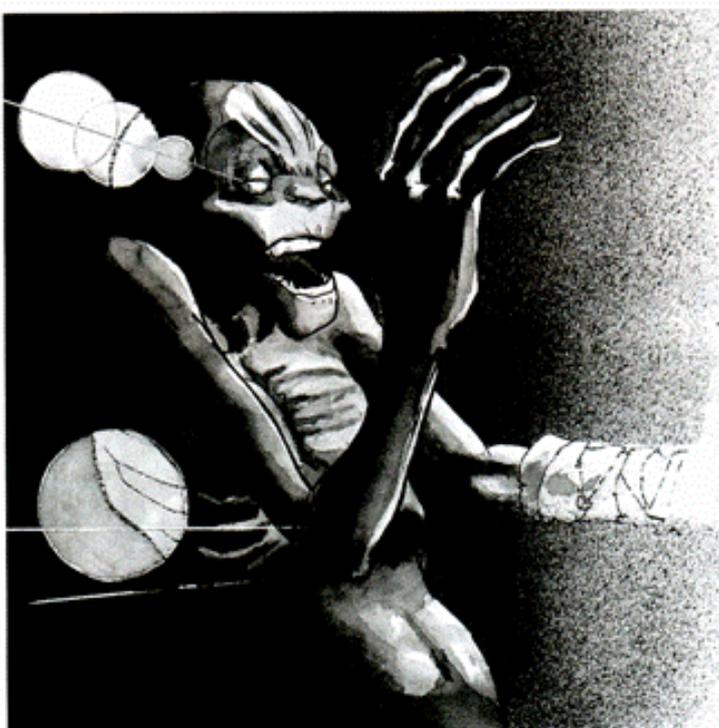
- Dans les fichiers de l'un des deux ordinateurs de la grange se trouvent les noms et adresses de tous les membres de l'équipe de Terry. Le recoupement avec les victimes de Doug ne devrait pas être trop difficile à établir. C'est l'occasion ou jamais d'aller faire le guet avant la prochaine tentative de meurtre.

Grâce à ses pouvoirs psis, le cobaye poursuit ses errances nocturnes. La lumière lui fait mal aux yeux, mais il est parfaitement à l'aise dans l'obscurité grâce à sa vision infrarouge. Ses capacités psioniques lui permettent de détecter les ondes mentales de ses tortionnaires et donc de les trouver, où qu'ils se cachent. Richard Stauber, l'autre hybride homme-archilien, se terre quant à lui dans la cave d'une maison abandonnée, en périphérie de la ville. Il ne représente pas un danger pour les habitants d'Eerie, il est bien trop craintif et perturbé pour cela. Doug compte venir le chercher une fois qu'il en aura fini avec ses bourreaux.

## Pas prévu au programme

Un certain nombre de facteurs annexes sont susceptibles de perturber le déroulement de l'enquête. La liste est loin d'être exhaustive...

- L'irruption inopinée d'une équipe de reporters télé, avec caméras, gros éclairage et questions stupides. Les agents doivent essayer de brouiller les pistes sans pour autant se démasquer, ni « doubler » le shérif (ils sont en direct à l'antenne).



Doug,  
le néo-  
Arquilien

● Ron Hogan, le cinglé affublé d'un masque grotesque qui se fait passer pour le tueur. Il se fera peut-être coincer en flagrant délit par les personnages, qui n'auront plus qu'à le ramener chez le shérif. Interpellé, il ne se rend pas immédiatement. Il essaye même de se défendre, armé d'un couteau à cran d'arrêt. Il ne cherche pas à tuer, bien sûr, mais il est tellement maladroit...

● Le shérif Barnes est un véritable empoté, doublé d'une teigne arrogante. Il mettra sans le vouloir des bâtons dans les roues des agents, parfois en voulant bien faire. À nos héros de se montrer diplomates : la réputation de W&B est en jeu.

● David Jensen, le journaliste envoyé par le magnat de la presse qui finance *Facts!* recherche un certain Terry Martins, introuvable. Si vous le souhaitez, il finit par contacter les agents.

● Grimm, le garde du corps survivant, a pour mission de protéger Terry des attaques du cobaye Doug, ou de tous ceux qui se mêleront d'un peu trop près de ses petites affaires. Si les agents tournent autour de la grange des Mills ou du garage de Martins, près de la tour, faites-le intervenir. Grimm est armé, et il n'hésite pas à tirer, manquant sa cible de peu. En vérité, il a simplement l'intention de leur faire peur, ratant volontairement ses trois premiers tirs. Si les agents persistent, Grimm se dit qu'au pire, leur mort sera mise sur le compte du tueur. Attention, c'est un tireur d'élite, et il utilise une arme à visée infrarouge. Il se trouve au 7<sup>e</sup> étage de la tour. Les personnages peuvent réussir à le neutraliser en se séparant et en prenant des risques (jets de Cascade ou de DEX x2). Chaque fois qu'un agent se met à découvrir, Terry tire. Il rate volontairement les trois premiers coups. Les agents doivent trouver un moyen de le prendre à revers, ou courir le risque d'une balle gros calibre dans le corps.

#### Et si... les PJ capturent Doug avant le final ?

Si les personnages réussissent à capturer le néo-Arquilien, il essaie de s'enfuir dès la nuit

suivante. Doug se sert de son acide pour faire fondre les murs ou les barreaux de sa geôle. Soit les agents l'ont à l'œil et le poursuivent (tout dépend du mode de surveillance qu'ils ont adopté. Ont-ils pensé à fixer un traceur radio sur ses vêtements ?), soit ils doivent le retrouver. S'ils n'ont pas obtenu les indices de la grange, c'est peut-être le moment de les aiguiller dans cette direction. Dans le pire des cas, ils le perdent. Et ils voient alors simplement une navette trapézoïdale décoller vers les 4 h 00 du matin. Les meurtres prennent fin, mais ils ne sauront jamais vraiment ce qui s'est passé, et le shérif n'aura pas grand-chose à raconter aux médias : un demi-échec pour W&B.

## Le final

Dans le garage de Terry, Doug et Richard (ou juste Richard, suivant la façon dont se seront débrouillés les agents) sont en pleine discussion télépathique avec Terry, l'ufologue. La navette spatiale est là, luisante, avec son revêtement métallique inconnu, absolument inoxydable et inattaquable à l'acide. Les agents doivent prendre position. Les néo-Arquiliens ne veulent plus faire de mal aux humains. Ils essaient d'influencer mentalement Terry, qui résiste (il est doté d'une grande force de volonté) et refuse de les laisser partir. Les « extraterrestres » s'adressent alors par télépathie aux personnages. Ils veulent juste quitter la Terre et rentrer « chez eux ». Les agents doivent prendre une décision. Qui aident-ils ? Terry, lui, ne tarde pas à faire feu sur Doug, prétextant un geste menaçant. Son compagnon essaie alors de le neutraliser. Le départ des extraterrestres dépend totalement de l'attitude des agents.

Si les néo-Arquiliens s'envolent, les agents n'ont plus qu'à convaincre le grand public que tout ce qui s'est passé était parfaitement normal et rationnel. Pourquoi ne pas faire porter le chapeau à l'un des scientifiques tués ?

Si les néo-Arquiliens restent, les agents peuvent essayer de les ramener à Londres, où ils

seront protégés et bien traités au sein de l'agence (bonne chance tout de même pour les convaincre de venir). Le vaisseau sera soigneusement étudié. Quoi qu'il arrive, Doug et Richard voudront toujours partir et, après quelques semaines d'observation, Ward et Blackmoor les laissent rentrer « chez eux ». Le simple fait de rapporter la navette et les hybrides en Europe peut facilement constituer une aventure à part entière, surtout si des journalistes trop curieux continuent à s'intéresser à l'affaire ou pire, des agents du FBI... Elle est en état de voler, mais reste à la piloter et à ne pas se faire repérer par les radars militaires.

Si Terry est toujours en vie, il va falloir décider de son sort. Il mérite un châtement, il est visiblement fou... mais il faut garder le secret sur ses expériences, sous peine d'en faire un enjeu pour tout ce que le monde du paranormal compte de cinglés.

## Conclusion(s)

● Les néo-Arquiliens décollent sous les yeux des agents et de quelques habitants d'Eerie, médusés. Vous pourrez toujours les faire intervenir dans une aventure ultérieure, si vous le souhaitez. Peut-être la navette en fuite a-t-elle été suivie par le vaisseau ennemi ? Si c'est le cas, la Terre risque de recevoir bientôt d'autres visites beaucoup moins amicales...

● Si les agents ont recueilli des informations occultes et paranormales intéressantes et les ont compilées, ils feront plaisir à Blackmoor. Ward, lui, sera surtout satisfait si les agents ont empêché le dernier meurtre et su rester discrets. S'ils ne l'ont pas joué trop perso et ont rendu service au shérif, en lui donnant officiellement tout le crédit de cette éventuelle réussite, ils s'en font un ami.

● Si les personnages sont passés complètement à côté de l'enquête et n'ont pu empêcher le meurtrier de sévir ou pire, si la presse s'en est mêlée, ils seront sévèrement réprimandés par White. ▶

## Les PNJ

▶ **Terry Martins, l'ufologue**

*Description* : Un homme chauve d'une quarantaine d'années aux traits assez durs, portant un bouc et de petites lunettes. Sa personnalité est celle d'un arriviste qui sombre peu à peu dans la mégalomanie. Tout pour la science, tel est le credo de Martins, et sa soif de connaissances justifie à ses yeux tous les excès. Lorsque débute l'aventure, Terry a déjà perdu tout sens des réalités.

FOR 13 INT 17  
CON 14 POU 17  
TAI 14 DEX 11  
APP 12 PV 14

*Bonus aux dommages* : + 1d3.  
*Compétences* : Bibliothèque 80 %, Chercher 70 %, Conduire automobile 35 %, Culture générale 75 %, Discrétion 35 %, Esquiver 30 %, Anglais 90 %, Français 30 %, Espagnol 40 %, Histoire/géographie 60 %, Informatique 40 %, Leadership 50 %, Orientation 60 %, Paranormal 50 %, Persuasion 60 %, Piloter Avion 60 %, Sagacité 65 %, Sciences appliquées 50 %, Sciences pures 55 %, Vigilance 55 %.  
*Combat* : Armes de mêlée 30 %, Armes de poing 50 %, Bagarre 50 %.  
*Armes* : Pistolet automatique 9 mm, dommages 1d10, 2 coups par round, chargeur de 9 cartouches, portée 30 mètres.

▶ **Doug Fairchild, le cobaye néo-Arquilien**

*Description* : Dans les derniers jours de sa mutation, Fairchild est devenu un humanoïde aux membres couverts de protubérances osseuses. Sa tête a grossi, ses cheveux sont tombés, sa langue est devenue bifide, et sa peau a pris une teinte grisâtre. Quant aux yeux, ils sont devenus entièrement rouges. Doug est désormais nyctalope, même s'il aura beaucoup de mal à passer pour un véritable Arquilien, à supposer qu'il parvienne à retrouver un jour « sa » planète. Ses caractéristiques physiologiques sont une force et une endurance physique très importantes; des réflexes plus rapides que ceux d'un être humain normal; un sang acide;

une capacité à respirer aussi bien des atmosphères oxygénées que chlorées; une vision infrarouge (il craint la lumière vive)... et des capacités de transmission télépathique.

FOR 20 INT 9 (18\*)  
CON 20 POU 14 (18\*)  
TAI 15 DEX 15  
APP 02 PV 18

Points d'énergie : 18.  
*Bonus aux dommages* : + 1d6.  
*Armure* : 2 points de peau épaisse.  
*Compétences\*\** : Art (Guitare) 30 %, Athlétisme 80 %, Bricolage 40 %, Cascade 45 %, Chercher 30 %, Discrétion 45 %, Esquiver 50 %, Anglais 80 %, Arquilien 30 %, Informatique 40 %, Informatique arquilienne 80 %, Navigation dans l'hyperespace 60 %, Orientation 80 %, Paranormal 30 %, Persuasion 60 %, Piloter navette 80 %, Sagacité 50 %, Sciences appliquées 70 %, Sciences pures 95 %, Survie 50 %, Vigilance 35 %.  
*Combat* : Bagarre 55 %.  
*Armes* : Sang acide, qui inflige 2d6+3 de dommages. Il n'hésite pas à se couper pour se servir de son sang d'une acidité effroyable, mais ne peut pas effectuer plus de 3 attaques acides dans un même combat.  
*Pouvoirs psioniques* : Télépathie (niveau supérieur), Empathie (niveau normal)  
*Note* : Utilisez les mêmes caractéristiques si vous devez effectuer des jets de dés pour l'autre néo-Arquilien.

\* Les caractéristiques entre parenthèses sont celles du cobaye après la phase ultime de sa mutation.  
\*\* En italique, les compétences après l'ultime mutation du cobaye.

▶ **Ron Hogan, le mythomane irresponsable**

*Description* : Hogan est un adolescent attardé. Son visage poupin, encadré de cheveux coupés ras, trahit une intelligence médiocre. Il porte un masque assez grotesque, avec des yeux rouges lumineux, acheté par correspondance dans une boutique d'Evansville. C'est un jeune paumé, qui a déjà tenté des coups médiatiques pour se faire remarquer, sans grand succès. Il pense que son attitude va

lui ouvrir les portes de la notoriété. Il sera innocenté en temps voulu, se dit-il, et il pense déjà au livre autobiographique qu'il pourra écrire après ces événements.

FOR 14 INT 8  
CON 12 POU 10  
TAI 15 DEX 14  
APP 11 PV 14

*Bonus aux dommages* : + 1d3.  
*Compétences* : Art (Musique rock) 45 %, Athlétisme 30 %, Bricolage 40 %, Cascade 20 %, Chercher 30 %, Conduire moto 40 %, Conn. de la rue 60 %, Déguisement 70 %, Discrétion 30 %, Esquiver 35 %, Anglais 80 %, Informatique 30 %, Persuasion 50 %, Sagacité 30 %, Serrurerie 25 %.  
*Combat* : Armes de mêlée 55 %, Bagarre 55 %.  
*Armes* : Poignard, dommages 1d3+2+1d3.

▶ **Erik Grimm, garde du corps et sniper**

*Description* : Grimm possède la carrure d'un footballeur américain. Il porte une casquette des Chicago Bulls et des lunettes noires, qu'il n'enlève que pour viser (sa vue est excellente). Son visage est dur et fermé. Il est assez peu loquace, et voue un véritable culte à Martins, qu'il se refuse à trahir. À part ça, il a autant de sens moral qu'une huître.

FOR 15 INT 11  
CON 15 POU 12  
TAI 16 DEX 16  
APP 12 PV 16

*Bonus aux dommages* : + 1d3.  
*Compétences* : Athlétisme 50 %, Bricolage 70 %, Chercher 40 %, Conduire automobile 45 %, Conn. de la rue 40 %, Discrétion 40 %, Esquiver 40 %, Anglais 80 %, Informatique 30 %, Leadership 50 %, Orientation 60 %, Paranormal 30 %, Plongée 30 %, Sabotage 20 %, Serrurerie 40 %, Survie 30 %, Vigilance 60 %.  
*Combat* : Armes de mêlée 50 %, Fusil 70 %, Bagarre 60 %.  
*Armes* : Sniper Rifle.30, dommages 2d6, 1 tir par round, chargeur de 10 balles, portée 100 m. Matraque 1d6+2+1d3.  
*Armure* : Gilet pare-balles, protection 6.



ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# LE MATIN DES WALKYRIES

**C**e scénario s'adresse à un groupe expérimenté et à un meneur de jeu capable de distiller d'importantes révélations sous couvert de détails d'ambiance. Une consultation préalable d'un atlas encyclopédique peut s'avérer utile, et celle de «Mystiques et mercenaires», l'aide de jeu de la p. 59, est indispensable.

## Un peu d'histoire

- **1933** : L'Ahnenerbe (société de l'héritage des ancêtres) est fondée en Allemagne par des proches du parti nazi. Le but de cette association est de «rechercher l'espace, l'esprit, les actes et l'héritage de la race nordique indo-germanique, et de communiquer au peuple les résultats de ces recherches sous une forme intéressante». Ses membres sont persuadés que la Terre a subi de profonds bouleversements dans un lointain passé et que les hommes d'alors maîtrisaient des technologies fantastiques. Ils cherchent à retrouver cet antique savoir. Pour cela, l'organisation se dote d'une cinquantaine de laboratoires «scientifiques» et organise de nombreuses expéditions, au Tibet en 1939, ou sur l'île balte de Rügen en 1942, à la recherche de l'entrée de la Terre creuse.

- **1936** : Les nazis créent une autre organisation, le Lebensborn (source de vie), afin d'instituer une race aryenne génétiquement pure. Pour cela, Himmler organise de véritables «haras humains» favorisant l'union de couples sélectionnés.

Les deux groupes poursuivent en fait un même objectif : instaurer une «civilisation aryenne supérieure». Leurs membres fondent une troisième structure, le Groupe Thulé, composée de «scientifiques» qui commencent des recherches génétiques poussées, nom de code Walkürenritt (chevauchée des Walkyries).

- **1945** : Le monde découvre les camps de la mort avec horreur. Les Soviétiques libèrent Auschwitz mais ne parviennent pas à capturer son médecin-chef, le Dr Josef Mengele, l'un des principaux animateurs de Walkü-

renritt. Dans sa fuite, il oublie quelques documents, récupérés par un jeune médecin SS, Günther Rauschnig. Emprisonné par les Russes, il passe quelques années au goulag avant d'être intégré aux recherches des Soviétiques, qui étudient les pouvoirs psychiques à des fins d'espionnage.

Les autres membres de Walkürenritt sont jugés puis exécutés à Nuremberg ou récupérés par les services secrets alliés, notamment par les Anglais. Par la suite, ils fondent en toute impunité une nouvelle organisation, les Fils de Thulé, la guerre froide justifiant tous les excès.

- **1951** : Günther Rauschnig passe à l'Ouest grâce au réseau d'évasion anglais Plum Pudding. Il rejoint peu après les Fils de Thulé.

- **1968** : Naissance de Siegrune, une charmante petite fille génétiquement modifiée grâce aux «échantillons» de Mengele. L'expérience est un succès. Elle est dotée de pouvoirs psioniques. Cela provoque un schisme chez les Fils de Thulé. D'un côté, la Vieille Garde, ayant vécu les grandes heures du nazisme, rêve de constituer le IV<sup>e</sup> Reich. De l'autre, les jeunes, la Nouvelle Génération, beaucoup plus pragmatiques, sont prêts à s'allier aux plus offrants, quitte à pervertir «la cause». Günther ne supporte pas ces luttes d'influences. Peu après la naissance du bébé, tous deux disparaissent dans la nature...

- **1998** : Siegrune, devenue Emma Ambrose, vit avec son «père» à Nassau, aux Bahamas. Au hasard d'une photo parue dans la presse, la Vieille Garde remonte jusqu'au «traître». Elle envoie deux hommes pour le faire rentrer au bercail de gré ou de force. L'entrevue tourne mal et le vieux nazi est tué. Emma assiste à la scène. Involontairement, ses pouvoirs latents se

déclenchent sous l'effet combiné de la rage et de la peur, elle tue psychiquement les agresseurs. Paniquée, elle prend le premier avion, un vol direct pour Londres. Son pouvoir de Transparency, réveillé par le choc émotionnel, lui permet de passer totalement inaperçue. Et c'est en ayant tout oublié qu'elle atterrit à Heathrow. Elle erre de squats en maisons pour indigents et finit par se retrouver au Saint-James Hospital à la suite d'une tentative de viol...

**ACTE I**  
COMMENT DIABLE  
A-T-ON FAIT CELA?

## Vacances au soleil

Les PJ viennent de terminer une délicate mission aux Bahamas. Peu importe laquelle, imaginons par exemple qu'ils ont tiré des griffes d'une secte satanique la fille d'un industriel anglais. Quoi qu'il en soit, ils ont efficacement collaboré avec la police locale et plus particulièrement avec le capitaine Wight, un inspecteur de Scotland Yard qui, conformément aux accords du Commonwealth, peut intervenir dans ce genre d'affaire.

La veille de leur départ, les PJ reçoivent un coup de téléphone de Blackmoor : «Félicitations, notre client est ravi. Vous avez

## Les petites affaires du patron

Comme vous le savez déjà, l'agence Ward & Blackmoor est avant tout une entreprise commerciale. Reste que la personnalité de ses deux dirigeants influe sensiblement sur les missions. Ward est l'archétype du businessman « à l'américaine » qui considère le paranormal comme un juteux créneau dégageant de substantiels bénéfices.

Blackmoor, s'il partage pleinement cette optique, reste toutefois plus curieux vis-à-vis des phénomènes inexplicables. C'est pourquoi il lui arrive de confier à ses employés des investigations « internes », dotées de moyens parfois importants, au grand dam d'un Ward qui ne comprend pas cette « propension typiquement européenne à gaspiller du temps et de l'argent pour le moindre petit bout de mystère ».

Inutile de préciser que les employés redoutent les « enquêtes du patron » où tout peut arriver. Fort heureusement, elles restent très rares.

bien mérité une petite récompense ! Restez donc aux Bahamas une semaine de plus, aux frais de l'agence. N'exagérez pas, tout de même ! Bonnes vacances... Au fait, si vous n'avez rien de mieux à faire, voyez donc Wight. J'aimerais bien avoir des précisions sur une autre affaire dont il m'a parlé ce matin au téléphone. C'est purement interne, n'est-ce pas ? Juste histoire de compléter nos archives... »

Et revoilà nos amis à la morgue de Nassau, devant trois cadavres. Wight, un sympathique Irlandais, prend la parole : « Normalement, vous ne devriez pas voir ça. Mais bon... On a retrouvé ces trois-là hier matin dans une villa de banlieue. Le vieux, celui qui a une balle dans la tempe, se nomme Walter Ambrose. C'était un médecin retraité discret et sans histoires, arrivé à Nassau avec sa fille, au début des années 70. D'après ce que j'en sais, il a travaillé à Londres dans une clinique privée. Veuf, casier judiciaire vierge, âgé de 72 ans d'après ses papiers d'identité. Comme d'habitude, l'arme du crime, un .38 automatique, avait le numéro de série limé. Aucune chance de remonter la piste... »

Les deux jeunes, en revanche, nous sont connus. Il s'agit de Ronald McTamara, né à Glasgow en 1965 et de Henry DeVils, né à Liverpool en 1961. Le premier a été arrêté six fois pour hooliganisme. Le second est le chanteur d'un groupe skinhead, Iron Cross. Bref, de la racaille. Probablement un vol qui a mal tourné... mais je ne comprends pas comment ils sont morts. Aucune trace de coups. Tout juste un léger saignement de nez et d'oreilles... Et ce fichu rapport d'autopsie n'arrange rien ! Tenez, lisez. »

Selon le rapport, les meurtres ont eu lieu aux alentours de 18 heures. Le vieil homme est mort instantanément. Les deux petites frappes ont succombé à de multiples lésions cérébrales. Et c'est là que le bât blesse. Le médecin légiste, une pulpeuse et très sensuelle afro-antillaise nommée Vanessa Smith, ne comprend pas du tout comment une telle chose a pu survenir. En fait, leurs cerveaux présentent la même configuration qu'une cervelle cuite ! Sa seule et unique

conclusion est totalement aberrante d'un point de vue médical : pour provoquer cela, le sang irriguant le cerveau a dû bouillir ! Quant à Ambrose, Vanessa le trouve « très usé pour son âge. On ne m'aurait pas dit qu'il avait 72 ans, j'aurais pensé qu'il en avait dix de plus ».

Informé, Blackmoor transforme cette histoire en investigation officielle. Adieu les vacances...

## L'enquête aux Bahamas

Les pistes suivantes sont totalement indépendantes. Les agents peuvent les prendre dans n'importe quel ordre. Précisons cependant que pour cette enquête, ils travaillent pour leur propre compte et ne collaborent en aucune façon avec les autorités. Ils ne sont donc pas au-dessus des lois...

### La maison d'Ambrose

Ambrose et sa fille vivaient au 212 Coconuts Road, dans une petite maison située dans la banlieue de Nassau, à environ une heure de bus du centre ville. Niché à flanc de falaise, au milieu des cocotiers, l'endroit est agréable à vivre sans pour autant donner l'impression d'une zone résidentielle très fortunée. Un grand mur blanc entoure la petite propriété. Passé le grand portail en fer forgé, il faut suivre une petite route goudronnée qui serpente sur environ 300 mètres avant d'accéder à la maison proprement dite. Celle-ci, de style colonial, compte deux étages. À côté se trouve un petit bâtiment servant de garage et de remise pour des outils de jardin. À l'arrière s'étend une vaste pelouse avec quelques chaises longues et une balançoire.

Depuis la découverte des morts par le jardinier, l'endroit est désert et des scellés ont été posés sur tous les accès (y compris au portail d'entrée). Rien ne laisse supposer qu'une effraction ait eu lieu. Aucune porte n'a été fracturée et il ne manque pas un carreau aux fenêtres. Néanmoins, il va falloir entrer. Pour cela, nos héros ont deux possibilités.

- **Convaincre Wight de le laisser faire.** Il n'est pas foncièrement contre mais son supérieur, le major Douglas, a eu vent de leur présence à la morgue. Et même si leur aide a été efficace lors de la précédente enquête, il préfère les voir ailleurs. En un mot, les PJ ont intérêt à être particulièrement convaincants face à un Wight qui n'a pas du tout envie de se retrouver au service des contraventions impayées...

- **Sauter le mur.** C'est tout à fait faisable, celui-ci n'étant pas très haut. Ensuite, à eux de trouver un moyen de pénétrer dans la maison.

La visite des lieux est assez frustrante. Il n'y a rien de particulièrement passionnant, si ce n'est le bureau du vieil homme, où a eu lieu le crime. C'est un endroit confortable, tout en cuir et bois précieux. Les trois quarts des murs sont tapissés de livres. Ces derniers traitent de nombreux sujets avec une prépondérance pour la médecine (toutes spécialités) et l'histoire du XX<sup>e</sup> siècle (plus particulièrement la période 1930-1960 en Europe). On y trouve aussi une intégrale des œuvres de Goethe en allemand, ainsi qu'une édition originale des *Nibelungenlied* (des poèmes épiques datant du XIII<sup>e</sup> siècle, qui ont inspiré Wagner).

Par ailleurs, sur une petite table, près d'un moelleux fauteuil en cuir, on trouve un autre ouvrage, visiblement en cours de lecture : il s'agit du *Livre noir des goulags soviétiques*, d'un certain Benedict Raleigh, que la quatrième de couverture présente comme un journaliste du *Times*. En étudiant attentivement sa reliure, on peut en déduire qu'un chapitre a particulièrement passionné le lecteur : il traite des camps de travail sibériens entre 1945 et 1955.

Il n'y a rien d'autre à récupérer dans la maison, si ce n'est une photo du vieil homme et de sa fille. On la trouve dans la chambre de cette dernière, au premier étage. Emma est assez quelconque, blonde aux yeux bleus. Au dos, une inscription : « Plum Pudding, 25 juin 1988 » (le vieux nazi avait donné à sa fille adoptive un surnom qui lui rappelait son passage à l'Ouest). Le journal intime d'Emma n'apporte rien de passionnant. Seule note un peu étrange, à deux ou trois reprises, elle se vante d'avoir gagné à des jeux de hasard en se fiant à ses intuitions.



Si les PJ ont choisi de jouer les cambrioleurs, laissez-les découvrir les indices, puis faites intervenir une patrouille de police intriguée par leur voiture ou des traces sur le mur extérieur. S'ils se font prendre, leur sort est entre vos mains. Au mieux, ils ont droit à une sévère engueulade de la part du major Douglas, puis à une escorte jusqu'à l'aéroport pour un départ immédiat (Wight en est chargé, il peut leur accorder encore quelques heures de répit par amitié, mais pas plus). Au pire, ils se retrouvent en garde à vue. Un avocat de W&B finit par les tirer de ce mauvais pas en payant une forte amende. Après, plus d'échappatoires possibles, c'est l'embarquement illico presto dans le premier avion...

## Emma Ambrose

Elle semble avoir disparu sans laisser de traces. Une enquête de routine n'apporte guère de renseignements.

Emma est une jeune femme discrète, sans histoires, née à Londres le 25 juin 1968. Sa mère est morte en couches. Elle a effectué un parcours scolaire quelconque. Pour ce qu'on en sait, elle n'a pas de petit ami. Elle suit des cours à la faculté de médecine de Nassau (en dernière année), tout en travaillant à mi-temps dans un fast-food. Par ailleurs, elle a une passion, le violon.

Quant à son emploi du temps le jour de sa disparition, il est assez facile à déterminer. Elle a quitté la maison vers 7 heures du matin pour prendre le bus de 7h10. De 9 heures à 14 heures, elle a suivi ses cours sur le campus de Nassau, avant de déjeuner dans un parc avec un petit groupe d'étudiants. À 15 heures, elle s'est rendue à son cours de violon. À 16h30, elle a pris le bus pour rentrer chez elle. Elle a été déposée à la station vers 17h40. Un voisin affirme l'avoir vue entrer dans la propriété quelques minutes plus tard. Après... mystère !

## Les petites frappes

McTamara et DeVils sont arrivés ensemble il y a deux jours en provenance de Londres et ont séjourné au Sunset Hotel, un « deux étoiles »

au centre de Nassau. D'après Wight, la fouille de leurs effets personnels n'apporte aucun élément supplémentaire (la police a déjà tout emporté).

D'éventuels interrogatoires n'apportent pas grand-chose de plus. McTamara avait l'alcool mauvais (il a eu un début d'altercation avec le barman d'un bar voisin la veille du meurtre) et DeVils voulait absolument se « taper une sous-femelle » (chose qu'il n'a finalement pas fait, sauf si une descente dans les quartiers chauds de Nassau vous tente).

En définitive, les PJ regagnent Londres avec de biens maigres indices : Ambrose était un passionné de médecine et d'histoire contemporaine, sa fille a disparu et deux individus louches (que le vieux connaissait probablement puisqu'il les a laissés rentrer chez lui), sont morts, le cerveau bouilli...

## L'enquête à Londres

À peine leur rapport effectué, Ward envisage déjà de les envoyer sur une autre mission. Blackmoor ne l'entend pas de cette oreille, d'où une altercation bruyante entre les deux têtes de l'organisation, pendant que les PJ poireautent dans le couloir. Ward sort furieux de la pièce. L'affaire des « cervelles cuites », comme l'a surnommé Blackmoor, peut continuer.

## Retour sur Emma Ambrose

Il est fort probable que les PJ, habitués aux MJ retors, pensent que la belle est elle aussi à Londres, ce en quoi ils ne se trompent pas. Reste que personne ne l'a vue et ce, bien qu'elle soit sous le coup d'un mandat de recherche international. Impasse totale donc. Tout au plus les indicis peuvent-ils promettre de prévenir, au cas où...

Par ailleurs, il est fort probable que les PJ ont fait un rapport détaillé et mentionné « Plum Pudding ». Et là, Blackmoor marque un temps d'arrêt. Ce nom lui dit quelque chose, mais quoi ? En fait, il a collaboré avec le MI-6 dans les années 60-70 et a donc une très vague réminiscence du réseau d'évasion organisé par ce service. Reste qu'il va lui falloir un peu de

temps pour s'en souvenir. Pour l'instant, la seule chose qui lui vient à l'esprit, c'est qu'il s'agit du petit nom donné au prince Charles à sa naissance...

## Retour sur Walter Ambrose

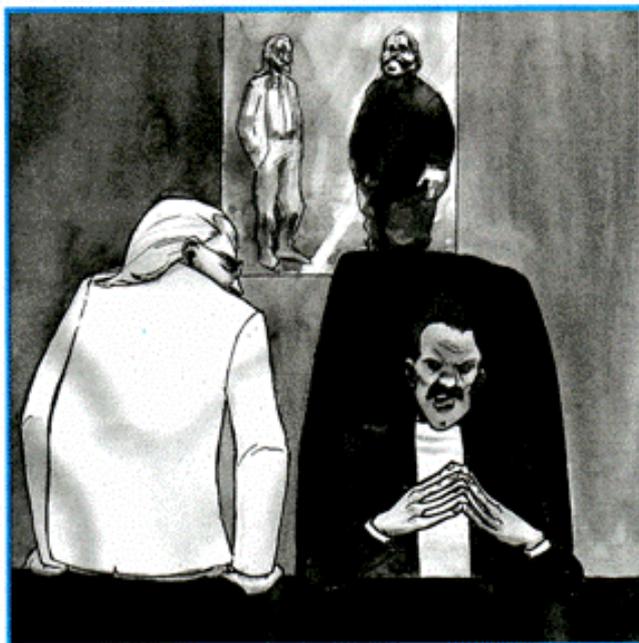
● En consultant l'état civil, on trouve de nombreuses traces de notre homme. Rien à redire, tout concorde admirablement... à un détail près. Si l'on en croit les actes de mariage, Walter Ambrose a épousé en 1965 une certaine Mary Pershing, née à Leeds en 1944. Mais si cette dernière est bien morte en couches le 25 juin 1968, c'est en mettant au monde une petite fille qui, elle non plus, n'a pas survécu à l'accouchement. Et en creusant un peu cette piste, on aboutit aux registres de l'hôpital de Sainte-Mary, à Londres. Ils sont remarquablement tenus par une fonctionnaire consciencieuse, qui est sur le point de prendre sa retraite. Et selon les archives, Mlle Pershing a déclaré être une « fille-mère » sans aucune famille lors de son admission...

● En cherchant dans les archives des différents hôpitaux et cliniques de Londres et de sa banlieue, on ne trouve aucune trace d'un Dr Walter Ambrose. Une investigation plus poussée (via le fisc, par exemple), en tenant compte des homonymies et des établissements qui ont fermé depuis trente ans, aboutit à la seule conclusion logique : il n'y a jamais eu de Dr Walter Ambrose exerçant en Angleterre...

## Deux skins morts

Les deux bougres sont connus par pas mal de monde dans les milieux louches. Tous s'accordent à les décrire comme de dangereux tarés fascinés par tout ce qui touche de près ou de loin au III<sup>e</sup> Reich. Dernièrement, ils se vantaient d'avoir rencontré d'anciens nazis et d'appartenir à une organisation visant à éradiquer la « racaille judéo-maçonnico-travailleuse » de l'Angleterre, à mater ces « bâtards de catholiques irlandais » et à « foutre dehors tous les négros et les pakichs ».

Rien non plus de très intéressant du côté des familles. N'hésitez pas à en rajou-

Ward  
& Blackmoor  
Junior

ter dans le mélo : banlieue ouvrière pauvre, parents alcooliques et/ou au chômage, petit musée des horreurs nazies dans les chambres... Si vos joueurs commencent à se plaindre du manque d'action, saupoudrez le tout de quelques skinheads bien imbibés.

### Pistes diverses

Face au peu d'indices dont ils disposent, les PJ vont probablement tenter d'exploiter toutes les pistes mises à leur disposition. Attendez-vous donc à devoir improviser sur les idées les plus folles. Par exemple, les testeurs se sont intéressés de très près au manuscrit des *Niebelungenlied* qui est fort rare et qui coûte une véritable petite fortune...

De même, une recherche dans les archives de l'agence ou dans les milieux de la parapsychologie sur les « cervelles cuites » n'apporte rien d'autre que des élucubrations délirantes sur les pouvoirs de l'esprit.

### Un petit tour en Ukraine

Reste le *Livre noir des goulags soviétiques* et son auteur, Benedict Raleigh. Il est tout à fait possible de le rencontrer à l'occasion d'une journée de dédicace dans une grande librairie. L'homme est affable et se fait un plaisir de répondre à leurs questions. Sa principale source de renseignements est un ex-colonel du KGB devenu « industriel » (autrement dit mafioso) à Kiev, Youri Serov. Il laisse entendre que certains des goulags, notamment le camp 333 situé au nord de la ville de Khatanga, dans la presqu'île de Taïmyr, en Sibérie, ont hébergé d'anciens nazis. C'est d'ailleurs le sujet de son prochain livre...

La piste est mince, mais Blackmoor pousse les agents à se rendre à Kiev, munis d'une photo d'Ambrose. Théoriquement, le voyage se passe sans problèmes, mais vous pouvez corser les choses en intégrant une petite mission « officielle » ordonnée par Ward si vous le désirez...

Quoi qu'il en soit, Serov est le parrain de la mafia de Kiev. C'est un octogénaire chauve, qui porte de grosses lunettes fumées et qui a un air un peu reptilien. Il est toujours accompagné d'une douzaine de voyous nerveux. L'approche et l'ambiance autour de lui s'en ressentent. Cependant, « le colonel » tient à soigner son image publique et ne fait pas trop de difficultés pour les recevoir.

Effectivement, il y avait bien des nazis au camp 333 qu'il a dirigé à la fin des années 40. Oui, il connaît l'homme de la photo : il s'agit du médecin SS Günther Rauschnig, capturé en 1945 à Auschwitz. Non, il ne sait pas ce qu'il est devenu. Un matin, des « officiels » sont venus le chercher. C'était en 1948 ou 1949.

C'est tout. Enfin presque : un service en valant un autre, les PJ se voient confier deux disquettes à remettre à un homme d'affaires de la City de Londres. Il n'y a rien de compromettant dessus, Serov s'amuse juste à leur faire peur. Reste que s'ils assurent la livraison, la mafia russe pourrait bien un jour ou l'autre s'en souvenir...

S'ils décident de pousser plus avant leurs recherches sur Rauschnig, en se rendant à Moscou, voire à Khatanga (il y fait très froid !), les PJ découvrent des allusions peu claires à Walkūrenritt... et attirent l'attention de Nova Rossia et de l'ex-KGB, qui déclenchent à leur tour une investigation. Pour l'instant, le groupe n'a rien à craindre, mais, vers la fin du scénario, il en ira autrement.

### Retour à Londres

À la lumière de leur rapport, Blackmoor se souvient de Plum Pudding. Il s'agit d'un réseau d'évasion de scientifiques et d'industriels soviétiques désirant « passer à l'Ouest » au début de la guerre froide. L'opération s'est brutalement arrêtée en 1951 à la suite du démantèlement du réseau par le NKVD (le futur KGB). Une enquête avait été ouverte au sein du MI-6 pour découvrir d'où venait la fuite. Ce fût le début de l'affaire Kim Philby...

Blackmoor n'en sait pas plus. Mais quelqu'un pourrait, peut-être, apporter quelques précisions supplémentaires. Il s'agit de sir Frederic

Greenspawne, membre de la chambre des Lords, pair du royaume et ancien directeur des services de sécurité du prince Andrew. Il a commencé sa carrière comme membre du MI-6 en 1942 avant de rejoindre les services spéciaux du MI-5. En 1979, il perdit ses deux jambes dans une embuscade de l'IRA, alors qu'il enquêtait sur la mort de lord Mountbatten. Bref, c'est un sacré bonhomme !

Mais contrairement à ce qu'espère Blackmoor, Greenspawne se montre assez peu coopératif. Non pas qu'il réagisse violemment, mais visiblement, il n'aime pas du tout les amateurs indiscrets. C'est donc poliment mais fermement qu'il leur conseille de laisser tomber. S'ils s'entêtent et lui parlent de Rauschnig, il semble prendre la chose très au sérieux avant d'appeler sa secrétaire et, très gravement, de lui dire : « Moneypenny, soyez gentille, convoquez James Bond ». Après quoi, il éclate d'un grand rire sarcastique et met tout le groupe à la porte, poliment mais fermement.

Le lendemain, Blackmoor convoque les PJ. Devant son bureau, ils croisent un homme sentant la barbouze à deux cents mètres (le jeunot du MI-5). Après un long moment de réflexion, Blackmoor leur annonce qu'il a finalement décidé de classer l'affaire. Ward a une nouvelle enquête à leur confier. Visiblement, le patron vient de subir des pressions, de très importantes pressions...

## ACTE II

### REICH ÜBER ALLES

### Interlude

Intercalez à ce moment une aventure qui n'a rien, mais absolument rien à voir avec ce qui a précédé. Une petite investigation sur un esprit

## De la concurrence!

À Londres, les agents de W&B ne sont pas les seuls à mener une enquête sur Ambrose. En fait, deux autres groupes agissent parallèlement. Glissez quelques informations les concernant au fil de l'histoire.

● **Scotland Yard** : À la demande de la police de Nassau, deux détectives sont mis sur l'affaire. Ils sont sérieux et relativement discrets, mais sans zèle excessif. Les témoins peuvent les décrire comme des hommes grands, blancs, cheveux courts. Ils présentent systématiquement leurs plaques et remontent la piste jusqu'à comprendre qu'Ambrose n'existe pas. Ils font alors un rapport, transmis à un jeune agent ambitieux du MI-5 (le contre-espionnage intérieur anglais, en perpétuelle concurrence avec le MI-6, qui s'occupe des espions à l'étranger). L'homme du MI-5 fait du zèle en s'apercevant que l'affaire est classée « secret défense ». Il contacte W&B et exige l'arrêt de l'enquête des PJ. Juste après, il a un « accident » fatal, et n'a pas le temps d'alerter sa hiérarchie...

● **Thulé** : La Vieille Garde a commis l'erreur d'envoyer deux débiles auprès d'Ambrose. Depuis, c'est devenu beaucoup plus sérieux. Trois personnes sont chargées de « nettoyer » et de récupérer Emma. Les deux premiers, un ancien légionnaire et un ex-SAS, sont très à l'aise dans leur rôle de tueurs. Ils vont successivement liquider Wight, les témoins trop bavards (selon vos besoins) et les deux hommes de Scotland Yard. Par la suite, ils cherchent à s'occuper des PJ. Ils ressemblent suffisamment aux deux flics pour qu'on les confonde (jouez à fond sur l'ambiguïté). Fanatiques, ils préfèrent se faire tuer plutôt que de se faire capturer, bloquant ainsi tout espoir de remonter cette nouvelle piste. Ils ont tous les deux leur groupe sanguin tatoué sur l'aine droite (chose habituelle chez les SS). Le troisième individu est encore plus dangereux. C'est une femme nommée Gerhilde qui, elle aussi, est issue du projet Walkürenritt. Elle reste dans l'ombre avant de s'en prendre à Blackmoor. Dérangée durant son travail, elle décide d'en finir à l'hôpital où elle va affronter les PJ (voir le paragraphe *Saint-James Hospital*, ci-dessous).

frappeur terrorisant un couple de vieux châtelains avec une fin très cartésienne (des promoteurs immobiliers peu scrupuleux, par exemple) conviendrait tout à fait. L'objectif est avant tout d'éloigner les PJ pour quelques jours.

À leur retour, apprenez-leur une bien triste nouvelle : Blackmoor a été victime d'une attaque cérébrale la nuit dernière, alors qu'il se trouvait dans les toilettes du *Lion couronné*, le pub du coin de la rue, également connu des agents sous le nom de « l'abreuvoir ». Fort heureusement, des clients sont arrivés au bon moment et il a pu être rapidement conduit au Saint-James Hospital. Il est encore dans le coma, mais semble tiré d'affaire. Selon les médecins, l'attaque ne devrait pas avoir de conséquences sur ses facultés. À l'agence, son fils Charles assure l'intérim.

Et à peine arrivés, les PJ sont convoqués par ce dernier. Ward est présent et tous deux sont visiblement préoccupés. Charles prend la parole : « Vous le savez, mon père vient d'avoir une attaque. Les médecins la jugent naturelle et provoquée par le surmenage. J'avoue être assez enclin à les croire. Cependant, Nathaniel me dit que vous étiez dernièrement sur une affaire pour le moins troublante. Je vous écoute... »

Au cours de la discussion qui suit, les PJ apprennent successivement la mort tragique de Wight, tombé accidentellement dans le bassin aux requins de l'Aquapark de Nassau, la brusque disparition de Serov dans un attentat commis par un parrain tchéchène rival (en fait, il a été exécuté par Nova Rossia) et une nouvelle tentative d'assassinat de l'IRA à l'encontre de sir Frederic Greenspawwn. Elle a été déjouée au dernier moment par les services spéciaux, malheureusement au prix de la vie d'un jeune agent du MI-5.

Apparemment, l'agence est tombée sur un gros coup où paranormal rime avec services secrets, anciens nazis et guerre froide. Dans ces circonstances, à qui se fier ?

● **Les autorités**. Oui, mais qui ? Scotland Yard ? Le MI-5 ? Le MI-6 ? Il y a un risque énorme de se jeter dans les bras des coupables.

● **La presse**. Il n'y a aucune preuve, tout juste quelques présomptions et éventuellement deux cadavres de nazis tatoués. À part les tabloïds, personne ne les croira.

● **Benedict Raleigh**. Hélas, son crédit vient subitement de baisser : les autorités russes viennent en effet de rendre publiques un bon nombre d'archives inédites du KGB qui sont en totale contradiction avec ce qu'il révèle dans son livre (encore un coup de Nova Rossia). Bref, mieux vaut se taire et reprendre l'enquête...

## Au « Lion couronné »

Les PJ ont l'habitude des lieux et Walter, le propriétaire, est plus ou moins au courant des activités de l'agence, servant même parfois d'informateur. Il est possible de rencontrer les « sauveurs » de Blackmoor autour d'une pinte de Guinness. Ce sont des gens ordinaires, et il n'y a pas grand-chose à en tirer, si ce n'est une sérieuse gueule de bois.

Par ailleurs, légèrement parano (la fréquentation des employés de l'agence, sans doute), Walter a dernièrement fait installer un système de télésurveillance dans son établissement. Il ne fait aucune difficulté pour fournir les bandes. Et c'est parti pour sept heures de visionnage fastidieux ! À 19h25, Blackmoor fait son entrée dans un pub bondé. Il y retrouve quelques amis et entame une série de parties de billard. Tout est normal. À 21h17, il se dirige vers les toilettes, bientôt suivi par ses futurs sauveurs qui ressortent quelques secondes plus tard, très agités. La suite montre l'arrivée des secours et l'évacuation du blessé. Bref, rien de significatif ou de bizarre. On peut cependant apercevoir à plusieurs reprises une jeune femme, apparemment dans un état d'ébriété avancée. N'insistez pas trop sur ce détail qui est extrêmement important pour la suite : il s'agit de Gerhilde qui prépare son coup...

Quelques heures plus tard, enfin une bonne nouvelle : Blackmoor vient enfin de reprendre connaissance. Passé les effusions familiales et

les inévitables examens médicaux, il est désormais possible de l'interroger. Qui sait, peut-être a-t-il vu ou ressenti quelque chose ?

## Saint-James Hospital

Il est 17 heures quand les PJ arrivent à l'hôpital. Trouver le service des « traumatismes cérébraux » est assez difficile dans ce vaste labyrinthe qu'est Saint-James (il est au deuxième étage). Il leur faut ensuite des trésors de diplomatie pour convaincre le médecin de garde et les trois infirmières-cerbères de la nécessité impérieuse de l'entrevue. Hélas, rien n'y fait, c'est un refus catégorique. À eux d'improviser, la surveillance n'est pas très vigilante.

Durant leur « infiltration », ils croisent une jeune infirmière. Il s'agit de Gerhilde. Gérez la scène à la manière d'une « rencontre aléatoire » plutôt gênante. Après tout, les PJ n'ont pas le droit d'être là... Faites-les néanmoins légèrement tiquer. Ils ont déjà vu cette personne, mais où ? À l'accueil ?

Ils finissent par arriver à la chambre de Blackmoor. Celui-ci a bien du mal à se souvenir de ce qui lui est arrivé. Il a ressenti une violente douleur à la tête avant d'être pris de vertige... Soudain, il hurle, les mains sur les tempes. Gerhilde vient de recommencer ! Elle se trouve deux chambres plus loin. Animez la scène de façon très « speed » en jouant sur l'agitation des médecins et un « souvenir » qui les frappe soudain : l'infirmière de tout à l'heure et la jeune fille du pub ne sont qu'une seule et même personne ! Une poursuite s'engage. Gerhilde n'est pas stupide. Se sachant découverte, elle n'hésite pas à utiliser son second pouvoir pour s'enfuir, quitte à sauter par la fenêtre (qui donne sur une cour intérieure) ou à emprunter les escaliers de secours. Par ailleurs, au beau milieu de la poursuite, Emma entre en scène. Elle se trouve actuellement à l'hôpital à la suite d'une tentative de viol. Sans vraiment comprendre, elle « sent » la présence de sa « sœur » par le lien psychique qui les unit et vient aux nouvelles. Gerhilde la reconnaît instantanément et, de proie, devient chasseur !

Emma  
Ambrose

À vous de déterminer si elle meurt ou si elle parvient à s'enfuir. Dans tous les cas, Emma lui échappe. Quant aux PJ, ils ont, eux aussi, tout intérêt à vider rapidement les lieux en compagnie d'Emma, histoire d'éviter la sécurité de l'hôpital (accourue dès le début de l'affrontement) et bien entendu la police...

## Traqués !

Si vous avez bien fait votre travail, les PJ doivent maintenant logiquement conclure à un complot dans la plus pure traditions des romans de Robert Ludlum. Leur problème est maintenant de savoir où aller. Quant à Emma, elle ne comprend absolument pas ce qui lui arrive et se comporte en véritable hystérique. Blackmoor va tout faire pour les couvrir dans son témoignage, ce qui leur laisse un peu de temps. La meilleure chose à faire est de contacter Ward qui leur ordonne d'aller se faire oublier à la base aérienne désaffectée, propriété de l'agence (pour plus de détails, voir *Casus Belli* n° 110).

## Une aide inespérée

Après quelques jours de répit bien mérité, Ward les rejoint en compagnie d'un invité surprise : sir Frederic Greenspauwn en personne. Celui-ci, bien embarrassé, leur révèle l'existence des Fils de Thulé et l'exfiltration de Günther Rauschnig par le réseau Plum Pudding, le tout jadis couvert par le MI-6. Son « accident » récent le pousse à parler, car bien évidemment l'IRA n'est pas dans le coup. Visiblement, il se prépare des choses graves ; il est temps de contre-attaquer.

Il propose d'organiser une entrevue secrète avec quelques amis « sûrs » dans un endroit tranquille, un manoir qu'il possède depuis de nombreuses générations sur une petite île au large de Stronsay Island, dans l'archipel des Orcades, à l'extrême nord du Royaume-Uni. Ward abonde en ce sens, la police et les barbouzes étant venus le matin même l'interroger à l'agence. Quant à Emma, il est évident qu'elle est l'enjeu de la partie, il faut

donc à tout prix la mettre à l'abri. Elle suit donc le groupe tandis que Ward reste à Londres pour ne pas éveiller les soupçons...

## Blackoaks Manor

Le voyage se déroule sans histoires. L'endroit est une immense propriété dans le plus pur style anglais. Revoyez, si vous en avez la possibilité, certains épisodes de la série *Amicalement vôtre* pour vous donner une idée de l'ambiance. Il n'y a personne en dehors d'un vieux couple de gardiens stylés, James et Mary. La bâtisse proprement dite est un magnifique château du XIV<sup>e</sup> siècle, avec pont-levis, cours intérieures, salles gigantesques, tableaux d'ancêtres, armures à faire pâlir un historien, bref, la totale.

Deux jours plus tard, un hélicoptère et plusieurs bateaux arrivent tard dans la soirée. Les « amis » de Greenspauwn sont arrivés, il est temps maintenant d'organiser le grand final. Au préalable, prenez le temps de rassurer les PJ par des présentations en bonne et due forme et des préliminaires mondains.

Quelques heures plus tard, après un repas frugal, les PJ et Emma sont conduits par un James obséquieux dans une pièce des sous-sols du château.

Surprise ! L'endroit est entièrement consacré à la gloire du III<sup>e</sup> Reich. Au centre, une gigantesque table qui n'est pas rappeler celle des chevaliers de la Table ronde. Au fond de la salle, assis sur un impressionnant fauteuil surmonté de l'aigle nazie, Greenspauwn. Sur les murs, de vastes tentures à croix gammées. Au plafond, à plus de dix mètres de hauteur, une gigantesque svastika. Dans les coins, des statues d'Hitler. Bien entendu, toutes les personnes présentes sont en grand uniforme SS. Les seize « amis » de Sir Greenspauwn appartenant tous aux Fils de Thulé. Sept sont assez âgés, les autres font partie de la Nouvelle Génération. Si elle n'a pas été tuée, Gerhilde est là, à côté de Greenspauwn, faisant office de garde du corps.

Des gardes viennent encadrer les PJ ahuris (un chacun) et... tout ce petit monde commence à

s'engueuler sévèrement, étalant ses dissensions au grand jour. Greenspauwn est le dirigeant de la Vieille Garde, et l'affaire a commencé sur son ordre. À l'origine, il voulait récupérer les Ambrose, démontrant ainsi que les anciens étaient encore dans le coup. Il ignorait que la Nouvelle Génération était parfaitement au courant de leur présence à Nassau. Car, petit détail qu'il a négligé, les Bahamas font partie du Commonwealth, et sont donc sous la juridiction du MI-6, truffé de taupes de l'autre faction... En liquidant Ambrose, le vieux a donc commis une sérieuse boulette que Thulé et ses employeurs (pas de précisions) n'apprécient pas vraiment... Elle n'est qu'à peine compensée par la récupération d'Emma et des témoins, qui risque de le compromettre.

Très vite, en bons paranoïaques, les dirigeants des Fils de Thulé changent de sujet et commencent à se demander « pourquoi Ambrose a-t-il choisi les Bahamas ? Qui le manipulait ? ». Nassau n'est qu'à 400 kilomètres des États-Unis (MindTech ? Karell ?), une heure de vol de Cuba (Nova Rossia ?), voisin de la base navale de Bimini (l'armée américaine ?) et en bordure du fameux triangle des Bermudes (Keops Corporation ?). Bref, c'est un endroit hautement stratégique...

Tout le monde s'accusant de travailler pour l'une ou l'autre de ces organisations, la réunion tourne au vinaigre. Les Lügers sortent des étuis. Aux PJ de profiter du chaos pour chercher à s'enfuir.

## Bastion générale !

Organisez une grande chasse à l'homme dans le château ; l'endroit ne manque pas de coins, de recoins et de passages plus ou moins secrets pour permettre de multiples embuscades et autres rebondissements sympathiques. Par ailleurs, en cherchant bien, on y trouve une petite pièce contenant largement de quoi faire sauter l'île. Enfin, sans le savoir, les PJ disposent de deux alliés de choix dans la place : James et Mary. Ils connaissent les agissements de leur patron depuis longtemps déjà mais



Le maître des  
Fils de Thulé

cette fois, trop c'est trop et tant pis pour la légendaire discrétion des serviteurs britanniques ! Ils feront tout pour les aider, même si l'âge réduit considérablement leurs aptitudes physiques.

Reste à quitter l'île au plus vite :

- **En bateau** : Il y a un débarcadère où se trouve plusieurs petits hors-bord rapides. La mer est relativement agitée et un « chalutier » hautement suspect croise au large (envoyé par Nova Rossia). Encore de l'action en perspective...

- **En hélicoptère** : C'est un transport de troupes, gardé par le pilote et son copilote. S'ils parviennent à s'en emparer, n'hésitez pas à

faire intervenir un invité surprise en plein vol, par exemple Gerhilde...

## Épilogue ?

Au final, les PJ assistent de loin à l'explosion du château. Ward, de son côté, a lui aussi subi une tentative d'assassinat avortée grâce à l'intervention des « autorités » (pas de précisions non plus). L'entourage de la Couronne, alerté par un Blackmoor qui a décidément plus d'une relation dans son carnet d'adresses, vient en effet de décider de « balayer devant la porte ». Au cours des semaines qui suivent, une très discrète purge interne a lieu dans l'ensem-

ble de l'appareil d'État (non sans quelques grosses surprises). La boîte de Pandore s'ouvre, puis se referme brutalement...

Dans l'immédiat, les PJ ne sont pas trop inquiétés. Ils répètent leur témoignage jusqu'à écoeurement devant des bureaucrates inexpressifs, puis sont laissés en paix. Emma finit par emménager dans un coin tranquille fourni par l'agence, le temps de se « reposer ». À terme, elle pourrait devenir une collègue des PJ.

La Vieille Garde des Fils de Thulé est définitivement anéantie et la Nouvelle Génération prend la direction de l'organisation. Reste Nova Rossia, la mafia russe, les mystérieux employeurs de Thulé à Nassau...

## Les PNJ

### ► Les SS, la mafia, les skins et autres nuisibles

FOR 15 INT 12  
CON 14 POU 10  
TAI 15 DEX 10  
APP 12 PV 15

**Bonus aux dommages** : +1d3.  
**Compétences** : Bagarre 75 %, Esquive 25 %, Armes de Poing 60 %.  
**Armes** : Matraque (dom. 1d6) ; couteau (pour les skins) ; calibre.38 ou Lûger (1d10, 2 coups par rounds) et Uzi pour les mafieux de Kiev et les nazis de Blackoaks Manor.

### ► Gerhilde

FOR 13 INT 14  
CON 13 POU 28  
(mutation génétique)  
TAI 09 DEX 16  
APP 15 PV 11  
**Points d'énergie** : 28.

**Bonus aux dommages** : 0.  
**Compétences** : Athlétisme 45 %, Armes de poing 50 %, Esquive 45 %, Bagarre 50 %  
**Armes** : aucune en mission, Lûger à Blackoaks Manor.  
**Pouvoirs** : Contrôle métabolique (voir p. 62, mais sans les effets secondaires) et Meurtre psi (la victime subit un échauffement progressif du sang irriguant le cerveau. Elle meurt au bout d'un nombre de minutes égal à sa CON. Gerhilde perd 1d4 PE et autant de PV, et ne peut absolument rien faire d'autre pendant sa concentration. Il faut 5 minutes de préparation pour « établir le contact », qui lui coûte 1 PE).

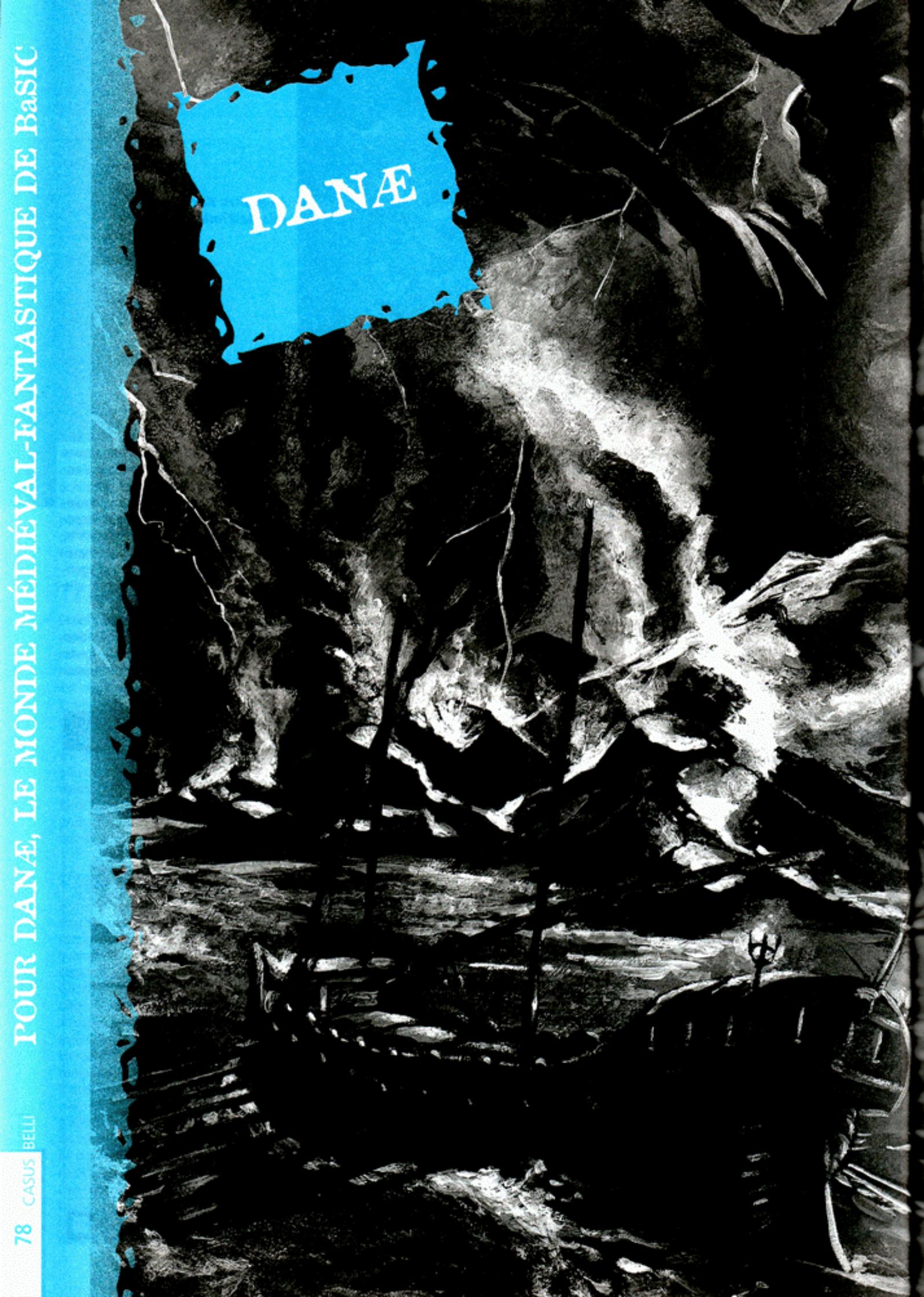
### ► Emma (Siegrune)

FOR 10 INT 15  
CON 11 POU 25  
(mutation génétique)  
TAI 09 DEX 13  
APP 15 PV 11

**Points d'énergie** : 25.  
**Bonus aux dommages** : 0.  
**Compétences** : Violon 60 %, Médecine 30 %.  
**Armes** : Néant.  
**Pouvoirs non maîtrisés** : Meurtre psi et Transparence (ce pouvoir coûte 1d10+10 PE pour 24 heures. Toute personne rencontrant ou voyant Emma l'oublie définitivement quelques secondes plus tard, à moins de faire un effort conscient pour s'en souvenir).

### ► Sir Frederic Greenspauwn

FOR 10 INT 17  
CON 09 POU 10  
TAI 10 DEX 02  
APP 12 PV 10  
**Compétences** : Armes de poing 40 %.  
**Note** : Cul-de-jatte, se déplace en fauteuil roulant.



DANÆ

# LES CRATÈRES DE BAËMYON

**I**maginez une île parsemée de volcans actifs, où les tempêtes de neige succèdent à la sécheresse. A vingt miles au large des côtes de Keluan, (voir carte p. 95) une parcelle de terre vivante témoigne d'une nature primitive et brutale. Rien qui puisse expliquer l'arrivée de prospecteurs humains... Si ce n'est l'or! Les rumeurs concernant le métal jaune ont franchi la mer des Orages, ameutant toute une population d'aventuriers avides de creuser les entrailles de la terre. Mais laissez donc un vieil habitant de l'île, le professor Kliperlaunch, vous conter l'histoire de Dame Baëmyon.

## L'arrivée sur l'île

«Lorsque vous approcherez de Baëmyon, chers amis, la première chose qui vous frappera sera sans nul doute la fréquence des jets de lave et autres phénomènes volcaniques. En effet, depuis la mer, la grande île semble intégralement recouverte de roches en feu, et on a bien peine à croire qu'elle puisse abriter une quelconque présence humaine. Pourtant, il existe une large bande de terre, le long de la côte, qui est habitée malgré les retombées de cendres qui noircissent le ciel. Cet anneau extérieur, épargné par quelque miracle de la fureur des volcans, est le refuge de la seule ville de l'île : Sheldenwieck. Une ville qui ne serait qu'une bourgade aux yeux du continent. Ici, cependant, elle représente l'avant-poste de la civilisation, le sanctuaire rassurant où les mineurs peuvent trouver repos et distractions en tout genre. Oh, ne vous y trompez pas, si Sheldenwieck peut sembler un havre de paix du point de vue d'hommes habitués à affronter les pires dangers, elle n'en reste pas moins un endroit très hasardeux. Ses habitants sont en majeure partie des aventuriers sans foi ni loi, souvent même d'anciens prisonniers ou des esclaves en fuite. Il faut comprendre que bien peu sont ceux, même mus par la fièvre de l'or, qui s'im-

poseraient des conditions de vie aussi hostiles s'ils n'avaient quelque sinistre passé à fuir. Un endroit dur pour des hommes tout aussi féroces... Nulle justice n'a cours sur Baëmyon, nulle loi hormis celle du plus fort. Les bagarres mortelles font bien sûr partie du paysage quotidien, souvent encouragées par une consommation abusive d'alcools variés. Une plaisanterie connue dit d'ailleurs de Sheldenwieck qu'on y trouve plus de tavernes que de maisons. Pour ce que j'en sais, ce n'est pas faux. Une fois adaptés à l'anarchie qui imprègne la communauté humaine, il vous faudra faire face aux rigueurs du climat. Sur l'île de Baëmyon, il existe un contraste frappant entre une certaine impression de chaleur, donnée par la vue des volcans en éruption, et la réalité du froid glacial qui règne presque toute l'année. La fraîcheur très sèche de l'été alterne brutalement avec les précipitations abondantes de l'hiver, durant lequel les tempêtes de neige ne sont pas rares. On peut d'ailleurs admirer de nombreux sommets enneigés sur Baëmyon, des vieux volcans endormis parmi les jeunes cratères colériques.

A ce propos, signalons que le point culminant de l'île est l'un de ces «grands-pères» inoffensifs : coiffé de neiges éternelles, il porte le nom de mont Sheldenbruck, et domine de ses

3600 pieds la petite ville des colons. Bien évidemment, il suffirait qu'il se réveille brusquement pour effacer toute trace de Sheldenwieck. Mais les hommes de Baëmyon ne sont plus à un danger près...

## Petit guide touristique

Avant tout, il ne faut pas perdre de vue que Baëmyon est le territoire des volcans. Ceux-ci règnent en maîtres absolus sur la majeure partie de l'île, et ne montrent aucune bienveillance à l'égard des intrus qui s'aventurent sur leur territoire. Il en existe de toutes sortes : volcans à lentes coulées de lave, volcans projetant des fragments de roches en fusion, tousant des nuages de cendres ou de fumée... En dehors de ces monarques impérieux, il existe à la surface de l'île quelques autres sites intéressants, qui ne sauraient laisser de marbre un aventurier digne de ce nom.

## Les mines

C'est le lieu de travail des prospecteurs, qui doivent y passer le plus clair de leur temps pour payer les traites de leur

matériel, ou régler des dettes de jeu. Si on est travailleur, et né sous une bonne étoile, on peut y accumuler rapidement une fortune considérable... En général, les mines sont assez éloignées de Sheldenwieck, et des campements provisoires de tentes poussent au gré des ouvertures de puits. Les mineurs ont instauré une sorte de code d'entraide, valable « au fond », sans quoi l'extraction de l'or se révélerait impossible. Certains se sont même regroupés au sein de la Guilde minière de Baëmyon, un organisme dirigé d'une main de fer par plusieurs contremaîtres. Ces derniers sont grassement payés par des notables du pays de Corveron, qui ravitaillent régulièrement l'île en échange d'un pourcentage important sur l'or amassé. Cette guilde rassemble environ un quart des mineurs sous son influence, et constitue l'unique structure organisée de Baëmyon. Elle garantit à ses employés une relative sécurité, puisqu'ils sont censés faire front commun contre l'adversité. Pour les autres mineurs, la solidarité s'évanouit sitôt le retour à la surface, et de sanglantes rixes éclatent fréquemment entre ceux qui ont trouvé de l'or et ceux qui se sont révélés moins chanceux.

Une dernière chose qu'il peut être intéressant de noter au sujet des mines d'or : ces derniers mois, les gisements s'étant fait plus rares dans les niveaux proches de la surface, de nombreux mineurs ont pris l'habitude de s'enfoncer – toujours plus loin – dans les profondeurs de la terre. Outre les inévitables accidents que tous ces forages de galeries ne manquent pas de provoquer, de curieuses rumeurs se sont mises à circuler, comme quoi certains gars auraient été victimes d'étranges créatures aux yeux de feu... Plusieurs mineurs seraient récemment remontés en divaguant, visiblement terrifiés et auraient embarqué sur le premier navire en partance pour Keluan. Les langues vont bon train, et de là à dire que l'île elle-même envoie ces esprits vengeurs à l'assaut des bourreaux qui lui fouaillent les entrailles, il n'y a qu'un pas. J'aurais l'occasion de vous dire ce que je pense de ces rumeurs un peu plus loin.

## Sheldenwieck

Quelques mots encore sur l'unique ville de l'île, pour rappeler que c'est un coupe-gorge, un endroit où l'homme désarmé peut dire adieu à tous ses biens. Les nuages de cendres qui masquent le soleil y font régner une atmosphère oppressante, les ruelles sont étroites et les habitations, souvent branlantes, font plus penser à un bidonville qu'à une cité civilisée. Les efforts de la population pour se chauffer ne font qu'augmenter la puanteur qui stagne sur la ville, une odeur de graisse rance à laquelle les nouveaux arrivants mettent des semaines à s'habituer. En plus des chercheurs d'or, Sheldenwieck est le repaire de gredins de tout poil, organisateurs de jeux, prostituées, revendeurs de mauvaise bière et autres parasites. Quelques marchands courageux y pratiquent un commerce un peu plus honorable, fournissant les mineurs en matériel et en vivres. On y croise parfois des femmes et des enfants, les familles de pionniers assez fous pour les avoir amenés avec eux. Enfin, à l'instar de votre serviteur, peut-être deux ou trois alchimistes et géologues, attirés par cet environnement brut tellement propice à l'étude.

## La vieille ville

Un peu au nord de Sheldenwieck, on peut trouver les restes d'une ville momifiée, recouverte d'une épaisse couche de cendres. C'est le lieu de la première implantation humaine de l'île, fondée par les tout premiers mineurs. L'éruption du mont Prittilio, un volcan voisin a anéanti tous leurs espoirs. Il n'en reste plus qu'un village fantôme, les pionniers suivants ayant préféré s'établir un peu plus près du rivage. Tout est longtemps resté en l'état ; la mort avait figé les gens dans leur attitudes quotidiennes. Puis les pillards sont venus... Aujourd'hui encore, en fouillant un peu, il reste toujours des choses intéressantes à dénicher.

## Le Miroir de Givrargent

Non loin du mont Prittilio, un haut et large plateau sert d'écrin à ce grand lac gelé qu'on appelle le Miroir de Givrargent. L'épaisseur de

la glace est impressionnante : elle ne fond que pendant quelques semaines en été, et alors seulement il devient dangereux de traverser le lac à pied. Si l'on en croit la légende, ses profondeurs abriteraient une ancienne cité, ayant appartenu aux précédents habitants de l'île. Peut-être des Premiers-Nés, à ce qu'en dit la rumeur, mais il n'existe aucune certitude, personne n'ayant encore eu le courage de plonger loin sous cette eau glacée.

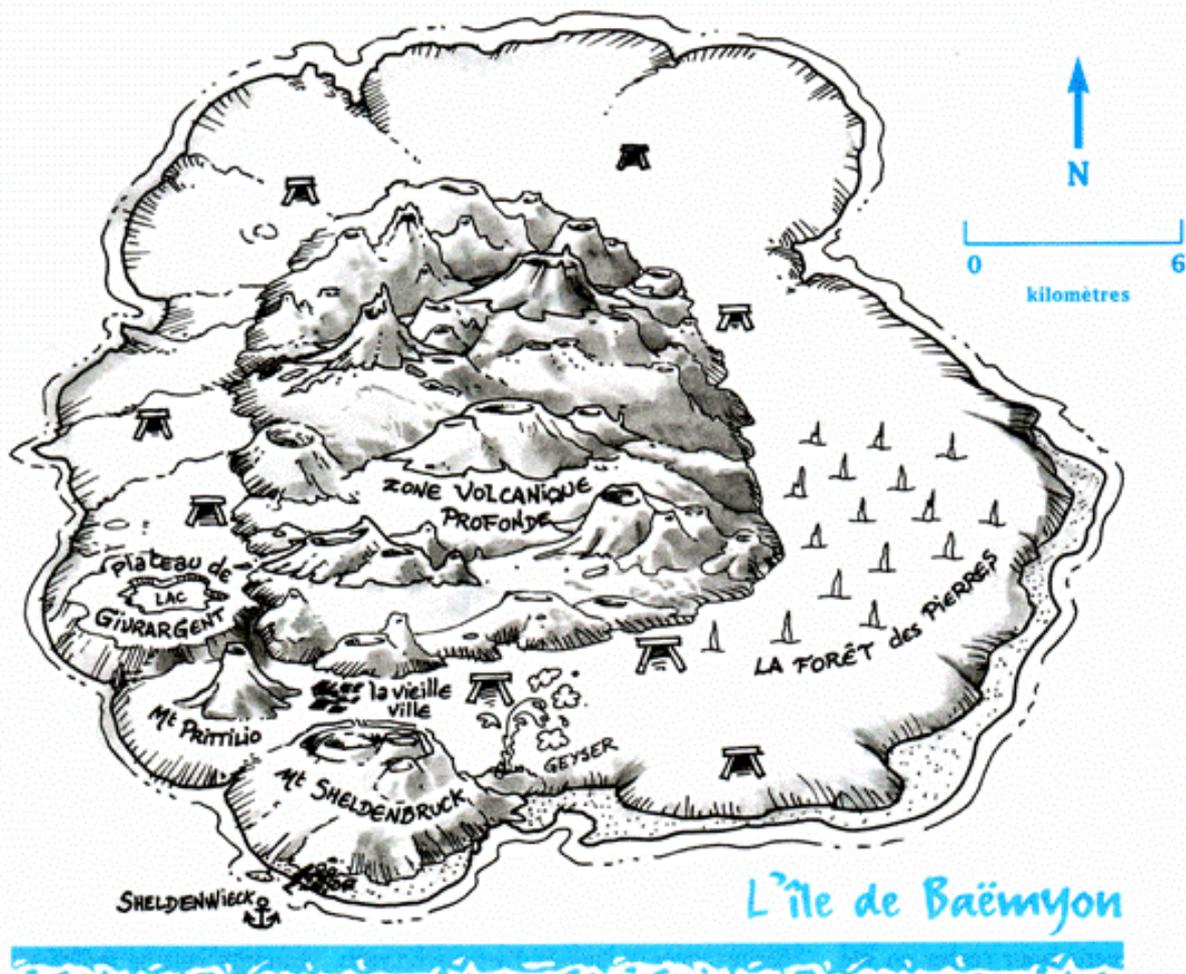
En vérité, les rumeurs recèlent parfois quelque fond de vérité, puisque les premiers colons de l'île appartenaient effectivement à cette mythique race. J'ai rassemblé divers documents allant dans ce sens, dont certains m'ont appris qu'un cataclysme serait responsable de la chute de leur cité dans les abysses lacustres. Tout cela date déjà de plusieurs siècles, mais je ne doute pas qu'une expédition visant à fouiller ces ruines englouties s'avérerait très fertile en bénéfiques. Je me suis procuré quelques croquis : ils représentent cette cité comme une harmonieuse symphonie de fines tours d'argent et d'arbres centenaires... documents datant bien sûr d'avant son effondrement. Selon certaines sources, les ruines seraient aujourd'hui hantées par diverses créatures, ayant autrefois servi les Premiers-Nés.

## La forêt des Pierres

L'est de l'île est recouvert de petites formations rocheuses, qui donnent à la plaine l'air d'une mâchoire remplie de dents acérées. En réalité, tout porte à croire que ces pierres dressées sont les vestiges d'une forêt de conifères, probablement de celle qui entourait Givrargent avant le cataclysme. Lors de ce dernier, les arbres furent pétrifiés d'un coup. Malgré l'érosion, il est encore possible de distinguer par endroits les formes de troncs ou de branches.

## Le grand geyser

Blottie au pied du mont Sheldenbruck, cette source d'eau chaude forme un large bassin où seules quelques créatures spécialement adaptées peuvent survivre. En effet, la surface entre régulièrement en ébullition, et de gigantes-



ques jets d'eau brûlante arrosent alors sur plusieurs dizaines de mètres à la ronde. C'est là que les plus anciens citoyens de l'île viennent faire leurs dévotions et porter des offrandes à une divinité qu'ils nomment tout simplement Baëmyon. Ils ne parlent de ce culte – né semble-t-il aux premières heures de Sheldenwieck – qu'avec réticence, et lorsqu'ils le font, c'est à voix basse, l'observateur pouvant lire une peur respectueuse dans leurs yeux...

### Le mont Sheldenbruck

Le majestueux aïeul de Baëmyon est visible assez loin depuis la mer, et domine toute l'île de sa hauteur. Son ascension est ardue, mais on trouve sur ses flancs toutes sortes de roches, dont certaines sont inconnues dans le reste du monde, et d'autres indéniablement magiques. Je suis pour ma part persuadé que les ressources géologiques de ce volcan permettraient à elles seules de faire prospérer l'île, pour peu qu'on se donne la peine de les recenser. Mais le vieux Sheldenbruck possède sans doute encore bien d'autres secrets, à voir comme il ne cesse d'alimenter les rumeurs les plus diverses.

L'une d'entre elles veut que, en empruntant l'un de ses trois cratères, on puisse descendre par une cheminée jusqu'aux plus profondes entrailles de la terre, et même atteindre... le centre du monde. A vrai dire, le seul reproche que les mineurs puissent faire à cet ancêtre, c'est de menacer d'engloutir Sheldenwieck au moindre de ses frémissements. Par chance, le volcan n'a jusqu'à présent provoqué que quelques tremblements de terre sans gravité...

### Les portes des royaumes

Comme on le verra bientôt, la terre de Baëmyon est soumise à une très forte empreinte élémentaire. Esprits de la terre, de la glace et surtout du feu jouent un rôle prépondérant dans les événements « naturels » de l'île. Ces entités ont à leur disposition des royaumes parallèles, nommés plans arcadiens, où ils peuvent se réfugier à loisir lorsque leur pouvoir menace de s'amenuiser. Ces plans arcadiens, formés de matière élémentaire à l'état presque brut, se présentent comme de gigantesques lacs de lave, d'énormes montagnes aux dimensions exubérantes, etc. Du fait de la présence assidue des Élémentaux sur Baëmyon, les frontières entre le monde réel et ces royaumes élémentaires sont parfois relativement ténues, provoquant la création de « portes » entre les plans.

Nul doute que les promenades sur des lacs de lave enflammée peuvent sembler superflues à l'aventurier moyen. En revanche, la connaissance de l'emplacement de ces différentes portes pourrait atteindre une valeur colossale pour certains mages de Corveron. Celui qui localiserait et répertorierait ces entrées, dans le but de les monnayer auprès des guildes de magiciens, aurait assurément matière à faire une belle fortune. Les portes des royaumes peuvent se présenter sous diverses formes : il peut s'agir d'un lieu précis (comme l'entrée d'une grotte, des remous perpétuels à la surface d'un étang, etc.) ou bien encore d'un chemin devant être emprunté selon un certain sens. Bien souvent aussi, ces portes sont invisibles à l'œil nu, et nécessitent une connais-

sance minimum des principes de la magie pour être découvertes.

### Les autres habitants de l'île

Comme on l'a vu, les Humains ne sont pas les premières créatures intelligentes à s'être installées à Baëmyon : les Premiers-Nés, par exemple, avaient colonisé l'île bien avant leur arrivée. Quelle ne fut pas ma surprise, lorsque je découvris que tous n'avaient pas péri lors du cataclysme qui emprisonna à jamais leur cité sous les glaces ! J'appris de source sûre qu'une poignée d'entre eux avait pu échapper à la mort en trouvant refuge dans de profondes grottes. Plus stupéfiant encore, que leurs descendants habitaient toujours en secret ces cavernes, situées non loin de la forêt des Pierres. Hélas, je fis ma petite enquête, et ce que j'appris m'ôta toute envie de faire leur connaissance... D'après mes informations, l'île de Baëmyon était un véritable paradis avant le cataclysme, et vous vous en doutez, les bons soins des Premiers-Nés ne faisaient que rendre le cadre plus enchanteur. Pour survivre après l'effondrement de leur cité, les rescapés durent abandonner à jamais leur mode de vie, afin d'adopter des coutumes beaucoup plus pragmatiques... Après tous ces siècles, il semblerait que les descendants de ces êtres majestueux n'aient plus beaucoup en commun avec leurs ancêtres. Je tenais donc à vous livrer ce document, extrait d'un carnet de voyage du grand explorateur Umphold Hass, qui vous en apprendra plus à leur sujet :

## Un Premier-Né



«Les Premiers-Nés chérissent la Nature. Eh bien, sachez que ceux de Baëmyon la haïssent, et on ne peut que les comprendre... Tout là-bas n'est que lave, cendres et désolation. A Baëmyon, la nature est le pire ennemi de l'être pensant. Les Premiers-Nés ont donc appris à la détester, et à trouver de nouveaux moyens pour rester en vie. Les dernières similitudes qu'ils présentent avec leurs ancêtres civilisés résident dans leur apparence : oreilles souvent longues et pointues, corps agile et haute taille... La ressemblance s'arrête là. Les êtres dont je vous parle sont notoirement cannibales, totalement illettrés, et se nomment eux-mêmes les Choses des Cavernes. Leur civilisation – si l'on peut dire – est basée sur la violence et des défis en combats rituels. Ce qui les a amenés à développer une musculature bien plus imposante que celle de leurs ancêtres. Vivant presque nus, ils se parent de colifichets barbares, confectionnés à partir des dépouilles de leurs ennemis. Car ils se battent, bien sûr, tribu contre tribu, pour des motifs séculaires qui se perdent dans les premières années de l'anarchie.»

Vous comprenez maintenant, chers amis, pourquoi je m'estime plus qu'heureux de ne jamais avoir eu à traverser leur territoire. Par malheur, les autres créatures pensantes que vous pourrez rencontrer lors de vos pérégrinations en terre de Baëmyon sont, elles aussi, farouches, et ignorent tout autant les humains. Il s'agit d'un clan de Centaures, apparus sur l'île avec les premières manifestations volcaniques. Ces êtres sont les seuls à vivre au cœur même de la zone dangereuse, n'échappant aux éruptions que par une connaissance très précise de leur environnement. Leur caractère lui-même est à l'image des volcans, colé-

rique et enflammé, mais ils possèdent un sens de la famille très poussé, et sont connus pour leurs amitiés indéfectibles. Tout ce que nous savons d'eux nous vient de quelques individus aventureux, qui tentèrent, il y a plusieurs années, de nouer des relations avec notre peuple. Mais ne nous y trompons pas, en dehors de ces cas isolés, les Centaures ne quittent guère les régions volcaniques et considèrent l'humanité comme un ramassis d'ivrognes bruyants. Quand on sait quel genre d'hommes peuple les rivages de Baëmyon, force est d'avouer qu'ils n'ont pas tout à fait tort. Tout cela est bien dommage car les Centaures auraient certainement beaucoup à nous apprendre, en matière de survie et d'exploitation des ressources dans le milieu volcanique.

Pour finir, venons-en aux Élémentaux, dont je vous ai déjà glissé un mot tout à l'heure. Nul doute que Baëmyon soit avant tout leur patrie. Dans notre monde, ce sont des créatures de pur esprit, bien qu'ils puissent adopter pour de courtes périodes diverses formes en accord avec leur élément-père : torches vivantes, êtres de pierre ou de neige tourbillonnante, etc. Leurs refuges de prédilection sont bien sûr les lieux où la nature se montre très forte. Toutefois, les plus jeunes d'entre eux peuvent se contenter d'une petite mare ou d'un modeste amas de rochers, tandis que les plus puissants se réservent le droit de loger au cœur des volcans ou des grands glaciers. Quoi qu'il en soit, leur présence affecte toujours l'endroit sur lequel ils ont jeté leur dévolu. Si la nature semble régner en maîtresse absolue sur Baëmyon, en vérité ce sont eux qui règnent sur elle ! Un peu partout à travers l'île, il n'est pas rare d'être témoin d'étranges phénomènes : une coulée de lave qui fait un détour pour vous éviter, une colonie de mégalithes semblant s'être déplacée depuis la veille...

Toutes ces bizarreries sont le fruit des caprices des Élémentaux. Vis-à-vis des Humains, ces derniers se montrent paradoxalement les moins indifférents. Alors que les Choses des Cavernes sont trop préoccupées par leurs querelles intestines et que les Centaures n'ont que mépris pour la race humaine, les esprits élémentaires ont toujours manifesté une certaine curiosité à

l'égard de notre peuple. La principale raison pour laquelle nous sommes restés ignorants de l'intérêt qu'ils nous portent vient des difficultés de communication. En effet, les Élémentaux ne possèdent pas de langage articulé, et venant d'un monde tout à fait différent, ils seraient bien en peine d'en apprendre un. Leur vision des choses est très différente de la nôtre, et si c'est sans doute ce qui motive leur curiosité, cela ne facilite en rien la compréhension entre nos deux espèces. Ces créatures, donc, nous sont relativement étrangères, mais ne sont que rarement hostiles à notre race. Il convient cependant de rappeler qu'elles sont les âmes d'une nature brutale, et que l'idée d'épargner un voyageur humain n'est pas forcément évidente, a priori, pour un seigneur des volcans au comble de sa fureur. Les meilleures occasions d'échange sont encore possibles avec les plus jeunes et moins puissants des Élémentaux. Ceux-ci ont en général l'esprit plus vif et se montrent particulièrement avides de rencontres avec le genre humain. De plus, leurs pouvoirs limités réduisent le risque d'accident et leur permettent de revêtir des formes plus adaptées à notre échelle. Ils chercheront le plus souvent à s'exprimer par des actes symboliques : par exemple, ils pourront créer un abri de pierre autour d'un groupe d'aventuriers frigorifiés, pour nouer une amitié. D'autres s'essaieront au langage des signes après avoir revêtu une apparence aussi humanoïde que possible. A moins, bien sûr, qu'un magicien soit présent, auquel cas il pourra tenter de s'improviser leur interprète (voir la magie des Élémentaux p.90). Dans tous les cas, leurs sentiments finaux dépendront de l'attitude des interlocuteurs humains, qui pourront s'en faire des alliés ou des adversaires. Sachez cependant que ces jeunes Élémentaux, plutôt amicaux et facétieux, ne peuvent conserver des rancunes bien longtemps.

## Le secret de Baëmyon

Ce que je vais vous révéler maintenant est le fruit de quinze années d'observation discrète,

souvent au péril de ma vie. Baëmyon sait protéger ses mystères... et je dois avouer que la chance ne fut pas étrangère à ma réussite en cette affaire.

Ainsi, croyez-le si vous le pouvez, j'ai acquis la certitude que l'île toute entière était vivante. Non pas animée, par une nature que l'on sait très présente, mais réellement vivante, au sens propre. J'entends par là qu'elle constitue une entité unique, pensante, qui n'accepte de céder une partie de son pouvoir qu'aux esprits élémentaires, ses vassaux. Mais cette « créature » ne se contente pas d'exister et d'être consciente, elle nourrit également des objectifs tout à fait précis... Voyez-vous, Dame Baëmyon a un rêve : celui de recouvrir le monde de terres primitives, de magma en fusion et de roches incandescentes. Charmant, n'est-ce pas ? Pour l'instant, elle sait qu'elle ne dispose pas du pouvoir suffisant pour mener à bien son projet. Elle se contente donc d'accumuler au fond de ses entrailles toute l'énergie produite par l'intense activité tellurique de l'île, vivant dans l'attente du jour où elle laissera déferler des flots de lave sans fin sur la civilisation.

Vous l'aurez compris, Dame Baëmyon n'a que peu de choses en commun avec les Élémentaux de l'île, même si elle se considère comme leur reine. Alors que ces derniers se montrent amicaux ou indifférents à notre égard, elle poursuit des buts on ne peut plus hostiles. Les vieux Élémentaux ont tendance à s'ensommeiller avec l'âge, devenant de plus en plus proches des phénomènes qu'ils servent. Mais la conscience de l'entité Baëmyon reste parfaitement aiguïssée, tout comme sa haine vivace envers tous les êtres faits de chair et de sang. Enfin, alors que les Élémentaux ne sont que la manifestation des forces naturelles, elle se présente comme une aberration mégalomane et corruptrice, étant à la nature ce que la folie est à l'homme...

On peut supposer que l'île existait physiquement avant l'arrivée de l'entité, à l'époque où elle abritait le paradis des Premiers-Nés. Les origines de Dame Baëmyon restent mystérieuses, mais il semble qu'elle ait soudain jeté son dévolu sur l'île, et se la soit appropriée de la même manière qu'on enfle un vêtement.

Pour elle, l'arrivée des chercheurs d'or a été à la fois une source de tourments et une bénédiction. Une source de tourments, car les mineurs ne cessent de la blesser, arrachant sa chair sans pitié ; une bénédiction parce qu'elle possède enfin le moyen d'étudier la civilisation humaine, pour mieux la renverser le moment venu. Elle dispose d'ores et déjà de nombreux serviteurs pour la seconder dans ses ambitions. De sombres sectateurs – possédés par l'esprit de Baëmyon ou partageant sa folie nihiliste – se sont glissés parmi la population de mineurs. Il s'agit d'hommes que l'or n'intéresse pas, et qui se dissimulent dans l'obscur culte local dédié à Dame Baëmyon. Quand je pense que la plupart des récents habitants de l'île considèrent celui-ci avec mépris, n'y voyant que de ridicules superstitions tout juste bonnes à rassurer les plus faibles... Ces agents humains ont généralement pour tâche de surveiller la structure connue sous le nom de Guilde minière de Baëmyon. Il est capital, pour la sécurité et les projets de l'entité, que cette dernière ne devienne ni trop influente ni trop organisée. Au besoin, les sectateurs n'hésitent pas à assassiner un contremaître un peu trop populaire, ou même à se rendre sur le continent pour attaquer l'organisme à la tête... L'esprit de l'île dispose par ailleurs de lieutenants redoutables, qui ne sont autres que ces êtres de feu et de ténèbres aperçus par quelques hommes au fond des mines. Ces « Fils de Baëmyon » sont des créatures purement physiques, animées par l'intelligence de leur sinistre maîtresse. Leurs activités habituelles se limitent à effrayer les mineurs creusant trop profondément le sous-sol, et qui risqueraient de découvrir certains secrets de l'entité.

Chers amis, vous savez maintenant où se situent les véritables dangers de l'île ; j'espère sincèrement que vous ferez bon usage de cela et informerez les personnes concernées des périls qu'elles encourent. Puissent les dieux veiller à ce que cette infâme conspiration soit tuée dans l'œuf... »

**Professor Ernest Kliperlaunch,  
à l'intention des maîtres-  
navigateurs de Keluan**

## Visitez Baëmyon!

Baëmyon n'étant pas précisément un paradis, on se pose tout naturellement la question suivante : que viendraient faire les aventuriers dans un endroit pareil ?

L'or attire peut-être les mineurs, mais le PJ moyen est habitué à des activités un peu plus excitantes que l'extraction minière ! Voici donc quelques pistes pour les conduire à faire connaissance avec la fameuse île. Tout d'abord, des personnages magiciens auront pu entendre parler de la forte présence d'Élémentaux sur Baëmyon et vouloir étudier le phénomène de plus près. Pour les autres, ils pourront être engagés à titre d'escorte, avoir trouvé une carte au trésor situant ce dernier sur Baëmyon, être sur les traces d'un PNJ ayant refait sa vie à Sheldenwieck et qui dispose d'informations capitales pour la suite de leur campagne, être intéressés par des fouilles dans la vieille ville minière ou la cité engloutie, vouloir se lancer dans une carrière de chasseurs de portes arcadiennes, etc. Une fois sur place, d'autres événements peuvent susciter la curiosité des aventuriers. Un Centaure vient chercher de l'aide pour soigner un compagnon blessé et propose en échange d'initier les personnages aux mystères de la zone volcanique, territoire inconnu jusqu'alors. Un campement de mineurs se fait régulièrement attaquer par des Choses des Cavernes, qui les accusent d'espionner pour le compte d'une tribu adverse. Une fois n'est pas coutume, une guerre larvée fait rage entre deux puissants Élémentaux, et leur petite querelle a de terribles répercussions sur les alentours de Sheldenwieck. Pour finir, les PJ pourront bien sûr tenter de déjouer les plans de la maîtresse des lieux en participant au scénario *La fièvre de l'or* proposé pp. 84-90. Quoi qu'il en soit, gardez à l'esprit l'ambiance particulière de l'île, où les forces de la nature invitent au respect et ne peuvent être ignorées comme dans le monde civilisé. En vérité, il y a fort à parier que Dame Baëmyon et ses locataires aient toujours en stock quelques surprises à réserver aux aventuriers.



ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# LA FIÈVRE DE L'OR

**C**ette aventure a pour décor l'île de Baëmyon, située au nord-est des presqu'îles de Corveron (voir sa présentation pp. 78-83). Trois à six personnages, de niveau débutant à moyen, seront nécessaires au bon déroulement du scénario.

## Introduction

L'expression « fou comme un marin de Baëmyon » est fréquemment employée à Keluan et dans les environs. Elle résume assez bien la pensée populaire au sujet de ces hommes qui s'embarquent pour un voyage de trois jours complets en pleine mer des Orages. En effet, l'île de Baëmyon se trouvant à presque vingt miles au large, elle constitue la plus lointaine destination que les navires corveronais parviennent – jusqu'à présent – à atteindre sur les flots déchainés de cette mer tristement célèbre.

Dans l'histoire qui suit, les personnages des joueurs ont précisément été engagés pour se rendre sur l'île. Leur employeur, un agent de la Guilde minière de Baëmyon, est venu les trouver un matin dans leur auberge de Keluan. Il représente un certain nombre de fameux armateurs et leurs associés marchands, tous actionnaires de la Guilde. Ces riches personnages sont de plus en plus alarmés par la rumeur d'une mystérieuse maladie qui sévirait dans l'île, réduisant plusieurs camps de mineurs à l'inactivité. Les derniers messages ont rapporté une croissance inquiétante du mal.

La mission des PJ est donc d'escorter un petit groupe d'hommes de confiance, envoyés sur place afin d'élucider l'affaire avant qu'elle ne nuise trop aux intérêts de la Guilde. Les notables à encadrer sont principalement des érudits, et pas des hommes de terrain, les personnages-joueurs devront leur servir de guides, gardes du corps, etc. Les organisateurs de l'expédition sont bien conscients que Sheldenwieck n'a rien d'un village de vacances. Dans le cas d'un PJ érudit ou marchand, il

vaudra mieux s'arranger pour qu'il fasse directement partie du groupe de spécialistes mandatés par la Guilde. Sinon, ces derniers sont au nombre de quatre :

- **Gutren Valbrem, docteur, 52 ans.** C'est le chef de l'expédition et il est très brillant dans son domaine. Homme de haute taille au front dégarni et au visage sévère, il porte de longues moustaches à la mode de Bernheim.

D'un caractère acariâtre et autoritaire, il a tendance à se montrer assez hautain avec les personnages, les traitant souvent comme de vulgaires domestiques.

- **Nils, 22 ans.** L'apprenti du précédent. Ce jeune homme de belle mine est cultivé et serviable. Plutôt sympathique, il est pourtant le souffre-douleur de Valbrem, et les aventuriers devraient vite le prendre en pitié.

- **Emilio, herboriste, 43 ans.** Il s'agit d'un bonhomme rondouillard, affable et un peu excentrique. Érudit dans bien des domaines, sa connaissance des maladies et des remèdes ne fait aucun doute.

À l'inverse, son sens de l'humour laisse franchement à désirer. Il a tendance à abuser de jeux de mots éculés et ses farces de gamin font rarement l'unanimité.

- **Joff Melgenstrom, 39 ans.** Ce riche commerçant est un actionnaire important de la Guilde minière de Baëmyon. Devant la chute des bénéfices qui se profilait, il a tenu à venir s'informer sur place, afin de régler les problèmes au plus vite. Lâche et très attaché à son confort, il sera un poids permanent pour les PJ.

Accessoirement, c'est aussi un vil magouilleur, qui a mis sur la paille nombre d'honnêtes gens en les spoliant de diverses manières. Il s'habille de façon sophistiquée et voyante.

## Acte I

### ENQUÊTE À SHELDENWIECK

#### Que se passe-t-il ?

La Dame de Baëmyon en a plus qu'assez d'exprimer sa fureur par quelques ridicules éruptions volcaniques ou autres tremblements de terre. Ce qu'elle veut, c'est porter enfin un coup fatal à la civilisation humaine : les Humains, et surtout les villes qu'ils construisent, sont en effet les principaux obstacles à ses projets d'anéantissement.

Petit à petit, un plan diabolique a germé dans son esprit pervers. Ayant remarqué l'avidité avec laquelle ses ennemis foraient au fond de ses entrailles, et l'importance obsessionnelle qu'ils attachaient à l'or, l'entité se mit à observer de plus près le parcours du métal jaune après qu'il ait quitté son sein. Une chose était sûre : ce minerai était omniprésent dans la vie des mineurs.

Tantôt ils le conservaient précieusement sur eux, par peur du vol, tantôt ils le négociaient furieusement, au cours d'échanges animés qui voyaient le fameux métal passer entre de nombreuses mains. Plus important que tout, l'or finissait toujours par quitter l'île, à bord de l'un ou l'autre de ces navires qui font la navette entre Baëmyon et la civilisation. En un mot, rien ne circulait autant parmi les hommes que le métal doré, rien ne touchait un plus grand nombre de personnes... Rien, en tout cas, qui



trouvait son origine dans le ventre même de la créature. Si elle voulait frapper l'humanité toute entière, Baëmyon comprit qu'elle le pouvait par le biais de l'or.

L'idée lui vint donc d'utiliser son contrôle sur les éléments pour corrompre le précieux minéral, jusqu'à en faire un poison pour l'homme. Appelez cela sortilège, mauvais œil ou radioactivité, peu importe. Toujours est-il que plusieurs mineurs furent rapidement frappés par une étrange fièvre. Cela dure maintenant depuis plusieurs mois, et c'est avec une joie malsaine que Dame Baëmyon regarde chaque semaine les navires appareiller pour le port de Keluan, leurs cales parfois pleines du métal maudit.

Sur l'île elle-même, la maladie est fort heureusement localisée, mais des camps entiers de mineurs se sont néanmoins transformés en mouroirs. Environ dix pour cent de la population est contaminée.

## La fièvre des mines

Les aventuriers viennent d'accoster sur l'île de Baëmyon. Accompagnés de ceux qu'ils escortent, ils traversent Sheldenwieck en direction du *Champignon jaune*, où des chambres ont été réservées par des agents de la Guilde. Établissement presque coquet, il s'agit sans conteste de la meilleure auberge de la ville...

Sitôt leurs bagages déposés, les spécialistes se mettent au travail. Ils vont prendre connaissance de la situation générale auprès des contremaîtres de la Guilde. Les jours suivants, ils passeront le plus clair de leur temps à étudier la maladie à l'hospice de Sheldenwieck (un baraquement insalubre où s'alignent indifféremment morts et mourants.) Melgenstrom y reste aussi à longueur de journée, exhortant ses compagnons à se dépêcher, tout en les assomant de conseils inutiles. Le groupe s'estime suffisamment en sécurité entre les murs de l'hôpital pour laisser plus ou moins carte blanche aux PJ pendant ces heures de travail. Comme celles-ci s'éternisent souvent jusqu'à la tombée de la nuit, il est probable que les personnages profiteront de la journée pour s'activer de leur côté à récolter des informations.

S'ils ne le font pas d'eux-mêmes, Valbrem leur rappellera combien la Guilde peut être généreuse avec les hommes efficaces.

C'est peut-être le moment de leur faire visiter quelques curiosités de l'île, même si l'essentiel de leurs recherches s'axe certainement sur Sheldenwieck et les mines les plus proches. Voici, dans l'ordre, le genre d'indices qu'ils pourront collecter :

- Tous les premiers cas signalés étaient des mineurs, remontés depuis peu à la surface. Actuellement encore, la maladie touche en priorité ceux qui vivent directement sur les camps d'extraction. C'est ce qui lui a valu son surnom de « fièvre des mines ».

- En se renseignant auprès des personnes atteintes, les PJ finiront par apprendre que la plupart des mineurs ayant contracté la fièvre ont commencé à ressentir les symptômes peu après une journée où ils avaient été très chanceux au fond de la mine. La plupart s'en souviennent parfaitement, étant donné qu'il n'est pas si courant de remonter avec un grand nombre de pépites.

- En conséquence, une rumeur a commencé à se répandre à propos de « la malédiction de l'or ». Cependant, les aventuriers n'en entendent pas parler avant d'avoir cherché avec insistance parmi la population des environs. Bizarrement, le bruit s'est propagé avec une certaine discrétion : les gens qui acceptent de répéter ce qu'ils ont pu entendre le font dans une attitude de gêne, voire de peur à peine déguisée. En fait, il apparaît que nombre de personnes ont fait le rapprochement entre le minerai jaune et la maladie, la plupart parlant à demi-mots « d'empoisonnement » ou même de « punition de la terre »... Seulement, aucun ne semble prêt à affirmer sa théorie haut et fort, comme si tous ceux qui colportaient cette rumeur finissaient par être victimes de pressions. Les PJ pourront ainsi retrouver la piste de plusieurs hommes et femmes, parfois des malades ou leurs proches, connus pour avoir tenu ce genre d'hypothèses. Mais quand ils chercheront à les questionner sur le sujet, tous se fermeront comme des huîtres, et réfuteront s'ils le peuvent ce qu'ils ont pu dire par le pas-

## Et si... les joueurs tiennent à conserver les aventuriers prétiérés ayant joué *Sous le signe du scorpion* (voir *BASIC*) ?

Pour Equidès et Lori, rien ne devrait beaucoup différer de l'introduction proposée ci-dessus. De même, Cirvin peut très bien s'être lassé de son travail monotone auprès des Chevaliers serdiléens, et se mêler à l'aventure pour le seul plaisir de la nouveauté.

Alduin, quant à lui, pourrait s'être vu confier une nouvelle mission par le roi Turin : le monarque s'inquiétant que l'épidémie ne gagne les côtes de Keluan, il l'aura chargé de se mêler au groupe de spécialistes pour observer leur travail. Dans ce cas, Irya suivra bien entendu son oncle, ne serait-ce que pour vérifier les rumeurs concernant les Éléments de Baëmyon. À propos desquels elle a un intérêt, comme qui dirait, professionnel...

En ce qui concerne Solmène, les choses sont un peu plus délicates. Le mieux consiste à dire que son Ordre l'envoie sur l'île afin de récolter des informations. Les Chevaliers serdiléens sont toujours à l'affût d'éventuelles traces laissées par les dieux du Premier Âge, et Baëmyon se présente comme un nouveau terrain de recherche. Solmène, profitant du navire affrété par la Guilde, pourra en échange aider le reste du groupe à trouver la cause de la maladie.



Min,  
la fille  
de Panislas

sé. Tous, sauf ceux (une petite dizaine) qui ont mystérieusement disparu après avoir tenu en public ce genre de propos...

Les auteurs de ces pressions ne sont autres que des fidèles du culte de Dame Baëmyon. Malgré leur faible nombre, les moyens (et la ténacité) des sectateurs sont assez importants dans l'île, en particulier pour ce qui est de semer le malaise et la peur.

Tôt ou tard, les aventuriers mettront le doigt sur le fond du problème. Que ce soit en terrorisant un mineur (plus encore que l'ont fait les sectateurs) afin de lui arracher un avis sincère, ou bien en dénichant quelque mineur désabusé qui a vu tous ses amis périr chaque fois qu'ils remontaient avec un peu trop de minerai... ils finiront bien par trouver quelque'un pour les aider à faire le lien entre l'or et la maladie. Bien sûr, ils ne pourront pas obtenir de preuve irréfutable que le métal est bien au cœur de l'épidémie, mais leur propre conviction devrait suffire à les pousser plus loin dans cette direction.

À ce stade, ils ne seront d'ailleurs pas tellement plus avancés : connaître les causes du problème est une chose, mais il leur reste encore à découvrir une solution... Il est en effet peu probable que Melgenstrom considère comme un motif de prime un rapport s'appuyant sur quelques racontars.

## Un plat qui se mange froid

Tout au long de leur séjour sur l'île, les membres de l'expédition Valbrem seront les cibles d'un « corbeau » qui va quelque peu compliquer leur existence. À partir de l'arrivée du groupe au *Champignon jaune*, le premier soir, les farces les plus macabres s'enchaînent à un rythme constant. Même le pétillant Emilio ne semble pas apprécier ce genre de plaisanteries.

Tous les membres de l'équipe, PJ compris, retrouvent régulièrement des ossements putréfiés dans les poches de leurs vêtements, divers détritrus ou encore le contenu de leur pot de chambre vidés sous leur oreiller, des têtes de

mort gravées sur le bois de leur armoire ou au fond de leur assiette...

Yan, l'aubergiste du *Champignon jaune*, paraît embarrassé et confus mais n'est pas en mesure de fournir la moindre explication. Le soir de leur quatrième jour sur l'île, les PJ reçoivent personnellement une lettre à l'auberge. Selon Yan, elle a été déposée sur une table dans le courant de l'après-midi. Il n'a pas vu qui l'a apportée mais le nom des aventuriers est inscrit en haut. Quant au contenu, c'est une longue liste d'injures, au cours de laquelle l'auteur leur reproche à plusieurs reprises de « s'acoquiner avec un misérable escroc ». Sui-vent des menaces de mort et tout le tralala... À coup sûr, les personnages vont s'imaginer qu'ils sont l'objet de tentatives d'intimidation, liées bien entendu à leur enquête sur la maladie. En fait, il n'en est rien. Toutes ces plaisanteries douteuses et les menaces du vilain corbeau sont orchestrées par Yan l'aubergiste, et celui-ci n'a rien à voir avec le culte de Dame Baëmyon, pas plus qu'avec la sinistre épidémie. Les raisons qui motivent ses actes sont tout autres : cet homme, autrefois riche colporteur bernheimois, est venu se réfugier sur Baëmyon après avoir été ruiné par Joff Melgenstrom. Suite à un différend d'affaires, ce dernier s'était octroyé le concours de spadassins. Ceux-ci avaient laissé pour mort le pauvre Yan, tout en le délestant d'une cargaison de grande valeur, qu'il n'a jamais pu rembourser. C'est pour fuir ses créanciers que le colporteur a dû se résoudre à venir vivre sur cette île abominable.

Tout cela remontant maintenant à plusieurs années, Melgenstrom a depuis longtemps oublié cet incident « anodin », aussi bien que le visage de sa victime ; l'aubergiste du *Champignon jaune*, en revanche, n'a rien oublié. Son sang n'a fait qu'un tour quand il a reconnu celui qui avait causé sa perte. Yan est, au fond, un brave homme, et il n'a pas trouvé assez de courage pour causer de graves ennuis à Melgenstrom. Il se contente donc de lui rendre la vie aussi désagréable que possible, ainsi qu'à ceux qui l'accompagnent... Toutefois, l'acharnement tout particulier des péripiéties macabres sur la personne du marchand devrait vite

mettre les PJ sur la voie (sans parler des louches de bouillon brûlant renversées « par mégarde » sur Melgenstrom, etc.).

Alors, comment résoudre ce problème ? Il est vraisemblable que les aventuriers démasqueront tôt ou tard l'aubergiste. Celui-ci leur racontera alors son histoire, et s'ils savent lui prodiguer de sages conseils, il finira par accepter de laisser tomber. L'autre possibilité est que le sens de la justice des PJ soit touché par le destin de Yan, et qu'ils décident de donner eux-mêmes une correction à Melgenstrom. Bien sûr, dans ces conditions, ils peuvent dire adieu à une bonne partie de leur paye...

Il est à espérer que les PJ entreront facilement dans le jeu de cette diversion, l'essentiel étant de vous ménager un joli petit effet plus tard, lorsqu'ils prendront brutalement conscience qu'ils ont sur l'île d'autres ennemis, beaucoup moins magnanimes (voir ci-dessous).

## Des ombres dans la nuit

Au fur et à mesure de leur enquête pour mettre à jour les causes du mal, les personnages vont avoir l'impression d'être suivis, observés... Parfois, ils sentiront même qu'on leur met volontairement des bâtons dans les roues, les gens de certains quartiers s'éclipsant à leur approche ou les envoyant carrément balader... Tout ceci est l'œuvre des sectateurs de Baëmyon. Tapis dans l'ombre de l'opaque culte local, ils se renseignent depuis le départ sur les faits et gestes des nouveaux venus, et font tout ce qu'ils peuvent pour les empêcher de découvrir la vérité. Entre leurs agissements et l'histoire de Yan l'aubergiste, il est possible que les PJ se mélangent un peu les pinceaux : comme on l'a déjà signalé, tant mieux. Cela ne rendra leur enquête que plus fiévreuse (sans mauvais jeu de mots). La grosse différence, bien sûr, c'est qu'ici, c'est du sérieux.

Au début, les fidèles de Baëmyon se contenteront de prendre discrètement le groupe en filature. Les PJ aperçoivent des silhouettes, peut-être un visage. Cependant, leur connaissance des ruelles de Sheldenwieck devrait per-

## Les PNJ de l'acte I

### ► Yan l'aubergiste

FOR 11 INT 14  
CON 13 POU 9  
TAI 12 DEX 11  
APP 10 PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Sagacité 40 %, Usages 35 %, Cuisine 55 %, Vigilance, 45 %, Discrétion 40 %, Bagarre 65 %, Esquive 45 %.

### ► Les sectateurs de Baëmyon

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

Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Athlétisme 40 %, Déguisement 45 %, Discrétion 55 %, Esquiver 45 %, Sagacité 40 %, Vigilance 45 %, Intimider et conspirer 75 %, Armes de mêlée 50 %.

### ► Un mineur type

FOR 13 INT 10  
CON 14 POU 10  
TAI 11 DEX 12  
APP 9 PV 13

Bonus aux dommages : 0.

Compétences : Bricolage 35 %, Chercher 40 %, Commerce 30 %, Discrétion 25 %, Esquiver 40 %, Survie 35 %, Vigilance 40 %, Démolition 45 %, Bagarre 70 %, Armes de mêlée 45 %.

mettre aux fanatiques de s'éclipser discrètement chaque fois que les aventuriers voudront mettre la main sur l'un d'entre eux. Par la suite, c'est-à-dire dès que les PJ commenceront à rassembler trop d'indices, les sectateurs tenteront de leur tendre des pièges ou de provoquer divers « accidents ». Tout d'abord il s'agira simplement d'intimider les personnages, mais si cela ne suffit pas, les adorateurs de Baëmyon feront tout pour mettre un terme définitif à leurs investigations.

Par discrétion, les membres du culte essaient toujours de donner à leurs agissements des apparences banales (la poutre maîtresse d'un balcon s'écroule sur les aventuriers, un attelage fou les renverse, les tentatives d'assassinat sont maquillées en rixes entre mineurs saouls...). Un dernier point : les sectateurs n'ont pas de costume particulier, et il y en a de toutes les professions. N'importe quel mineur, marchand ou tavernier avec lequel les personnages auront sympathisé la veille peut faire partie du culte nihiliste de Baëmyon. Il sera bien difficile pour les aventuriers de se méfier de tout le monde, mais la paranoïa est hélas la seule attitude qui leur permettra d'échapper aux guet-apens qui les attendront à chaque coin de rue une fois que les fanatiques les auront pris en chasse.

## Le vieux fou

Bon, et le remède dans tout ça ? Que ce soit pour la prime promise ou par pur altruisme, les personnages voudront certainement découvrir une solution à la fièvre des mines. Une fois au courant de « l'empoisonnement » de l'or, ils pourront déjà avertir Valbrem et Emilio, qui accepteront de faire quelques analyses du minerai et d'orienter leurs recherches dans cette direction. Cependant, un jour ou deux suffiront pour qu'ils abandonnent cette piste « extravagante et si peu scientifique », pour citer Valbrem.

Il ne reste plus aux aventuriers qu'à retrouver leurs manches et à aller fureter une fois de plus dans les bas-fonds de Sheldenwieck. Il leur faudra pas mal de patience et de diplomatie pour arracher aux habitants l'anecdote

suivante : voilà quelques mois, peu après le début de la maladie, un curieux personnage avait entrepris de mettre en garde la population contre la « malédiction de l'or »... Cet homme, un alchimiste natif de Keluan et nommé Panislas, prétendait que ces cas isolés de fièvre étaient précurseurs d'une grave épidémie. À l'époque, personne n'avait prêté attention à lui, si ce n'est que le pauvre vieux avait un jour failli se faire lyncher par des mineurs exaspérés : « Vous comprenez, à Sheldenwieck, on n'aime pas les oiseaux de mauvais augure... » Plus tard, quand il a commencé à devenir évident que l'alchimiste ne s'était pas trompé, quelques personnes se sont mises à sa recherche pour obtenir son aide, mais le vieil homme est demeuré introuvable. La plupart des habitants de son quartier pense que « le vieux fou » est reparti pour Corveron. Cependant, en creusant dans cette direction, les PJ finiront par se faire indiquer une vieille baraque au fond d'une ruelle. C'est là que vivait Panislas, et il paraîtrait que sa petite-fille, « ... une drôle de gamine, celle-là aussi », occupe encore les lieux.

C'est ainsi que les personnages feront la connaissance de Min, une jeune fille d'une vingtaine d'années, coiffée et vêtue comme un garçon (pour éviter les ennuis avec les mineurs). Passant son temps à étudier, elle ne sort presque jamais de chez elle, et ne sera pas mécontente de recevoir des gens venus de la civilisation. Si les PJ se montrent gentils et bien élevés, elle leur dira tout ce qu'ils veulent savoir, au sujet de son grand-père et de cette maladie. Il se trouve que le vieil alchimiste a compris très tôt que l'or était responsable de la fièvre des mines. En quelques semaines, il a élaboré un antidote contre la « contamination » du minerai. Hélas, celui-ci lui fut dérobé et toutes ses notes détruites. Min pense que son grand-père serait à même de recréer l'antidote, mais celui-ci a cédé au découragement après l'épisode du lynchage manqué. Abandonnant l'idée de soigner ses semblables, il s'est lancé dans un autre projet qui lui tenait à cœur depuis longtemps... En fait, ce projet était même la principale raison de sa venue sur l'île de Baëmyon. Panislas s'est donné l'objet

tif insensé de vérifier une légende : celle qui dit que, en descendant par l'une des cheminées du mont Sheldenbruck, on peut atteindre... le centre de la terre ! Min l'a aidé à mettre au point son expédition, mais le vieil homme n'a pas voulu qu'elle l'accompagne. Cela fait maintenant plus de trois mois qu'il est parti, et la jeune fille commence vraiment à s'inquiéter. Elle est prête à seconder les aventuriers dans leur tâche si ceux-ci semblent vouloir retrouver l'alchimiste. Après discussion avec Valbrem et les autres, suivre la piste de Panislas apparaîtra effectivement comme la seule solution pour enrayer la maladie.

## Acte II

### A LA POURSUITE DE PANISLAS

## Voyage au centre de la terre

Le petit groupe est constitué des PJ, des quatre envoyés de la Guilde et de Min, qui tient absolument à participer à l'expédition. Pendant les préparatifs, Melgenstrom n'aura de cesse de ronchonner que c'est une entreprise bien trop hasardeuse et que les risques sont démesurément importants par rapport aux chances de retrouver le vieil homme encore en vie. Il ne se privera pas non plus de quelques remarques acerbes sur le thème : « Si ce vieux fou est capable de mettre au point un remède, je me demande bien comment des spécialistes payés à prix d'or par la Guilde ne parviennent pas à venir à bout du mal ! » Ce qui aura le don d'irriter prodigieusement Valbrem...

Tout ce dont on peut avoir besoin pour un voyage souterrain est bien entendu disponible à Sheldenwieck. Aux provisions, lanternes et tout le reste, Min ajoute un petit appareil de sa confection, destiné à mesurer la profondeur par rapport à la surface, et deux

## Les PNJ de l'acte II

### ▶ Les shygrüls

FOR 3d6+6 (16-17)  
 CON 2d6+9 (16)  
 TAI 2d6+8 (15)  
 INT 4  
 POU 3d6 (10-11)  
 DEX 3d6 (10-11)  
 Mouvement 8, PV 16,  
 Armure naturelle 6.  
 Compétences : Discrétion 30 %.  
 Combat : Mandibules 35 % à 55 %  
 (1d8+2).

### ▶ Les Fils de Baëmyon

FOR 16      POU 16  
 CON 14      DEX 14  
 TAI 14      PV 14

*Bonus aux dommages* : + 1d3.  
*Compétences* : Athlétisme 50 %,  
 Vigilance 50 %, Esquiver 50 %, Bagarre 65 %.  
*Magie* : Sortilège inné  
 Morsure de la flamme 65 %.

ou trois espèces de boussoles complexes qui lui permettront d'orienter le groupe une fois sous terre. Un guide et des chevaux de bât accompagneront l'expédition jusqu'à l'entrée du cratère.

Commence alors l'ascension du Sheldenbruck, sous les jérémiades perpétuelles de Melgenstrom et avec la désagréable impression que la température ne cesse de chuter au fur et à mesure de la lente progression vers le sommet. Le soir du quatrième bivouac, en plines neiges éternelles, le groupe campe enfin à proximité des cratères du Sheldenbruck. Les chevaux et le guide s'arrêtant là, il va falloir se charger des bagages et continuer seuls dans les entrailles du vieux volcan. Par chance, Min sait lequel des trois cratères son grand-père comptait emprunter. Au bout de plusieurs essais, l'expédition découvre un boyau incliné mais praticable, à quelques dizaines de mètres dans la cheminée. Il est possible d'y descendre hommes et matériel à l'aide d'un système de cordage.

Bien sûr, encouragez vos joueurs à avoir eux-mêmes ces idées. Rappelez-vous que les autres membres de l'expédition sont peut-être des érudits, mais qu'ils ne sont pas censés être très dégourdis en extérieur...

Une fois tout le monde en bas, le véritable voyage commence, avec pour seule source de lumière les lanternes pendues au bout de longues piques. Les ressources en huile et en vivres de l'expédition lui permettent une semaine d'autonomie. Se fondant sur les recherches préparatoires de son grand-père, Min croit pouvoir dénicher des végétaux comestibles et des nappes d'eau potable dans les entrailles du Sheldenbruck. Le gros problème risque d'être les sources de lumière : si le groupe se retrouve dans le noir, il sera impossible d'aller plus loin. Une bonne nouvelle pour les aventuriers transis de froid lors de leur pénible escalade : il fait de plus en plus chaud à mesure qu'on descend dans la cheminée. En fait, l'air aurait même vite tendance à se faire légèrement étouffant, et difficilement respirable. On ne peut pas tout avoir...

Plusieurs jours s'écoulent tandis que les explorateurs s'enfoncent dans le cratère. Les instruments annoncent qu'ils vont bientôt passer en dessous du niveau du sol. Le groupe croise de nombreuses intersections mais le choix est en général simple à faire. Il s'agit de prendre le chemin qui possède la plus importante inclinaison, afin de se diriger toujours plus profondément vers le centre de la terre... Bientôt, le niveau se stabilise et la flore donne raison à Min, en offrant aux visiteurs le spectacle d'une colossale forêt de champignons géants. Après expertise, Emilio confirme que certaines espèces sont bel et bien comestibles. Si l'un des PJ possède quelques talents de chasseur, il est même possible de se nourrir. La faune locale est principalement constituée de petits rongeurs inconnus à la surface, ou d'étranges bêtes cornues apparentées aux sangliers (dans ce dernier cas, bien sûr, la chasse peut receler quelque danger). Des sources d'une grande pureté sont également présentes à intervalles réguliers. Hélas, l'huile pour les lampes vient à manquer. Déjà, par souci d'économie, il faut s'accommoder de passer les temps de repos dans l'obscurité totale et de ne conserver même durant la marche que deux ou trois lampes allumées à la fois. Melgenstrom et Valbrem commencent à parler de remonter tant qu'il y a assez de combustible pour le faire. Dans les ténèbres, revenir sur ses pas risque d'être presque impossible... Une fois n'est pas coutume, l'avis des PJ sera écouté et pris en compte lors du débat qui s'ensuit, opposant le camp des « courageux » – Min, Nils et Emilio – à celui des « réalistes », composé de Valbrem et Melgenstrom. Si les personnages-joueurs incitent le groupe à continuer, Melgenstrom leur en gardera une rancune tenace, et deviendra deux fois plus exécration qu'avant.

Quoi qu'il en soit, la bonne volonté ne résoudra pas le problème de la lumière, et celui-ci devient de plus en plus inquiétant au fur et à mesure que le temps passe. Fort heureusement, une curiosité géologique vient au secours de l'expédition juste à propos, alors que l'on allait finalement s'apprêter à rebrous-

ser chemin. Il s'agit d'une roche cristalline, qui tapisse les parois des grottes successives et dont la particularité est d'émettre une lumière phosphorescente, rendant inutiles les lanternes. Des PJ vénaux pourront estimer que cette étrange minérale atteindrait une valeur comparable à celle des pierres semi-précieuses dans les cités de Corveron. Il y en a là plus que les intéressés peuvent en transporter, tout le problème étant justement de trouver une place pour le superflu dans des bagages déjà bien remplis par le matériel de l'expédition. Reste à savoir de quoi les PJ voudront bien se séparer, et si leur choix sera du goût du docteur Valbrem... Le principal intérêt de cette roche luminescente reste tout de même de permettre au groupe de continuer sa progression dans les abîmes. Cela fait maintenant plusieurs jours que l'expédition traverse cette zone de champignons titanesques, et toujours pas l'ombre d'un chemin qui descende vraiment vers les profondeurs insondables de la terre. Cependant, il sera possible pour les personnages de trouver des traces de campements. Celles-ci, vieilles de plusieurs semaines, permettront néanmoins au groupe de se rassurer : ils sont sur la bonne voie !

## A l'attaque !

C'est à peu près ce moment que les shygrüls choisiront pour attaquer. Ces insectes, plus ou moins semblables à des scarabées géants, possèdent une couche de chitine terne qui leur permet de se dissimuler on ne peut mieux parmi les pieds des champignons. Le seul moyen de ne pas être surpris par leur arrivée est d'entendre le léger bourdonnement qu'ils émettent en se déplaçant. Lorsqu'ils tombent, au nombre de trois, sur le groupe, tous les membres éminents de l'expédition se regroupent derrière les PJ. Après tout, les aventuriers sont là pour les protéger. Les shygrüls ne sont pas particulièrement affamés et désirent seulement défendre leur territoire. Si l'un d'entre eux est tué, le reste de la famille s'enfuira, mais ils reviendront tourmenter l'expédition un peu plus tard.



Mis à part cette complication, rien de notable n'empêchera finalement le petit groupe de trouver l'accès à un dernier tunnel. Celui-ci, au bout d'encore quelques jours de descente, débouche dans une grotte gigantesque... à tel point qu'il est difficile de croire qu'il s'agit bien d'une grotte ! Si les indicateurs de Min ne le démentaient pas, les personnages pourraient se croire revenus à la surface...

Une dernière chose, et pas la moindre : durant l'ascension du Sheldenbruck et toutes ces pérégrinations souterraines, il est probable que les sectateurs de Baëmyon soient sur les traces des explorateurs. En effet, ils les surveillaient d'assez près pour apprendre qu'ils allaient se rendre dans les entrailles de l'île. Ils ont donc décidé de les y suivre, et de profiter de l'occasion pour se débarrasser d'eux loin des regards indiscrets. Jusqu'ici, ils ont pris un peu de retard sur le groupe, et ils ne sont pas parvenus à le rejoindre. Toutefois, il serait intéressant que les PJ aient pu se rendre compte qu'on les suivait, que ce soit par le biais des phénomènes d'échos souterrains ou lorsqu'une erreur d'itinéraire les forçait à revenir sur leurs pas pour y trouver les restes d'un campement récent... N'en faites pas trop, mais il serait préférable que les personnages sentent qu'ils sont traqués.

## Le monde perdu

La grotte dans laquelle arrive le groupe n'est pas seulement exceptionnelle par ses dimensions. L'air y est frais, le « ciel » presque bleu, et on jurerait par moments sentir le souffle d'une brise. Les parois et le plafond sont trop lointains pour être visibles et une plaine couverte de hautes herbes s'étend à perte de vue. Contrastant avec les paysages plutôt lunaires de la surface de l'île, ce décor verdoyant peut sembler paradisiaque... C'est une véritable région qui s'étend quelque part sous la zone volcanique profonde. Elle est la patrie d'une centaine de Centaures, qui y coulent une existence bucolique : vivant de chasse, de pêche et de cueillette, ces derniers ne s'aventurent qu'assez peu à la surface. Ils disposent néan-

moins de nombreuses cheminées naturelles qui leur permettent d'aller et venir à loisir entre la terre et le sous-sol. Voilà qui répond aux questions que les Humains se posent sur la miraculeuse survie des Centaures lors des éruptions volcaniques...

Tôt ou tard, l'expédition finira par tomber sur une troupe ou un village de Centaures. Ceux-ci se montrent un peu hautains, visiblement étonnés de la présence d'Humains sur leur territoire, mais ils ne sont pas agressifs. Il ne faudra pas très longtemps pour apprendre que le vieux Panislas est bel et bien passé par là. Il a même sympathisé avec les autochtones, au point d'atténuer légèrement leur mauvaise opinion des Humains. Hélas, lui et ses guides ont été enlevés il y a peu par ces créatures nommées « Fils de Baëmyon », qui les ont emmenés encore plus loin dans les profondeurs de la terre. Les Centaures peuvent indiquer aux PJ la route qu'ils ont empruntée. Si un ou plusieurs membres du groupe ont besoin de soins ou de repos, c'est le moment d'en profiter : les Centaures ne sont pas avares de leur hospitalité même si certains regardent les nouveaux venus de travers. De plus, tant qu'ils sont en leur compagnie, les aventuriers n'ont rien à craindre des sectateurs qui les poursuivent.

## Retrouvailles

Finalement, le boyau par lequel se sont enfuis les Fils de Baëmyon débouche en quelques heures à peine sur un nouveau réseau de grottes sombres, humides et étouffantes. Les recherches des PJ devraient les mener jusqu'à la plus grande d'entre elles, où les créatures de Baëmyon entament un rituel plutôt sanglant. Il s'agit d'un sacrifice à la déesse de l'île, qui a déjà coûté la vie aux pauvres guides de Panislas. Ce dernier est encore intact, mais tenu agenouillé devant un autel rocheux par deux Fils de Baëmyon. Comptez un Fils de Baëmyon par PJ, sachant que le reste de l'expédition ne leur est pratiquement d'aucune utilité en situation de combat. S'ils ne sont pas intervenus avant, c'est

aussi à ce moment que les sectateurs tomberont sur le groupe. Ils sont nombreux, mais si vous sentez que l'affrontement va aboutir à un massacre de PJ, allez-y doucement. Il suffit par exemple de décider qu'une partie des sectateurs est prise de ferveur fanatique à la vue des Fils de Baëmyon : perdant alors le peu de raison qui leur reste, ils vont s'immoler à la gloire de leur déesse dans les flammes destinées au rituel...

S'ils parviennent à tirer Panislas des griffes de ses ravisseurs et à se débarrasser des sectateurs, les PJ devront encore réussir à amadouer le vieil homme pour qu'il accepte de les aider. Celui-ci est irrité au plus haut point que des aventuriers aient entraîné sa petite-fille dans cette histoire, et ne voudra tout d'abord rien entendre. En fait, il les remerciera à peine de lui avoir sauvé la vie avant de repartir vers le village des Centaures. Il déclare ne plus se soucier de l'épidémie, et vouloir rester avec « ses amis » afin qu'ils lui en apprennent plus sur leur monde souterrain.

Pour le convaincre, il faut attendre que sa colère soit passée. Un peu plus tard, tout à la joie de ses retrouvailles avec Min, il acceptera peut-être de donner la formule de l'antidote à Valbrem. Pour préserver l'honneur de ce dernier, l'ancien doyen Panislas lui dévoilera qu'il a longtemps été l'un des plus célèbres alchimistes de Keluan, et qu'un simple docteur aurait pu chercher le remède pendant des années sans jamais rien trouver...

Ce sera alors le moment des adieux : Min tient également à rester en bas, auprès de son grand-père. De toute façon, les PJ n'auront pas besoin d'elle pour le voyage de retour, car les Centaures les conduiront jusqu'à un raccourci menant tout droit à la surface. Grâce au remède du vieux Panislas, la fièvre des mines sera vite enrayée, les aventuriers auront droit à leur prime, et le plan de Dame Baëmyon aura été déjoué. Enfin, à moins que vous n'en décidiez autrement. Après tout, des navires ont déjà emporté une certaine quantité d'or empoisonné sur les côtes de Corveron, et la maladie aurait bien pu commencer de se répandre à Keluan...

## **L** La magie des Élémentaux

S'octroyer le concours d'un esprit élémentaire est considéré comme un rituel, et relève donc de la procédure détaillée p. 53-54 de BaSIC.

On peut trouver la formule dans les grimoires adéquats de la plupart des herméthèques du continent. Cependant, en ce qui concerne les Élémentaux de Baëmyon, l'utilisation de livres ou de parchemins n'est pas nécessaire. Cela en raison de la présence immédiate des entités, qui rend inutiles les longues cérémonies d'invocation. Le rituel se déroule donc de façon un peu différente, en trois phases :

● **Trouver l'Élémental.** Un personnage magicien « sent » naturellement les Élémentaux et les portes des royaumes arcadiens sur un jet de POUx4 (le sort Détection de la magie n'est pas nécessaire). En prenant soin de se renseigner sur les curiosités écologiques de Baëmyon, cette phase devrait prendre un minimum de temps.

● **L'amener à se montrer.** Un deuxième jet de POUx4 est nécessaire à tout magicien voulant entamer le dialogue – de nature télépathique, bien sûr – avec l'esprit élémentaire qui occupe le lieu choisi. En général, ils ne se font pas trop prier pour apparaître, mais dans le cas d'entités un peu puissantes, il peut être utile de promettre certaines choses. Quoi qu'il en soit, pactiser avec un Élémental ne relève pas de l'exploit, et il suffira presque toujours d'accomplir pour lui une tâche simple comme nettoyer son sanctuaire, éloigner une famille d'oiseaux établis sur les pierres favorites d'un esprit de la terre, etc. Plus rarement, certains pourront demander au magicien de nuire à un autre Élémental, ces derniers ayant aussi leurs petites querelles.

● **Faire le rituel : Asservir Élémental**  
(A vue, 3 jours, POUx3). Ce rituel met l'Élémental

au service du magicien, qui peut alors le convaincre d'utiliser ses pouvoirs à son bénéfice.

Ces pouvoirs sont décrits pour les esprits du froid, de la terre et du feu, les types d'Élémentaux le plus couramment rencontrés sur Baëmyon. Une capacité commune à toutes les sortes d'Élémentaux est un contrôle quasi absolu de leur élément-père dans les limites géographiques de leur territoire.

— *Pouvoirs liés au froid* : baisser la température de tout objet jusqu'à le couvrir de givre (ce qui a pour effet de le rendre inutilisable sans porter de gants épais) ; geler les organes internes de quelqu'un (lutte POU de l'esprit/POU de la victime, 1d10pts de dégâts au bout d'1d3 rds) ; former à son gré un bloc de glace ou de gel.

— *Pouvoirs liés à la terre* : former grossièrement la pierre, les métaux bruts ou la boue ; emprisonner les chevilles d'un adversaire dans le sol (lutte POU de l'esprit/FOR de la victime, -30 % aux compétences demandant une bonne motricité, durée 1d6 rds) ; alourdir tout objet fait de pierre, de terre ou de métal (dans le cas d'une arme, l'utilisateur voit son pourcentage divisé par 2).

— *Pouvoirs liés au feu* : consumer tous les objets inflammables ; se transformer en sphère de feu éclairant jusqu'à 25 m ; provoquer une brûlure de manière similaire au sort Morsure de la flamme.

Ces pouvoirs des Élémentaux ne sont pas exhaustifs ; libre au MJ d'accepter qu'ils puissent accomplir diverses autres tâches pour le compte du magicien. Il va de soi que les entités dont il est question ici n'englobent pas les plus vieux et plus puissants esprits élémentaires, régnant par exemple sur des volcans entiers. Ces derniers ne se plieraient jamais aux volontés d'un simple mortel.





ATTENTION :  
SI VOUS VOULEZ ÊTRE JOUEUR,  
NE LISEZ PAS CE SCÉNARIO !

# LA MALÉDICTION DU TIGRE

**C**e scénario conviendra à des personnages, des joueurs et un MJ un peu expérimentés, ayant déjà une ou deux aventures derrière eux.

La possession du hors-série «BaSIC» sera utile pour vous aider à planter le décor, mais elle n'est pas indispensable.

## Toile de fond

Lors du Juste Châtiment, les Hommes-scorpions et surtout les Hommes-fauves ne sont pas les seules créatures magiques à avoir vu le jour. Une sous-catégorie d'Hommes-fauves, les Hommes-tigres, ont ainsi fait leur apparition sur Danæ. Leur créateur, un dieu mineur (et jaloux) du nom de Moroka, voulait prouver à son frère, Faraos, le créateur des Hommes-fauves, qu'on pouvait aller encore plus loin dans la cruauté expiatoire à l'égard des ingrates créatures mortelles. Il infligea donc à ses Hommes-tigres une malédiction terrible, à la fois pour eux et pour le genre humain. Ces monstres ne pourraient survivre qu'en se nourrissant exclusivement de chair humaine ! Jusqu'à récemment, les Hommes-tigres n'étaient pas présents au pays de Corveron. Mais depuis quelques années, certains d'entre eux, à cours de nourriture, ont émigré vers l'une des six presqu'îles de la région, celle de la plaine des Vents jaunes. Discrète dans un premier temps, leur présence commence à se faire sentir auprès des populations humaines.

## L'alliance hybride

Les Hommes-tigres, pour survivre, ont rapidement été contraints d'élever des humains, comme on élève du bétail. En plus des chasses à l'homme auxquelles ils se livrent parfois, ils se sont mis à enlever de jeunes humains dans les villages avoisinant les trois grandes villes de Corveron. Les enfants les intéressent, car ils sont plus malléables et moins enclins à la révolte que leurs aînés. Devenus adultes, ils sont dévorés ou vendus, pour les plus dociles, dans certains villages de l'arrière-

re-pays qui pratiquent encore l'esclavage. Pour ce commerce lucratif, les Hommes-tigres font appel à un intermédiaire nommé Hyposs, un centaure peu scrupuleux. Le produit de ces ventes leur a permis, toujours par l'intermédiaire d'Hyposs, d'acheter des armes et du matériel aux Keluanais, aux Bernheimois ou aux Serdiléens.

La menace pour les Corveronnais se précise : un pacte liant les Hommes-scorpions aux Hommes-tigres a été scellé récemment. Discrètement, progressivement, une petite armée d'Hommes-scorpions s'est déplacée vers la plaine des Vents jaunes et s'est mise à creuser une galerie sous les montagnes Ogres, formant un passage direct et inattendu sur la cité de Serdilène. Après des années d'efforts, le tunnel est aujourd'hui pratiquement achevé. Les Hommes-scorpions comptent lancer une offensive surprise et massive, puisqu'ils ne pourront pas être repérés à l'avance. Grâce à l'alliance avec les Hommes-tigres, qui ont partagé leurs richesses matérielles, l'armée hybride a de bonnes chances de faire tomber la cité humaine. Les Hommes-scorpions remporteraient ainsi leur premier grand succès dans la guerre qui les oppose aux hommes, et les Hommes-tigres disposeraient d'un énorme vivier, les cadavres des victimes humaines de cette guerre pouvant même être séchés et salés pour être conservés !

Seuls les PJ semblent en mesure de prévenir cet horrible dénouement...

## Introduction

L'aventure commence à Serdilène, cité que les PJ connaissent bien, puisqu'ils ont rendu service à son roi, Yoan le Guel, au cours du scé-

nario *Sous le signe du scorpion*, fourni avec BaSIC.

Cette fois encore, Yoan a voulu faire appel à des aventuriers discrets et dignes de confiance. Il a naturellement pensé aux personnages, qui se sont si bien acquittés de leur première mission. En cette matinée ensoleillée, de retour dans l'austère château de Mornepierre, les PJ sont accueillis dans la grande salle du donjon par un roi très soucieux, flanqué du sénéchal Barzan, tout de noir vêtu, et d'un autre homme. Il doit s'agir d'un garde, si l'on en juge par sa cotte de maille et sa tunique frappée du blason royal de Serdilène, un beffroi rouge joutant un cheval cabré de couleur grise. Son visage, maculé de sang, exhibe de profondes griffures mal cicatrisées sur le côté droit.

Assis sur son trône en chêne doré, les doigts caressant délicatement sa barbe blonde, Yoan remercie les PJ d'avoir répondu si vite à son invitation et leur expose la situation.

« Mon petit-fils de quatre ans, Galial, a été enlevé la nuit dernière. Ma douleur personnelle est grande, mais toute la cité est concernée. Bien que très jeune, Galial a en effet entamé une éducation dans la plus pure tradition serdiléenne, qui le destinait à hériter un jour de la couronne... après l'approbation, bien sûr, du conseil des sénéchaux », ajoute le roi en cherchant du regard l'acquiescement du ténébreux Barzan. « La mère de l'enfant, ma propre fille Elenn, était allée rendre une visite de courtoisie à la reine Gumnowill de Bernheim. Sur le chemin du retour, l'escorte royale est tombée dans une embuscade. » Désignant le garde au visage abimé, Yoan le Guel poursuit : « Le seul adulte survivant, le chevalier Arakor, ici présent, affirme avoir vu le jeune prince sain et sauf, emmené par ce qui semblait être des



Un ogrizon

Hommes-fauves. Tous les soldats de la garde royale ainsi que ma pauvre fille ont apparemment été massacrés. Les agresseurs ne se sont pas contentés de les occire, ils ont emporté leurs cadavres avec eux... »

Le roi s'interrompt alors quelques instants, en fixant les PJ de ses yeux d'un bleu intense. « S'il demeure une chance, même infime, de récupérer Galial, je veux la saisir ! Vous devez le ramener sain et sauf si possible ou, au pire, découvrir ce qu'il est advenu de lui. L'avenir de ma dynastie dépend de vous ! »

Les personnages devraient, théoriquement, répondre favorablement à la requête du roi. S'ils s'interrogent sur les récompenses auxquelles ils peuvent prétendre, Barzan s'offusque de cette démonstration d'avidité, mais leur parle d'une forte somme, de l'ordre de plusieurs pièces d'or.

Avant de partir, les personnages peuvent, s'ils y pensent, interroger le chevalier rescapé. Ils n'apprendront malheureusement pas grand-chose de plus, les souvenirs d'Arakor étant assez confus. Il faisait nuit, et on n'y voyait goutte. L'attaque a été fulgurante. Il s'est rapidement pris un coup de patte terrible sur le côté du crâne, tombant de cheval et perdant connaissance. Les agresseurs ne l'ont pas vu. Lorsqu'il a repris conscience, les derniers gardes luttèrent contre ces Hommes-fauves aux feulements effroyables. La dernière chose dont il se souvient sont les cris stridents du jeune prince Galial, tandis que les clameurs du combat venaient de cesser. Ensuite, affaibli par la perte de sang, il s'est évanoui une seconde fois. Les cris du petit prince hantent encore la mémoire du chevalier. Un jet de Sagacité réussit à révéler qu'Arakor se sent coupable ou honteux. En fait, il s'en veut de ne pas avoir eu le cran de combattre jusqu'à la mort. Et malgré son éducation militaire, la vision d'horreur à laquelle il a été confronté l'a profondément marqué, bien plus que les entailles qui lui balafrent la face.

## Le départ

Comme le témoignage fait état d'Hommes-fauves, le lieu de l'enquête semble tout dési-

gné : la plaine des Vents jaunes. Des vivres, une pièce d'or et un dorgan sont remis à chaque PJ. Barzan exprime alors son espoir, grâce à ces inépuisables montures, de voir les PJ rattraper les ravisseurs, si ces derniers ont bien emprunté la gorge des montagnes Ogres, le seul passage connu permettant de traverser les monts. Avant de leur souhaiter bonne chance, le sénéchal leur fait d'ultimes recommandations de discrétion. La mort de la princesse Elenn ne sera annoncée qu'au retour des PJ, et des funérailles seront alors célébrées. « Moïtz fasse que nous n'ayons pas à déplorer aussi la mort de Galial », ajoute-t-il gravement.

Quittant la cité peu avant midi, les PJ prennent la direction du sud, suivant la route pavée mais sinueuse qui mène à la fameuse gorge. Les dorgans se révèlent effectivement de robustes montures, pas aussi rapides que des chevaux, mais largement aussi durables, et nettement moins fragiles. Le trajet pour arriver à la vallée encaissée des montagnes Ogres dure environ deux jours. Le parcours est relativement agréable, la route contournant de jolis bosquets de peupliers et quelques pitons rocheux aux tons bistres qui se marient bien avec la verdure environnante.

Voici deux petits incidents que vous pouvez mettre en scène pour rythmer cette partie du voyage.

- Tandis que les PJ suivent depuis plusieurs kilomètres une interminable allée bordée d'énormes et superbes cerisiers, ils tombent nez à nez avec une créature simiesque d'environ trois mètres de haut, blanche et grise, et dotée de cornes de bélier : un ogrizon (voir *BaSiC*, p. 48). La créature, dressée sur ses pattes de derrière, est simplement en train de se nourrir des superbes fruits rouges qui pendent en abondance au-dessus de sa tête, ne prêtant guère attention aux personnages. Mais elle leur barre la route de sa masse imposante, la haie et surtout la densité des cerisiers interdisant aux corpulents dorgans de contourner l'obstacle. Les PJ doivent soit rebrousser chemin, et perdre au moins deux heures, soit faire bouger l'animal. À vous de gérer cette délicate affaire, mais n'oubliez que l'ogrizon est parfois sujet à de terribles accès de fureur, et

## Un peu d'économie appliquée

La fameuse foire aux esclaves mentionnée par les centaures est l'une des raisons principales qui explique le périple des Hommes-tigres jusqu'aux abords de Serdilène. Ils ont des esclaves à vendre, et la foire est un endroit idéal pour les écouler.

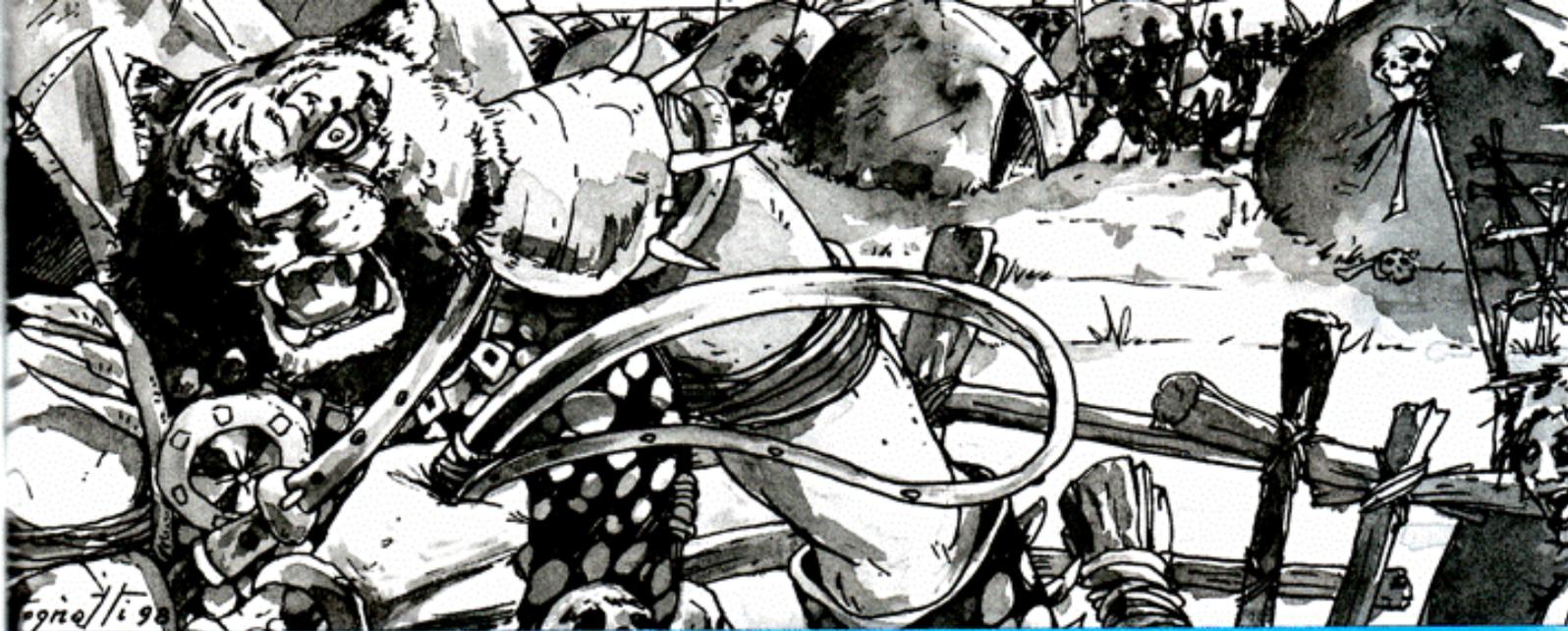
Grâce à l'argent récolté, ils ont pu acheter du matériel et des armes. Ils en ont également profité pour kidnapper dans les alentours de jeunes humains à élever, tout en se constituant des provisions avec leurs parents.

qu'il s'agit d'un redoutable combattant. Si les PJ se montrent un tant soit peu agressifs, ils devront l'affronter !

- Les personnages cheminent à travers un champ cultivé lorsqu'un rat d'au moins cinquante centimètres de long traverse la route en courant. La réaction des dorgans est fulgurante et inattendue. Littéralement affolés par cette apparition (alors qu'une grosse bête comme l'ogrizon ne les effrayait pas plus que cela !), ils se mettent à courir dans tous les sens, devenant littéralement incontrôlables. Chaque personnage doit réussir un jet d'Équitation sous peine de chuter, ce qui lui fait perdre 1d6PV. En cas de maladresse au test d'Équitation, la monture poursuit sa route et disparaît ! Heureusement, deux personnages peuvent tenir sur un dorgan, et il est peu probable qu'une telle mésaventure arrive à plus d'un PJ. Autorisez ceux qui ont réussi leur jet à cocher la compétence Équitation. Ils auront le droit de tenter une progression à l'issue du scénario. Les autres n'auront, en revanche, plus l'occasion de le faire.

## Les montagnes Ogres

Au matin du troisième jour de voyage, les aventuriers arrivent enfin en vue de la gorge des montagnes Ogres et empruntent le seul passage connu menant aux presqu'îles du sud. Le décor naturel est de toute beauté. Les personnages progressent au milieu d'une somptueuse vallée verdoyante, encaissée entre des montagnes à pic presque verticales. Ils atteignent ensuite une route rocailleuse assez pentue, qui les mène après une dizaine de kilomètres seulement à un défilé perché à 1500 mètres, soit à mi-pente des montagnes environnantes. Bénies soient leurs infatigables montures ! Il faudra presque deux jours pour traverser le défilé et sortir des montagnes Ogres. Alors qu'ils sont à peu près à mi-parcours, le groupe croise un troupeau de chevaux menés par trois centaures. Les centaures sont les premiers à prendre la parole, saluant les visiteurs et leur demandant ce qu'ils vont faire dans les plaines du sud. Si les PJ leur fournissent une réponse relativement crédible, les



centaures acceptent de répondre aux questions des héros. Eux-mêmes se rendent à une foire qui a lieu dans un petit village nommé Sherbow, entre Serdilène et Bernheim, sur les rives de la mer du Poisson-lune. Les PJ n'en ont pas entendu parler, et pour cause : une relative discrétion a été volontairement maintenue vis-à-vis des trois grandes villes de la région. En effet, un marché aux esclaves s'y tiendra, ce qui n'est pas du tout du goût des autorités des trois cités. Les centaures, eux, y vont pour vendre leurs chevaux. Si les PJ sont intéressés, précisent-ils, ils peuvent faire une véritable affaire : un superbe étalon au prix de trois pièces d'or seulement ! À eux de voir si la proposition les tente. Rien ne s'y oppose, s'ils en ont la volonté et les moyens.

## Le refuge

Alors que le soir est sur le point de tomber et que le froid et l'humidité commencent à se faire sentir, les PJ passent à proximité d'un refuge vraiment providentiel, une petite maison isolée qui semble être l'endroit idéal pour passer la nuit. Hélas, l'accueil n'est pas aussi chaleureux qu'ils pouvaient l'espérer. Les lieux sont totalement dévastés. Des aliments renversés, des chaises et des lits brisés, des traces de saccage, de bataille, et du sang un peu partout indiquent clairement qu'un massacre a eu lieu il y a peu. On ne voit pourtant aucun corps. Ce n'est pas le seul problème : deux ours, une mère et son ourson (pas si petit que ça !) errent en effet dans la cabane en reniflant bruyamment. Ils ont été attirés par l'odeur et les restes de nourriture, mais les PJ ne le savent pas, et peuvent même penser qu'ils sont responsables du carnage. Le plus gros des deux ours se met soudain à renifler le parquet avec insistance, avant de lui infliger de puissants coups de griffes. À cet instant, une voix d'homme assourdie s'élève du sous-sol : « Y'a quelqu'un ? Aidez-moi, pour l'amour des dieux, ces sales bêtes vont me dévorer ! » La suite des événements dépend de l'attitude des PJ. Comme avec l'ogrizon, s'ils s'y prennent avec délicatesse et précautions, ils peuvent s'en tirer sans combattre, le meilleur moyen

étant d'attirer les ours à l'extérieur avec de la nourriture. S'ils se montrent brusques, en revanche, en lançant des projectiles ou en essayant de les effrayer, ou encore s'ils préfèrent combattre tout de suite (après tout, ce n'est pas interdit !), les ours répliquent immédiatement.

L'homme de la cave ne se montre au grand jour qu'une fois le « problème ours » réglé. Remerciant les PJ de lui avoir porté assistance, ils répond volontiers à toutes leurs questions. Il s'appelle Filgwen, c'est un colon qui se rendait à la foire de Sherbow pour acheter un cheval. Arrivé à proximité du refuge, il a aperçu une meute d'au moins trente Hommes-fauves assez bizarres. Ils sortaient du bâtiment en transportant des cadavres humains sur le dos ! Courageux mais pas téméraire, Filgwen s'est aussitôt caché dans les broussailles, priant pour ne pas être découvert. Dès que les créatures sont parties, il est entré à l'intérieur du refuge, découvrant les traces du carnage. Prenant peur, guetté par le froid, le colon a décidé de rester sur place, en se cachant dans la cave. C'était il y a quelques heures. Il commençait à s'endormir quand il a été réveillé par des grognements d'ours. S'il est interrogé sur Galial, Filgwen déclare ne pas savoir si un enfant voyageait avec les hybrides. Il était bien trop effrayé pour y regarder de si près. Cela ne l'a pas empêché de remarquer un détail important : ces Hommes-fauves n'étaient pas dotés d'une tête de lion, mais d'une tête de tigre ! Voilà un élément qui va beaucoup aider les PJ dans leur enquête. Filgwen retourne se coucher dès que les PJ ont fini de l'interroger.

## La plaine des Vents jaunes

Le lendemain, après quelques heures de marche, les PJ quittent les montagnes Ogres. Les voilà à présent dans la partie sud du pays de Corveron, évoluant désormais sur un terrain accidenté, fait de rocs et de terres broussailleuses plus ou moins vallonnées. N'ayant plus de route à suivre, faites-leur procéder à un jet d'Orientation. Si au moins un PJ le réussit, le

groupe ne passe que trois jours dans ce morne paysage avant de rejoindre la presqu'île de la plaine des Vents jaunes. Si personne ne réussit le jet, les PJ perdent deux jours supplémentaires, dont il vous faudra tenir compte pour établir la chronologie de la fin du scénario (voir *Retourner directement à Serdilène*, plus loin). La plaine offre un paysage de désolation, radicalement différent de ce qu'ils ont vu jusqu'à présent. Il s'agit d'une contrée sauvage et aride, exhibant ça et là quelques touffes éparses d'herbes sauvages. Les rares signes de végétation se limitent à quelques arbres, pour la plupart isolés, nus et rabougris. La faune est surtout constituée de troupeaux d'herbivores, sortes d'antilopes et de zébus, qui fuient au moindre mouvement suspect.

Nos héros ne tardent pas à croiser les autochtones, les centaures. Laissez-les aborder ces clans de nomades comme bon leur semble. Ils risquent d'être surpris par l'accueil ! Contrairement aux centaures qu'ils ont l'habitude de côtoyer, et même à ceux qu'ils ont croisés dans le défilé des montagnes Ogres, les centaures des plaines sont d'un contact plutôt froid, voire franchement inamical. Ils n'aiment pas beaucoup les humains et le font sentir. Les rares centaures qui s'accrochent aux hommes émigrent en général de l'autre côté des montagnes Ogres. Ceux que les PJ rencontreront se montrent donc fort peu coopératifs. S'ils s'obstinent, les PJ perdent un ou deux jours à questionner des interlocuteurs peu réceptifs, voire méprisants. Les centaures finissent tout de même par lâcher quelques informations, surtout pour être débarrassés de leur présence.

Ils ont vaguement aperçu des Hommes-tigres ces derniers temps, et ils les ont parfois combattus. Ils ne savent pas où ils se terrent, et les ont plus ou moins assimilés à des Hommes-fauves ordinaires. Si les PJ se montrent vraiment convaincants et diplomates, ils entendent également des rumeurs évoquant la présence, surprenante dans cette région, d'Hommes-scorpions !

Leur enquête semble bel et bien piétiner, jusqu'au moment où les personnages sont abordés par un centaure du nom d'Hy-



Hyposs  
le centaure

poss, beaucoup plus disert que ses congénères. Il dit avoir eu vent de leurs recherches et prétend vouloir les aider. Il a repéré un campement d'Hommes-tigres, vers lequel il accepte de mener les PJ, de manière à ce qu'ils puissent les espionner à distance. En réalité, bien sûr, Hyposs est à la solde des Hommes-tigres, et il conduit les PJ tout droit dans un piège. Pour vous, toute la difficulté sera de ne pas éveiller les soupçons des joueurs. Essayez de rendre Hyposs sympathique et rassurant, mais pas trop. Il se présente comme un centaure vivant habituellement de l'autre côté des montagnes, et revenu rendre visite à son clan d'origine. Mal accueilli par ses pairs, qui le considèrent comme perversi par la société des hommes, il s'apprêtait à rentrer dans son pays d'adoption quand il a repéré ces étranges Hommes-tigres, qui détenaient apparemment un petit d'homme. Son amitié pour la gent humaine le pousse à aider les PJ.

## Dans les griffes de l'ennemi !

Le camp des Hommes-tigres est bien à l'endroit annoncé, mais les PJ sont attendus. Si les PJ ont fait confiance à Hyposs, ils se retrouvent soudainement encerclés par un nombre bien trop important d'Hommes-tigres pour songer à résister (mettons une trentaine !). Même s'ils se sont méfiés du centaure, ce dernier aura tout de même réussi à prévenir les Hommes-tigres de la présence des intrus. Une nuit, leur campement se retrouve cerné par une meute d'une cinquantaine de féroces Hommes-tigres. Dans les deux cas, débrouillez-vous pour parvenir à l'objectif principal, qui est la capture des personnages. La captivité de nos héros constitue un moment très important du scénario, qui va conditionner la suite et la fin de l'histoire. Étonnamment, les Hommes-tigres ne posent que peu de questions à leurs nouveaux captifs. Bien sûr, ils demandent pourquoi les PJ ont cherché à les espionner, mais ils semblent se contenter de la première réponse venue. Ils ont visiblement trop de choses à régler actuellement.

Pendant les jours qui suivent, les PJ vont beaucoup apprendre de leurs gardiens. Soignez bien l'ambiance de cette captivité, où les moments d'horreur absolue alternent avec des périodes plus tranquilles. Voici les éléments que vous pouvez mettre en scène :

- Le camp des Hommes-tigres compte une centaine d'individus. Les PJ entendent parler d'une réunion prochaine encore plus importante. Apparemment, les Hommes-tigres affluent en masse dans la plaine des Vents jaunes.
- En étant amenés dans leur enclos, les PJ passent à proximité d'un gros arbre mort où des dizaines de carcasses d'hommes, séchées et salées, sont pendues par les pieds...
- Les PJ sont placés dans l'enclos du « bétail ». La plupart des hommes qui y vivent sont nus et presque sauvages. En revanche, ils y font la connaissance d'une jeune femme blonde, Iphia, qui joue la sauvageonne, alors qu'elle est aussi civilisée que les PJ. Elle pourra les aider à s'évader.
- Les PJ, constamment surveillés, sont admirablement nourris. Ils sont en fait engraisés, et il vaut mieux pour eux qu'ils finissent ce qu'on leur sert (beaucoup de viande de zébu) s'ils ne veulent pas être battus.
- Galial, le petit prince, joue tranquillement dans un enclos isolé, avec trois autres garçons de son âge. Un robuste gardien les surveille en permanence.
- Des Hommes-scorpions sont parfois surpris à discuter avec les chefs des Hommes-tigres. Une nuit, en réussissant un jet de Vigilance, les personnages surprennent une conversation mentionnant l'alliance hybride (reprenez les informations fournies au début du scénario). La date de l'assaut de Serdilène par le tunnel secret est même évoquée : il aura lieu d'ici une dizaine de jours. La voix sifflante de l'Homme-scorpion conclut : « Nos attaques sporadiques sur Bernheim occupent actuellement la Garde pourpre. Les humains sont à mille lieues de se douter que vous attaquerez Serdilène moins de trois heures après que nous soyons sortis du tunnel ! »
- Un Homme-tigre, Rakirr, se montre moins rude que ses congénères. Rakirr a toujours été fasciné par la race humaine, et pose beaucoup

de questions d'ordre général aux PJ. Ces derniers peuvent ainsi nouer un semblant de dialogue. Rakirr accepte de parler de ses propres coutumes, mais jamais des aspects stratégiques ou militaires de l'opération que ses « frères » préparent. C'est par son intermédiaire que les héros apprennent tout de la terrible malédiction des Hommes-tigres (reprenez la légende fournie au paragraphe *Toile de fond*, en début de scénario).

Contrairement à ce que les PJ pourraient croire, la plupart des hybrides déplorent leur cannibalisme forcé, et seraient prêts à tout pour s'en libérer. Les Hommes-tigres sont très croyants, et vénèrent non pas Moroka, considéré comme le responsable de la malédiction, mais Faraos, le créateur des Hommes-fauves !

- En parlant entre eux de cette malédiction des dieux, les PJ attirent l'attention de la petite Iphia. Elle leur révèle l'existence d'un sorcier extrêmement puissant, versé justement dans les arcanes de l'histoire du Premier Âge, qui s'est exilé sur un archipel au sud-ouest de la presqu'île de la plaine des Vents jaunes. Iphia admirait beaucoup la sagesse de ce vieil homme un peu étrange, mais les autres villageois ne l'ont jamais accepté. C'est pour méditer en paix qu'il a bravé la terrible mer des Orages, pour atteindre une île plus tranquille. La jeune femme n'a plus jamais entendu parler de lui. En tout cas, cela ne fait aucun doute pour elle, si quelqu'un peut lever la malédiction des Hommes-tigres, c'est bien lui !

## Et maintenant ?

À ce stade du scénario, la suite et la fin de l'aventure dépendent directement des choix des PJ, et de leurs réussites. Plusieurs possibilités sont envisagées et décrites ci-après. Reportez-vous au chapitre correspondant au choix des joueurs. Essayez de ne pas les influencer, même si vous avez vos préférences !

### Parler aux Hommes-tigres

Si les personnages décident de négocier avec les Hommes-tigres, leurs chances de succès sont réelles, surtout s'ils passent par l'inter-



médiaire de Rakirr. En insistant sur la possibilité de briser la malédiction qui les frappe grâce à un sorcier qu'ils se proposent de retrouver, les PJ attirent l'attention des chefs de la tribu. Les Hommes-tigres n'ont certes pas l'habitude de laisser partir leurs prisonniers mais, sous l'impulsion de Rakirr, ils acceptent finalement de s'en remettre au dieu Faraos. La décision sera simple à prendre : si les PJ gagnent un combat singulier, ils pourront partir en quête du sorcier. S'ils perdent, ils restent prisonniers. Les PJ n'ont plus qu'à désigner leur plus puissant représentant. Le combat ira jusqu'à la capitulation de l'un des deux combattants. Pour ce qui concerne l'Homme-tigre désigné au hasard, cette capitulation est synonyme de mort (un Homme-tigre meurt, mais ne se rend pas...). Pour ce qui est du PJ à qui incombe la lourde tâche de combattre, les choses peuvent être différentes !

## S'évader

La clé de l'évasion repose sur les épaules de la jeune Iphia. Cette dernière a un atout : un sort de Silence, qui empêchera la sentinelle nocturne de rameuter la garde. Aux PJ de le tuer rapidement... à mains nues !

Quitter le campement sans faire de bruit nécessite la réussite d'un jet de Discretion. En cas d'échec, la poursuite s'engage. Laissez les PJ distancer leurs adversaires, mais ne leur donnez pas, dans ce cas, la possibilité d'agir dans le camp (ils ne peuvent pas libérer le petit Galial, ni récupérer leurs armes).

## Sauver Galial

Les PJ doivent au préalable s'être évadés discrètement ou avoir gagné leur liberté. La tactique est la même que pour l'évasion, les PJ devant tuer une sentinelle. Mais cette fois, ils ont pu récupérer leurs armes. Notez que l'auguste petit prince se conduira jusqu'à la fin de l'aventure comme un insupportable marmot capricieux. N'hésitez pas à taquiner les joueurs jusqu'à la fin du scénario : caprices, cris, menaces, facéties infantiles, etc., tout est permis !

## Rentrer directement à Serdilène

Les PJ peuvent fort bien laisser tomber la quête du sorcier et décider de rentrer directement à Serdilène prévenir le roi. Dans ce cas, décrivez un voyage pénible (surtout s'ils ont Galial avec eux !), dont le pire incident est l'attaque d'une meute de 10 loups. Ils sont affamés, mais pas suicidaires. S'ils perdent plus de 4 individus, ils prendront la fuite.

Faites procéder à un test d'Orientation. Une réussite suffit pour regagner Serdilène dans les meilleurs délais.

Quand ils arrivent finalement dans la cité, ils peuvent tenter de prévenir le roi de l'attaque imminente par le tunnel sous les monts Ogres, s'ils en ont entendu parler. La question cruciale est le temps. Si, au cours de ce scénario, les PJ ont raté par deux fois tous leurs jets d'Orientation, ils arrivent un peu trop tard. Serdilène est tombée ! S'ils n'ont raté qu'un seul des deux tests requis, ils ont juste le temps de prévenir le roi, qui ne parvient pas à réunir toute la Garde pourpre. La ville est sauvée, mais elle a souffert, et les pertes humaines sont lourdes. Enfin, s'ils ont réussi leurs deux tests d'Orientation, décrivez un combat final dantesque, la ville étant assiégée par une armée hybride tout droit sortie de l'enfer. Mais les forces humaines, et la Garde pourpre en premier, prennent le dessus.

Dans les deux derniers cas, pour simuler la participation des PJ à la guerre, chacun d'entre eux doit affronter et vaincre un ennemi. Contentez-vous d'Hommes-tigres, à moins que le groupe n'ait vraiment envie d'en découdre. Dans ce cas, vous pouvez leur lâcher un Homme-scorpion dessus... S'ils sont en trop mauvaise posture, il sera toujours temps de leur envoyer un PNJ pour leur donner un coup de main.

## La quête du sorcier

C'est, de loin, la plus longue et la plus difficile des solutions. Mais ce sera aussi la plus payante, si leur démarche est couronnée de succès. La quête se décompose en trois étapes,

le voyage jusqu'à l'île du sorcier, la rencontre avec le sorcier, et le rituel de guérison des Hommes-tigres.

### Le voyage

Les PJ n'ont plus leurs dorgans, gardés par les Hommes-tigres. Ils parcourent désormais les plaines à pied. Demandez-leur de décrire leur progression. Restent-ils groupés ? Certains partent-ils en éclaireurs ? Ont-ils un ordre de marche ?

Ces questions, posées suffisamment tôt, permettent d'éviter les contestations par la suite. Le voyage de cinq jours qu'ils entreprennent jusqu'à la pointe sud de la presqu'île ne comporte qu'un seul incident. Au fur et à mesure qu'ils progressent vers le sud, ils foulent une herbe haute, qui leur monte presque jusqu'aux genoux. Au quatrième jour, la végétation qui se présente devant eux est un gazon court, contrastant avec l'herbe opulente qui a freiné leurs pas jusque-là. N'insistez pas sur la description, et laissez les PJ poser d'éventuelles questions. En fait, il s'agit d'une variété d'herbe dure et tranchante comme un rasoir. Si les PJ l'observent bien, ils constateront une absence totale de faune sur cette zone rase. Les colons, qui se sont installés de l'autre côté de cette herbe, profitent de ce rempart particulièrement efficace. Si les PJ avancent sans se méfier, le premier dans l'ordre de progression subit de sérieuses coupures à la plante des pieds et aux chevilles, ce qui lui occasionne la perte d'1d6 +1PV.

Une fois le danger connu, ils ne devraient pas avoir de problème à l'éviter, la solution la plus simple consistant à longer la côte, bordée d'une étroite plage de sable blanc.

En arrivant à la pointe sud de la presqu'île, les PJ découvrent une ferme de colons isolés, qui vivent de leurs propres cultures et de leurs élevages de chtivans. Ceux-ci vont justement permettre à nos héros de se rendre chez le sorcier par la voie des airs. Devant le pouvoir de conviction des personnages (agrémenté, si nécessaire, d'un test de Persuasion), les colons acceptent de leur prêter leurs précieuses montures volantes.



La pierre  
et les démons

### La rencontre

Le voyage aérien jusqu'à la première île de l'archipel du Crépuscule, comme le nomment les colons, est infiniment plus confortable que si les PJ avaient dû affronter la mer des Orages.

Tout au sommet de la plus haute montagne, les PJ découvrent un sorcier bourru, voire inquiétant. Il se méfie des hommes, et pensait bien être enfin tranquille. Il demande qu'on le laisse en paix, menaçant même les PJ en lançant des sorts très spectaculaires, mais sans chercher à les blesser. Quand les PJ auront capté son attention, le sorcier présentera un tout autre visage.

Comprenant l'importance des enjeux (s'il peut annuler la malédiction des Hommes-tigres, ces derniers remettront certainement en cause leur alliance avec les Hommes-scorpions, n'ayant plus rien à y gagner), le sorcier, qui refuse de donner son nom, change d'avis et accepte de s'intéresser à leur affaire. Il va tenter d'invoquer Faraos. Le temps presse, c'est pourquoi il charge les PJ d'une ultime mission : récupérer une pierre divine sur la plus petite des îles de l'archipel. Seule la puissance de cette pierre lui permettra de réussir l'incantation. Le sorcier n'a pas le temps d'accompagner les PJ. Il doit se rendre au plus vite sur un lieu magique de la plaine des Vents jaunes, où les Hommes-fauves sont censés avoir vu le jour. Il leur décrit l'emplacement en question, assez proche du lieu où les PJ ont été faits prisonniers, et prend place sur un chtivan emprunté au plus petit des PJ, qui devra partager la monture d'un autre. « Gare aux statues ! » leur crie le vieil homme au moment même où son chtivan s'élève majestueusement dans les airs.

### Le rituel

L'île est en réalité un minuscule îlot, dont le tour est vite fait, surtout depuis les airs. Les PJ repèrent facilement de vastes ruines. En se posant, ils finissent par tomber sur un autel de pierre entouré de statues évoquant des démons ailés. Un superbe et énorme rubis repose en plein centre de l'autel. Visiblement, il est posé sur une pierre mobile. Récupérer la pierre sans aucune précaution particulière

déclenche un enchantement protecteur basé sur le poids de la pierre.

S'ils réfléchissent avant d'agir, les PJ penseront peut-être à remplacer la gemme par un objet d'un poids équivalent. Dans ce cas, voici comment vous devrez procéder. Prenez les fiches des PJ et effectuez, secrètement, un jet d'Idée. En fonction des réussites, donnez aux joueurs les poids estimés par chacun de leurs personnages. Le poids exact réel de la gemme est de 11 pièces de bronze (s'ils n'ont pas de pièces sur eux, remplacez les pièces de bronze par des gravillons que l'on trouve abondamment aux alentours). Un personnage qui obtient un résultat compris entre 01 et 05 est certain du poids : 11 pièces de bronze. Un personnage qui obtient une maladresse est, lui aussi, certain du poids : 14 pièces de bronze. Avec une réussite normale, le PJ pense que le rubis pèse entre 10 et 12 pièces de bronze.

Si les PJ trouvent le bon poids, ils peuvent quitter les lieux sans problème, la protection magique n'étant pas activée. Dans le cas contraire, les gardiens mystiques s'éveillent. Les quatre statues prennent soudain vie et pourchassent les PJ dans les airs. Ces derniers doivent affronter les gardiens, des démons bleus et ailés. Pour gérer cette bataille aérienne, utilisez les règles de combat normales, à une exception près : pour pouvoir agir, les PJ doivent réussir un jet d'Équitation ou de DEX x3, à leur choix, au début de chaque round. S'il le rate, le personnage ne peut rien faire pendant ce round, si ce n'est s'accrocher avec ferveur à sa selle. Remarque : les jets d'Équitation réussis ne donnent pas de croix à la case de progression, les chtivans étant trop différents des montures terrestres. Les gardiens mystiques offrent l'apparence de gros démons à la fourrure bleue indigo et aux larges ailes blanches. Ils n'auront de cesse de récupérer la gemme pour la replacer sur l'autel et reprendre place autour. Ils redeviennent alors des statues.

Qu'ils aient déjoué le piège de la protection, ou vaincu les gardiens mystiques, si les PJ parviennent à amener la gemme au sorcier, celui-ci pourra achever son rituel, si puissant que les plaines seront couvertes, durant dix minutes, d'un nuage si sombre qu'on croirait la nuit prématurément tombée. À l'issue du

rituel, le sorcier, malgré l'apport énergétique de la pierre, perdra la vie. Mais il aura réussi, dans un ultime effort, à entrer en contact direct avec Faraos. Ce dernier annule l'infâme malédiction ancestrale du peuple des Hommes-tigres.

Libéré grâce à des humains, leur chef donne l'ordre d'annuler l'attaque contre la cité de Serdilène. L'assaut, uniquement mené par les Hommes-scorpions désormais, est retardé d'un jour du fait de ce revirement. Les PJ, grâce aux chtivans, parviennent à rentrer en ville juste à temps pour prévenir le roi. La Garde pourpre est réunie, et les Hommes-scorpions subissent une très lourde défaite.

### Épilogue

Quel que soit le dénouement de cette aventure, la géopolitique corveronnaise s'en trouvera, on l'a vu, fortement bouleversée. L'éventail des conséquences peut aller de la chute de Serdilène jusqu'au succès total des forces humaines dans cette bataille contre les Hommes-scorpions.

En plus de sa gratitude (surtout s'ils lui ont ramené son petit-fils), le roi offre aux PJ le statut de doyen, ainsi qu'une très belle somme variant de 4 à 10 pièces d'or en fonction de l'ampleur de leur succès. Enfin, on leur remet à tous la spécialité de la ville : une magnifique épée, superbement ouvragée, et d'une valeur d'au moins trois pièces d'or.

Si vous le souhaitez, le sort des Hommes-tigres peut servir de moteur à vos futurs scénarios. Libérés de leur malédiction, ils peuvent très bien prendre parti pour les humains. Vous pouvez ainsi créer une nouvelle race de personnages à incarner, très mal aimés, et on le comprend. Ni les Hommes-fauves, qui les considéreront comme des traîtres, ni les Hommes-scorpions, trahis encore plus directement, ne les accepteront. Quant aux humains, la plupart d'entre eux ont du mal à leur pardonner leurs crimes, même s'ils ont été commis sous l'influence d'une malédiction. Cela dit, on peut imaginer qu'une ville, par exemple Keluan, accepte l'alliance proposée par les Hommes-tigres, ce qui créera des différends diplomatiques avec les deux autres cités.

## Les PNJ

### ► L'ogrizon

DEX 10 PV 30

Armes: Griffes 40 %, dommages 2d6.

### ► L'ourse

DEX 11 PV 22

Armes: Griffes 50 %, dommages 2d6;  
Morsure 40 %, dommages 1d10+2.

### ► L'ourson

DEX 13 PV 15

Armes: Griffes 40 %, dommages 1d6;  
Morsure 35 %, dommages 1d10+2.

### ► Les loups

DEX 15 PV 13

Armes: Morsure 30 %, dommages 1d6+2.

### ► Le sorcier

Ce sont des villageois corveronnais, qui s'inquiétaient de sa puissance magique, qui lui donné ce surnom. Depuis qu'il s'est retiré sur son île, il a pu étudier les runes anciennes en toute tranquillité, et méditer sur les causes du Juste Châtiment. Il est si érudit qu'il connaît l'histoire de la création des Hommes-tigres, et pense pouvoir les libérer de leur malédiction par un rituel très coûteux en énergie vitale. Ce rituel, pour employer une explication extrêmement simplifiée, consiste à flatter Faraos et lui faire comprendre que la malédiction infligée par Moroka à une partie des Hommes-fauves est une entrave à l'équilibre des forces tel que les dieux majeurs, dans leur immense sagesse, l'avaient décidé.

Faraos, frère de Moroka, peut effacer ce qui n'aurait jamais dû être, et donner, du même coup, une leçon à son âpre et vaniteux jeune frère. Il est inutile de fournir les caractéristiques du sorcier, car il est voué, de toute façon, à périr en levant la malédiction.

### ► Les Hommes-tigres

Ressemblant fortement à leurs cousins les Hommes-fauves, les Hommes-tigres sont des êtres humanoïdes parfaitement nyctalopes, dont la tête, les épaules et la partie supérieure du tronc appartiennent au tigre, tandis que leurs jambes et leurs bras sont humains. Beaucoup d'entre eux considèrent la malédiction qui les frappe comme un fléau, mais s'y sont adaptés pour survivre. Ils ont une prédilection pour les petites armes de mêlée, hachettes, épées courtes ou massues, qu'ils utilisent d'une main, tout en griffant l'adversaire de l'autre.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	3d6+15	(25)
CON	3d6+3	(13)
TAI	3d6+12	(22)
INT	3d6	(10)
POU	2d6	(7)
DEX	2d6+6	(13)

Mouvement: 8.

Points de vie moyens: 18.

Bonus aux dommages moyen: +2d6.

Compétences: Athlétisme 80 %, Cascade 55 %, Chercher 50 %, Conn. de la nature 30 %, Discrétion 60 %, Esquiver 50 %, Langue natale 80 %, Gris-parler 30 %, Orientation 40 %, Premiers soins 30 %,

Survie 35 %, Vigilance 50 %.

Combat: Armes de mêlée 50 % à 80 %, Armes d'hast 15 % à 30 %, Armes de jet 30 % à 50 %, Bagarre 50 % à 80 %

Notes: En combat, les Hommes-tigres commencent souvent par frapper leurs adversaires avec leur arme de mêlée (une hache ou une masse, en général). Ils ont alors droit, lors de la 3<sup>e</sup> passe du même round, à une seconde attaque de griffes portée par leur autre main. Cette griffure se gère par la compétence Bagarre, et inflige uniquement le bonus aux dommages de l'Homme-tigre, 2d6 en principe. La morsure des Hommes-tigres suit les mêmes règles que celles décrite pour les Hommes-fauves (p. 46 de *BaSIC*). Remarque: Pour établir la fiche des Hommes-tigres rencontrés dans ce scénario, prenez les caractéristiques moyennes de leur espèce. Ils sont armés de hachettes (dommages 1d6+1) ou de masses (dommages 1d6+2) qu'ils manient à 70 %. Leur compétence Bagarre est fixée à 75 %.

### ► Les gardiens mystiques

FOR 18 INT 7  
CON 15 POU 15  
TAI 10 DEX 15  
APP — PV 13

Mouvement: 3/8 (vol).

Bonus aux dommages: +1d3.

Compétences: Athlétisme 40 %, Cascade 50 %, Esquiver 40 %, Vigilance 45 %.

Combat: Armes de mêlée 60 %, Armes d'hast 15 % à 30 %, Armes de jet 30 % à 50 %, Bagarre 70 %

# Comment économiser jusqu'à 40% grâce au déstockage informatique?

Vous cherchez du matériel de grandes marques (IBM, Compaq, HP, Toshiba, Apple,...) alors le déstockage vous permet de réaliser d'importantes économies.

## Le déstockage, c'est quoi ?

Il s'agit d'acheter son matériel à prix cassés. Les réductions varient la plupart du temps entre -20% et -40% par rapport aux prix publics des grands constructeurs. Ce matériel est, soit neuf, soit de démonstration (ce qui est précisé dans l'annonce). Ce matériel bénéficie de la meilleure garantie qui existe puisqu'il s'agit de la garantie constructeur qui varie de 1 an à 3 ans.

## Qui déstocke ?

Les revendeurs, les grossistes et les constructeurs sont régulièrement obligés de déstocker du matériel informatique. En effet, plus qu'ailleurs l'évolution des performances est très rapide voire frénétique! Chez les grands constructeurs, chaque matériel ne reste en moyenne pas plus de 6 mois au catalogue. Au-delà il est dépassé (pour le constructeur) ! Dès lors, le constructeur doit s'en débarrasser au plus vite pour minimiser les coûts de stockage et éviter de le garder définitivement sur les bras.

## Quel type de matériel ?

Seuls les grands constructeurs informatiques (IBM, Compaq, Toshiba, HP,...) sont concernés. En effet, les "assembleurs" ou "taiwannais" travaillent à la demande et il est très rare qu'ils déstockent.

On trouve donc des portables, des imprimantes (jet d'encre, laser et matricielle), des PC multimédias ou non, des écrans (14", 15", 17", 21"), des accessoires, des périphériques et même des pièces détachées.

## Le matériel déstocké est-il dépassé ?

Le matériel neuf déstocké fait généralement partie de l'avant-dernière génération, c'est-à-dire qu'il se trouve au catalogue du constructeur depuis 6 à 12 mois. Mais on trouve aussi du matériel "dernier cri" vendu depuis moins de 3 mois par le constructeur. Quoi qu'il en soit, le matériel vendu en déstockage n'est absolument pas dépassé pour l'utilisateur final.

## Le choix est-il limité ?

Le choix des matériels est forcément restreint. Les stocks fluctuent considérablement. A un moment précis vous ne trouverez pas obligatoirement le matériel que vous cherchez mais si vous le trouvez, vous réaliserez une économie de 1 000 F à 10 000 F ou même 20 000 F!!!

## Comment en profiter ?

Il faut savoir que les sociétés qui rachètent le déstockage des grands constructeurs s'appellent des "Brokers". Le problème, c'est que la plupart des brokers ne vendent pas aux particuliers directement car ils concentrent leur activité sur les grands comptes et les grandes entreprises pour vendre en quantité.

Aujourd'hui, particuliers, PME-PMI, peuvent néanmoins accéder au déstockage des meilleurs "Brokers" français grâce au 3617 REDUCMICRO. Ce service minitel centralise les stocks des "Brokers" et assure les mises à jour quotidiennes nécessaires car les stocks fluctuent chaque jour. De plus, si vous ne voulez pas commander directement par minitel, vous pouvez laisser vos coordonnées et l'équipe commerciale du 3617 REDUCMICRO se chargera de vous contacter afin de vous conseiller.

La bonne méthode pour profiter au mieux du déstockage informatique est de tout d'abord bien se renseigner sur le type et la marque de matériel que vous cherchez pour ensuite aller consulter le catalogue du 3617 REDUCMICRO. Si vous ne trouvez pas votre bonheur, vous pouvez essayer à nouveau quelques jours plus tard ou bien laisser une recherche précise dans une rubrique réservée à cet effet.

En revanche, si vous trouvez LE matériel que vous cherchez, décidez-vous très vite car les stocks sont souvent très limités !!

# 3617 REDUCMICRO

LA MICRO SOLDEE 365 JOURS SUR 365

# EARTH DAWN

## HORREURS



**“LES HÉROS  
D’AUJOURD’HUI  
SONT LES LÉGENDES  
DE DEMAIN”**

Valaurus III, Roi de Throal

**Qui sont les Horreurs ?  
Pourquoi et comment  
continuent-elles 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

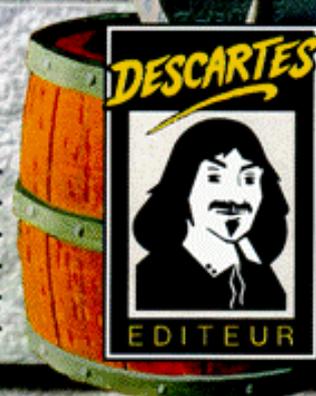
Ci-joint mon règlement de..... F.  
(franco de port) à l'ordre de Jeux Descartes.

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville.....



Offre valable pour la France Métropolitaine uniquement.



## PARIS 5°

52, rue des Écoles  
75005 Paris

Tél. 01 43 26 79 83

Métro : Cluny/  
la Sorbonne



## PARIS 17°

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 : Ampère/  
Victor Hugo

## Nouvelle Boutique à BORDEAUX

162, rue Sainte  
Catherine

33000 Bordeaux

Tél. 05 56 44 26 83

**DESCARTES**



**BOUTIQUES**