

CASUS

Belli

Tout l'univers
des jeux
de rôle

L'Aventure

Passeports pour l'aventure



Vampire



Deadlands



Guildes



L'appel
de Cthulhu



Hystoire
de fou



BASIC à
roulettes



Shadowrun

HS n°22 • juillet 98

T 2159 - 22 - 45,00 F - RD



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

... et une campagne **AD&D/Rolemaster**
Prenez part à l'apocalyptique réveil des Dieux

Might and Magic® VI

LE MANDAT CELESTE

La Renaissance d'une Légende...

Depuis la mystérieuse disparition du roi Roland, désastres et catastrophes s'abattent sur le royaume d'Enroth. Le peuple murmure que les Ironfist ont perdu le "Mandat Céleste", le Droit Divin de Régner...

PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS INTERNET MIGHT AND MAGIC® VI et gagnez de nombreux lots. Pour jouer, rendez-vous sur l'un des sites partenaires suivants pour une cyber "chasse aux indices":
<http://www.Ubisoft.fr>
<http://www.Overgame.com>
<http://www.fleuve-noir.com>
<http://www.legendes.com/dragon/dragon...>

"Might and Magic VI ou le retour en force du Jeu de Rôles" Joystick - Mégastar 90%



Disponible en version française intégrale

Dragon

OVERGAME

FLEUVE NOIR

NEW WORLD COMPUTING

<http://www.ubisoft.fr>

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,20€/MINUTE)

3615 Ubi Soft
(1,27/m)

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

spécial Scénarios

Éditorial

CASUS BELLI hors série n° 22, juillet 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 : 3e trimestre 1998, n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright © CASUS BELLI 1998. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy.

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

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme.

Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, David Cochar, Coucho, Cyrille Daujean, Denis Gerfaud, Didier Guiserix, Jean-Denis Pendants, Eric Puech, Jean-Marie Noël, Thierry Ségur. Illustration de couverture : Thierry Ségur.

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

PUBLICITE. 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 9h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR ; Rolemaster est édité par Hexagonal sous licence ICE ; l'appel de Cthulhu est édité par Descartes sous licence Chaosium ; Deadlands est édité par MultiSim sous licence Pinnacle Entertainment ; Guildes est édité par MultiSim ; Shadourun est édité par Descartes sous licence FASA ; Histoire de fou est édité par Nestiveqen ; Vampire est édité par Hexagonal sous licence White Wolf ; BaSIC est édité par Casus Belli.

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

Un des sujets de débat qui traversent régulièrement les forums de discussion sur le jeu de rôle est : le jeu de rôle est-il orienté politiquement ou moralement ? Et si oui, de quelle manière ?

Aussitôt, les paroles s'enflamment et l'on dérive rapidement sur le jugement des univers fantastiques (et non plus du jeu en tant que tel !). Ainsi, *Le Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien se voit-il aussi bien traité de néo-baba (les Hobbits qui tâtent gentiment de l'herbe à pipe !), d'apologie de la résistance face au totalitarisme (les hordes collectivistes d'Orques déferlant d'un grand Est mythique), voire de propagande nazifiante (les grands Elfes blonds aux yeux bleus qui sont bien supérieurs aux autres races). Bref, c'est surtout le lecteur qui calque son analyse sur l'œuvre en question !

Quant aux univers de jeu de rôle, les procès qu'on peut leur faire (de la décadence de *Vampire* au néo-colonialisme de *Guildes*) sont à peu près aussi infondés !

Car le propre du jeu de rôle, c'est de faire vivre des aventures, de confronter les personnages à des dilemmes au sein d'un univers ! Si le personnage décide de voler un marchand ou au secours de la veuve et de l'orphelin, c'est son choix, pas celui du potentat local !

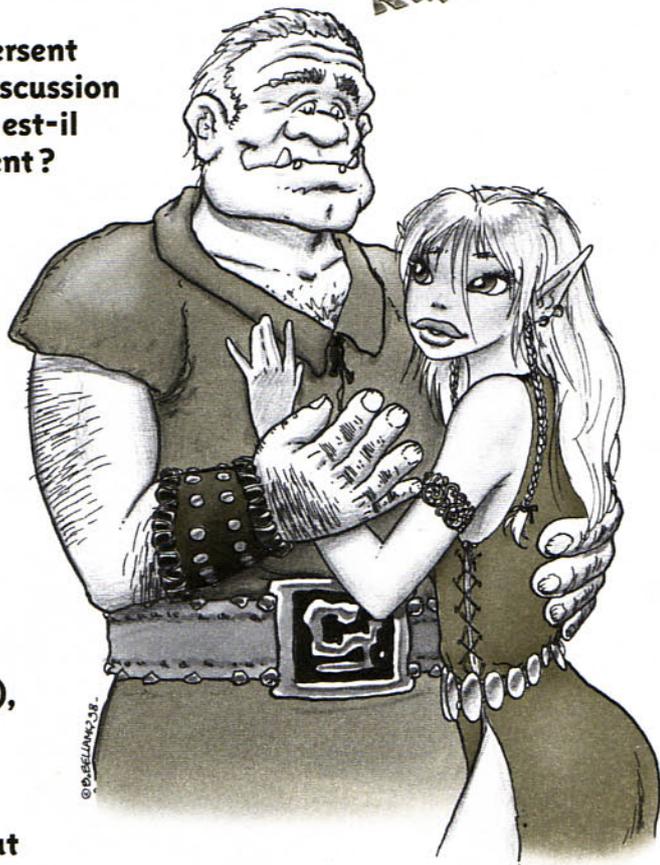
Mais pour que ces choix existent, qu'ils soient intéressants, qu'ils posent des problèmes moraux aux personnages... encore faut-il que le scénario en propose !

Nous espérons que la campagne AD&D/Rolemaster *Le temps des Dieux* vous en procurera, à une échelle grandiose et épique. Après tout, Humains, Elfes et Orques ne sont-ils pas tous frères ? Et si vous en redemandez, allez donc voir du côté de Cthulhu avec *Le royaume du Prêtre Jean* !

Enfin, pour ceux qui veulent se détendre, nous proposons un scénario *BaSIC* dans un univers très inspiré des séries américaines de type *Alerte à Malibu*, *Pacific Blue*, etc. où vous incarnerez des flics en rollers.

Et si vous y rencontrez le chef autoritaire et mégalomane du parti de la Rénovation nationale, cela ne saurait être qu'une coïncidence...

Pierre Rosenthal



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

parution tous les deux mois

CASUS Belli
L'Essentiel
Tous l'univers des jeux de rôle

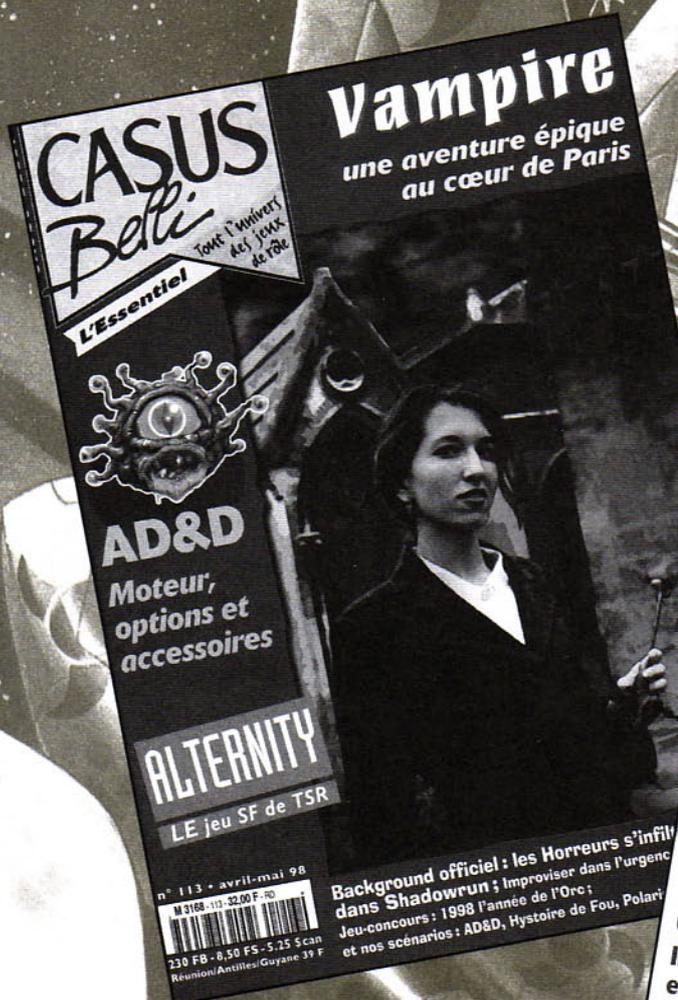
Vampire
une aventure épique
au cœur de Paris

AD&D
Moteur,
options et
accessoires

ALTERNITY
LE jeu SF de TSR

n° 113 - avril-mai 98
M 3168 - 114 - 32,00 F - RD
230 FB - 0,50 FS - 5,25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

Background officiel : les Horreurs s'infil-
dent dans Shadowrun ; Improviser dans l'urgenc
Jeu-concours : 1998 l'année de l'Orc ;
et nos scénarios : AD&D, Histoire de Fou, Polari



CASUS Belli
L'Essentiel
Tous l'univers des jeux de rôle

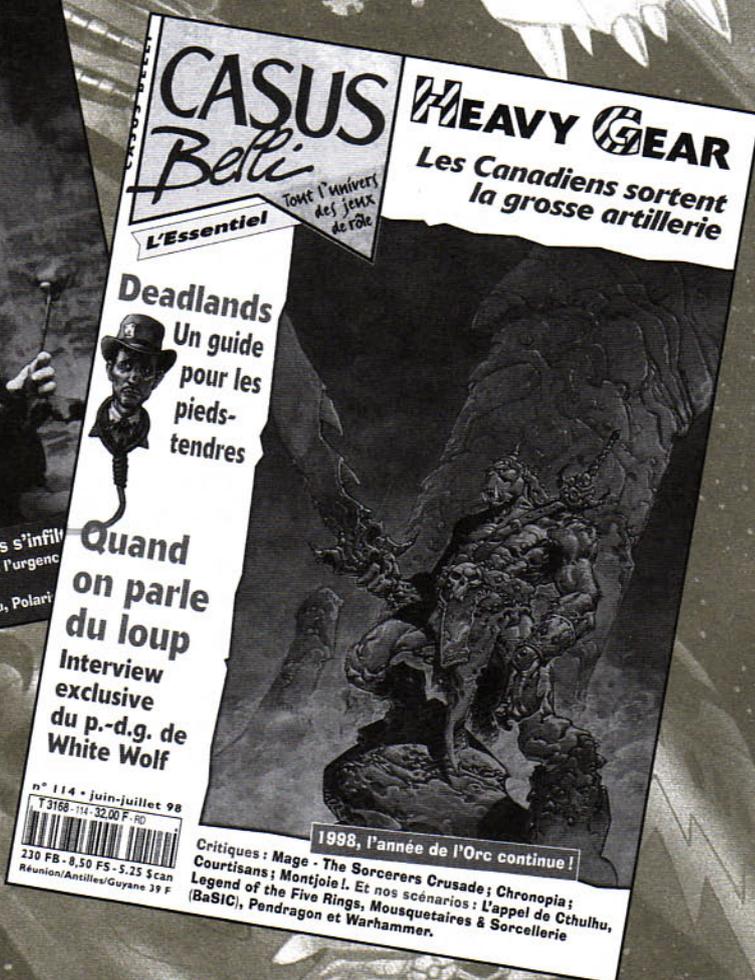
HEAVY GEAR
Les Canadiens sortent
la grosse artillerie

Deadlands
Un guide
pour les
pieds-
tendres

**Quand
on parle
du loup**
Interview
exclusive
du p.-d.g. de
White Wolf

n° 114 - juin-juillet 98
T 3168 - 114 - 32,00 F - RD
230 FB - 0,50 FS - 5,25 \$ can
Réunion/Antilles/Guyane 39 F

1998, l'année de l'Orc continue !
Critiques : Mage - The Sorcerers Crusade ; Chronopia ;
Courtisans ; Montjoie I. Et nos scénarios : L'appel de Cthulhu,
(BaSIC), Pendragon et Warhammer.



Dans notre prochain numéro

(parution le 22 juillet 1998)

SF — tout savoir sur les jeux de space opera :
*Fading Suns, Traveller, Gurps espace, Alternity,
Star Wars et Trinity...*

Et des scénarios pour :
Trinity, Nephilim, Magna Veritas, JRTM et Star Wars.

Sommaire



Aides de jeu

- L'empire de Klem ou la contrée des Rorks p. 6
Quelques précisions p. 38
Quelques caractéristiques p. 39

scénarios

- Le temps des Dieux** p. 16
une campagne pour AD&D ou Rolemaster

- Danse macabre** p. 42
pour Vampire

- Les sentinelles du désert** p. 50
pour Guildes

- Le royaume du Prêtre Jean** p. 58
pour L'appel de Cthulhu

- Coup de poker à Deadwood** p. 66
pour Deadlands

- Poisson d'avril** p. 74
pour Histoire de fou

- D'écailles et de crocs** p. 82
pour Shadowrun

- Qui roule pour la Rénovation nationale ?** p. 90
pour Basic

texte :
christian citri
et serge
olivier
illustration :
thierry ségur
plan :
c. daujean

L'empire de Klem



ou la contrée des Rokks

Background
réservé au MJ

Le continent que nous vous présentons ici sert de cadre à la campagne AD&D/Rolemaster qui suit. Toutefois, et moyennant quelques petites adaptations, sa description peut être adaptée à n'importe quel scénario médiéval-fantastique que vous souhaiteriez faire jouer. L'idée de base étant : et si les Orques n'étaient pas « que » ces brutes sanguinaires décrites dans force ouvrages pro-Elfes ? Vous trouverez donc la présentation de l'empire de Klem, puis celle des Orques qui y vivent. Au meneur de jeu de distiller ces informations aux joueurs au moment voulu. Celles concernant les personnages-non-joueurs correspondent à l'acte II du scénario.

L'empire de Klem

La caractéristique du vaste empire de Klem est la variété de sa population. Elle est principalement constituée

d'Humains et d'Orques, mais également d'Elfes, de Nains, d'Ogres et de quelques autres créatures plus « monstrueuses » ayant choisi de s'installer dans ces terres fertiles.

L'empire est un grand plateau, qui descend en dénivelés plus ou moins importants jusqu'au niveau de la mer. Il est séparé du continent voisin par une faille sans fond large de plusieurs centaines de mètres. Bien que de nombreux ponts de lianes la traversent, le seul accès solide reste l'arche Dallience (du nom de son architecte), un gigantesque pont de pierre dont la largeur fait plus de cent mètres pour une longueur d'environ un kilomètre.

À l'extrémité de l'arche, côté plateau, se dresse Kairn, une petite ville qui fait office de poste-frontière. C'est une sorte de grande caserne car elle abrite principalement des soldats chargés de s'assurer que les continentaux s'acquittent bien des formalités de douanes avant de rentrer sur le territoire. Le péage réclamé est tout à fait symbolique, mais il fournit surtout un prétexte pour poster des troupes afin de contrer une éventuelle invasion.

Historique

Bien avant l'empire

Les Elfes arrivent dans la vallée d'Arzendel et font la guerre aux Orques et aux Ogres qui y vivent.

-1567

Les Elfes bâtissent la cité de Lorey et entament leur longue quête du pouvoir. Les Orques se replient dans l'arrière-pays et les Ogres, fortement diminués, entre les deux grandes chaînes de montagnes qui seront appelées plus tard les Aiguilles Sans Retour et la chaîne de Nibin.

-1243

Les Nains fondent la cité-forteresse de Kummass et s'allient aux Humains et aux Elfes pour bâtir la ville de Klem. Les Elfes enferment Gupta, le dieu des Orques (voir plus loin), au fin fond de la cité de Klem en s'assurant qu'il ne se réveillera jamais. Les Orques et les Ogres sont continuellement en guerre, aussi bien contre les autres races qu'entre eux.

-1102

La population humaine, de plus en plus nombreuse, colonise progressivement la plus grande partie des terres. L'arche Dallience est bâtie grâce au génie des architectes nains et la magie des Elfes.

-1089

Les mages elfes de la cité de Lorey invoquent secrètement une entité d'un autre plan, Rungda, si puissante qu'ils ne peuvent la contrôler. Les conséquences sont terribles et les plus puissants d'entre eux restent pour essayer de contenir le cataclysme magique. Lorey est évacuée et les Elfes se rendent dans la forêt de Golfin pour y fonder la ville de Sylnae.

-1079

Les mages de Lorey, fortement diminués par leur combat contre l'entité, réussissent toutefois à l'emprisonner au cœur de leur temple. Les survivants, marqués à jamais, s'enferment dans la cité ravagée par plusieurs années d'affrontement.

-997

Les plus grands clans orques et les Ogres s'unissent pour faire face à une déclaration de guerre lancée par les autres peuples. Ils bâtissent la forteresse de L'Rokmir dans la forêt de Golfin afin de pouvoir se maintenir sur ces terres, plus favorables à une guérilla, domaine dans lequel ils excellent.

-521

La guerre s'enlise dans une succession de conflits sporadiques opposant tous ces peuples dans une course à la suprématie et au pouvoir. Les Orques profitent des accalmies et leur démographie explose littéralement en l'espace de quelques générations, tandis que les Elfes et les Nains s'embourbent dans des problèmes de politique intérieure.

-332

La cité portuaire d'Uthar et la ville de Kairn sont fondées pour faire face à une tentative d'invasion venant du continent. Pour la première fois de leur histoire tous les peuples du Plateau s'allient, temporairement, pour lutter contre l'envahisseur. La guerre durera plus de cent ans et laissera le pays exsangue.

-105

Après la guerre, les populations profitent du répit pour panser leurs plaies. En dehors de conflits localisés, cette période

Background réservé au M)

de tolérance et de paix relative qui s'installe est bien accueillie par toutes les races.

-17

Un chevalier humain du nom de Lagmar, aidé de quelques aventuriers, réussit l'exploit d'unir tous les peuples du Plateau sous la bannière d'un empire commun, l'empire de Klem, sur lequel il règne encore. Peu après cette fondation, Lagmar partagea les terres en provinces et les attribua en fonction de l'importance des populations. La division ne se fit pas sans heurts, et si les frontières sont à peu près établies, elles restent suffisamment lâches pour que les différentes races puissent s'arranger entre elles au cas par cas. Les lois régissant l'empire sont établies en essayant de respecter la liberté de chaque individu quels que soient sa race et son culte.

9

Bien que les Orques et les Elfes aient toujours du mal à s'entendre, il n'en est pas de même pour le reste de la population (les Elfes étant minoritaires). L'empire connaît une paix, certes instable, mais qui permet à tous de prospérer.

Si son autorité est incontestable, l'empire a encore bien des difficultés à faire face à tous les problèmes à la fois. Sa situation est encore fragile, mais elle tend à se consolider au fil des ans, grâce à une armée solide et fidèle, ainsi qu'aux nombreux conseillers sur lesquels l'empereur Lagmar peut se reposer sans crainte. Le commerce est florissant et l'arche Daliencie est constamment traversée par de nombreux marchands, des délégations de pays voisins et par quelques aventuriers désirant se retirer dans un pays presque tranquille.

Car le Plateau est aussi une terre d'aventures où tout est possible, où un aventurier peut devenir roi d'une petite province en quelques années, à condition de le vouloir, et de bien s'intégrer dans la logique de l'empire naissant.

Un peu de géographie

L'empire de Klem est divisé en cinq provinces habitées par différentes communautés raciales : les Humains, les Nains, les Elfes, les Orques et les Ogres. Il faut savoir que les lois impériales sont respectées dans tout le pays, mais que chaque région dispose de ses lois propres qui viennent s'y ajouter.

L'armée est assez présente autour des principales villes, elle l'est beaucoup moins dès qu'on s'enfonce au cœur des terres. Les raisons en sont que l'empire est encore jeune et que les différents peuples qui y vivent, s'ils réussissent à s'entendre pour la plupart d'entre eux, n'en sont pas moins frileux lorsqu'on leur parle de relations plus amicales.

Kumass

Cette petite province est une région montagneuse dont les hauts pics sont couverts de neige quelle que soit la saison. Bien évidemment, c'est là que vivent la plupart des Nains de Klem, à l'abri de leur forteresse souterraine de Kumass construite à même la roche. Ils vivent repliés sur eux-mêmes, évitant de traiter avec les autres races. Les Nains, assez taciturnes de nature, sont restés relativement neutres durant le conflit qui donna naissance à l'empire, ne désirant pas se retrouver mêlés à une guerre pouvant durer plusieurs générations. D'après eux, à la fondation de l'empire, le partage des terres se fit en faveur des autres races, et leurs propres efforts pour fournir de grandes quantités d'armes et d'armures ne furent pas récompensés. Cette répartition, qui les a laissés confinés dans leurs montagnes, leur a donc laissé un petit arrière-goût d'amertume.

Sylnae

Cette province est une partie de l'immense forêt de Golfin, verdoyante et giboyeuse, où la nature semble ne jamais avoir souffert de la main de l'homme. Sylnae est la terre des Elfes. Ces derniers se sont principalement regroupés dans une unique cité faite de hautes tours d'ivoire et de cristal.

Durant la constitution de l'empire, les Elfes, plus actifs que les Nains, ont fait tout ce qui était en leur pouvoir pour que les Orques soient repoussés en dehors de la forêt. Ils n'en sont pas moins les plus revanchards quant aux avantages conférés aux Orques. Mais malgré les quelques factions extrémistes qui continuent de comploter dans l'ombre, la haute noblesse elfe espère que la paix qui lie désormais les peuples du Plateau sera durable.

L'Rokmir

Cette province est la plus grande par sa surface car elle représente presque la moitié de l'empire. Elle est constituée de larges plaines et de forêts qui s'étendent du fleuve Fance jusqu'à la chaîne des Aiguilles Sans Retour.

Ces vastes étendues de terres farouches sont celles des Orques qui vivent en grands clans nomades dans des campements de tentes créés à l'occasion. Lors de la fondation de l'empire, les Orques, qui avaient toujours vécu là, réussirent le tour de force de s'imposer de façon diplomatique auprès des Humains et de leur empereur.

Klem

La plus importante des provinces est, bien entendu, celle de Klem. Sa population y est majoritairement humaine, bien que toutes les autres races y soient représentées. La capitale de l'empire, Klem (d'où il tient son nom), est une ville majestueuse et très cosmopolite mélangeant les archi-

tectures des quatre peuples. Chacun est libre de faire ce qu'il désire, de croire en ce qu'il veut, et la liberté d'action ou de culte est respectée tant qu'elle n'enfreint aucune des nombreuses lois qui régissent le fragile équilibre permettant à tous les peuples de cohabiter.

Les Royaumes ogres

Cette province ne possède pas véritablement de nom et reste plus couramment appelée les Royaumes ogres. Ces montagnes peu accueillantes, situées entre les Aiguilles Sans Retour et la chaîne de Nibin, servent de refuge à quelques tribus d'Ogres qui y vivent bon gré, mal gré. Alliés depuis plusieurs siècles aux Orques ils n'eurent aucun mal à préserver leur territoire, personne ne désirant s'installer dans ces montagnes sauvages où le danger est quotidien.

Un peu de politique

La tolérance vis-à-vis de sa race et de son culte est l'un des premiers droits du citoyen de l'empire. Chacun est libre de vénérer le dieu qu'il désire et d'établir un lieu de culte où les fidèles pourront se réunir. La loi impose simplement de se déclarer auprès des autorités compétentes et de payer la taxe adéquate.

La plupart des cultes établis dans les murs de Klem sont dédiés à des divinités mineures du Bien ou de la Neutralité. La plupart des prêtres qui officient ne sont que des dévots sans autres pouvoirs qu'un certain charisme et quelques notions de psychologie.

En ce qui concerne la justice, elle est rendue par chaque peuple dans chacun des territoires qu'il gère. Néanmoins, tout citoyen qui s'estime lésé, et qui est d'une race différente de celle dominante dans sa région, peut faire appel à la justice impériale. Attention à lui toutefois, car les fonctionnaires de l'empire n'aiment pas être dérangés pour rien.

La contrée des orks

Les Orques de l'empire de Klem sont spéciaux. Ils ne sont pas de la race guerrière, stupide et mauvais-

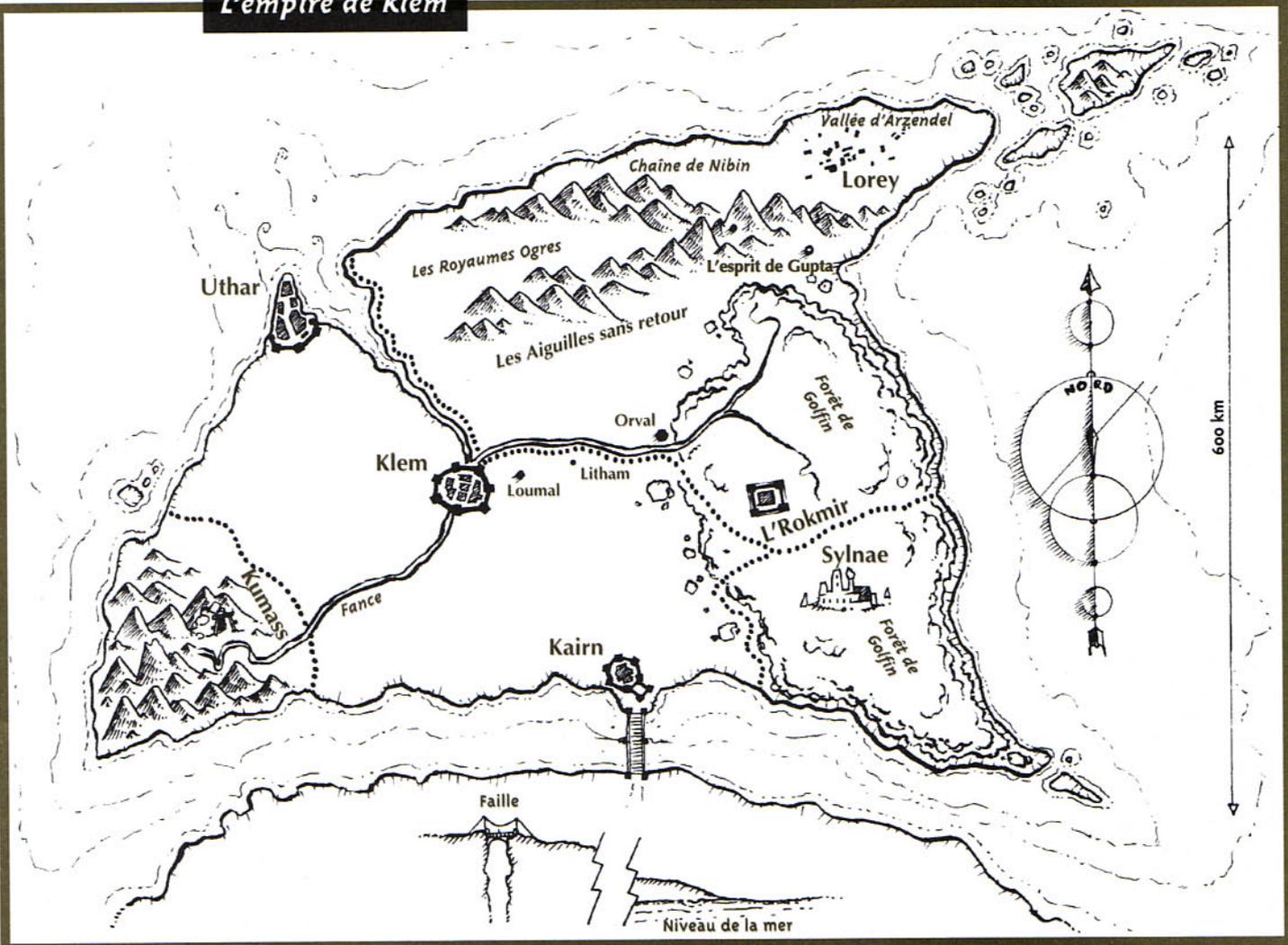
se qui sévit dans la plupart des scénarios médiévaux-fantastiques. Intelligents, ils s'efforcent de bâtir une civilisation digne de ce nom, en bonne intelligence avec les autres peuples de Klem. Cette aide de jeu qui détaille ces Orques « new look » permettra au meneur de jeu de jouer plus facilement les deuxième et troisième périodes du scénario ci-après au cours desquelles les aventuriers ont tout intérêt à s'allier justement aux Orques. Sortis du contexte propre à Klem, il est possible d'adapter ces Orques dans n'importe quel monde de jeu.

Du traité des espèces

On désigne sous le terme d'humanoïde toutes les créatures qui présentent des caractères morphologiques proches de l'homme, et qui ne sont pas mort-vivantes. Dans ce large cadre, il existe de nombreuses espèces dont celle que l'on nomme espèce humaine.

La question de savoir si les Orques, les Elfes et les Humains — et même les Ogres — font partie de la même espèce (et seraient donc des races de même souche) fait toujours rage chez les théologiens et les naturalistes. Tout ce que l'on peut dire en l'état actuel des connaissances, c'est que les Humains sont interféconds avec les Orques, les Elfes et les Ogres. Par contre ces trois « races » sont stériles entre elles. On dira donc qu'il existe de nombreuses espèces d'humanoïdes : Nains, Gnomes, Hobbits, Gobelins, Kobolds, etc. Quant à l'espèce qui regroupe les races humaine, orque, elfe et ogre, elle n'a pour l'instant aucun nom. Et cela est bien dommage car il est facile de nier ce qui ne peut être nommé ! Rappelons aux quelques sous-doués du fond de la classe que les Humains noirs, blancs ou jaunes sont de la même race, tout comme les Elfes gris ou verts sont de la même race !

— Stone Rozkof,
maître de conférence
au Collège de Klem.



Encore un peu d'histoire

Les Orques de Klem se désignent eux-mêmes sous le nom de « Rorks ». Ils diffèrent en apparence d'avec les Orques conventionnels : ils n'ont pas de groin par exemple. Leur peau est vert foncé et leurs yeux, souvent profondément enfoncés dans les orbites, sont de couleur sombre. Leur mâchoire est légèrement proéminente et leurs canines inférieures sont sur-développées. Les Rorks ne sont pas très grands, 1,70 m en moyenne pour les mâles et 1,60 m pour les femelles, mais assez trapus. Ils vivent le jour (et ne possèdent donc pas l'infravision) et sont bien sûr intelligents.

Les Rorks habitent Klem depuis toujours semble-t-il. Leurs plus anciennes légendes racontent l'arrivée des Humains, des Nains et des Elfes. En ces temps reculés, les Orques sont un peuple primitif dont la principale occupation est encore et toujours la guerre, entre clans orques mais aussi contre les Ogres et les races nouvelles. Pendant un demi-millénaire les clans rorks affrontent une coalition constituée d'Humains, de Nains et d'Elfes. Cette guerre interminable est surtout une succession d'opérations de guérilla qui ne per-

met à aucun des deux camps de prendre l'avantage. Quand, vers -330, Klem est victime d'une invasion venant du continent, un chef de clan, Ragnar, négocie la paix et engage les Rorks aux côtés de leurs anciens ennemis pour la défense du Plateau. Cette décision, et le siècle de lutte commune qui s'ensuit, change radicalement le destin des Orques de Klem.

En effet, à la fin de la guerre, les différentes races ont pris l'habitude de se côtoyer et d'œuvrer ensemble à la défense de leur territoire. Les préjugés se sont progressivement effacés jusqu'à disparaître, ou tout au moins rendre la cohabitation supportable, sauf entre les Elfes et les Orques, dont les relations restent tendues. Des Rorks quittent le nord de la forêt de Golfin, leur habitat traditionnel, et s'installent un peu partout sur Klem. Mais la guerre contre l'envahisseur étranger a prélevé un important tribut sur les habitants du Plateau : la population a nettement diminué, le commerce est quasiment inexistant depuis le début du conflit, et la disette ne tarde pas à sévir. Poussés à la fois par la nécessité (manger), par la lassitude après une aussi longue période de guerre, et par l'exemple des autres races, nombre de Rorks décident d'abandonner le nomadisme, leur mode de vie ancestral, et de se sédentariser. Bientôt, la population orque connaît

un véritable boum démographique et les Rorks apprennent à devenir des paysans dignes de ce nom.

La création de l'empire par le chevalier Lagmar est accueillie avec satisfaction par les Orques. Ils y voient la garantie de cette paix qu'ils ont appris à goûter et la possibilité pour leur race de continuer à se développer et à progresser. Une partie importante des terres du nouvel empire est attribuée aux Rorks, à leur grande satisfaction, mais les frontières entre les différentes provinces restent floues et de plus en plus les Humains et les Orques se mélangent, surtout autour de la cité de Klem. Cependant, si la civilisation orque a considérablement évolué en une centaine d'années, cela n'a pas été sans peine. Les relations avec les Elfes sont toujours mauvaises, et surtout les Rorks sont divisés entre les sédentaires et ceux qui sont restés fidèles au mode de vie de leurs ancêtres. Les prêtres de Gupta, le dieu des Orques, soutiennent de tout leur poids l'adaptation des Rorks à ce monde nouveau. Mais des tensions se font de plus en plus souvent jour, tensions renforcées par le renouveau récent du culte de Rungda (thème du scénario qui suit) qui monte en puissance et commence à prendre ouvertement les Rorks pour cible de son intolérance. Il semble que des nuages lourds de menaces

Background réservé au M)

s'amoncellent au-dessus de l'avenir des Orques de Klem...

Le culte de Gupta

Il y a fort longtemps, les Elfes, afin d'affaiblir les Rorkas, décidèrent de neutraliser leur dieu, Gupta. N'ayant pu le détruire, ils le plongèrent dans un grand sommeil duquel il n'est toujours pas sorti. Cette créature d'une rare puissance était un dragon qui régnait sur tout Klem, et était vénéré par tous les Orques. Depuis sa disparition, son souvenir s'est peu à peu transformé dans l'imagerie de ses adorateurs. Ceux-ci le représentent maintenant comme une créature hybride, de couleur verte, avec une queue de serpent, un corps d'aigle et une tête d'Orque. Même les prêtres ont oublié la nature draconique de leur dieu. Après sa disparition, le culte de Gupta a vu son influence baisser considérablement au profit de croyances dans les forces élémentaires. Mais le dragon n'est pas mort. Du fond de son sommeil artificiel, il rêve et, à cause de son essence fondamentalement magique, ses rêves ont fini par prendre corps (comme pourront d'ailleurs le constater les aventuriers dans la troisième partie du scénario). Depuis environ trois cents ans, des lambeaux de ses songes dérivent dans les rêves des Orques qui ont conservé l'ancienne foi. Cela s'est d'abord manifesté par des visions oniriques désordonnées, puis quelques élus ont retrouvé la possibilité de lancer des sorts, possibilité qui avait disparu avec l'endormissement du dragon. C'est ainsi que lentement le culte de Gupta est sorti de l'oubli pour redevenir prédominant chez les Rorkas.

Cette résurgence a coïncidé avec l'alliance décidée par Ragnar au moment de l'invasion venue du continent, et depuis le culte de Gupta est étroitement associé aux changements survenus dans la société orque. Il faut dire que le culte de Gupta, appelé aussi culte du Vert, a beaucoup changé par rapport à ce qu'il était dans les temps anciens. À l'époque, le dragon encourageait les Orques à pratiquer la guerre, le pillage, etc. ; image même de la puissance, Gupta appréciait que ses ouailles recherchent le pouvoir et la force. Maintenant qu'il est endormi, ses rêves révèlent d'autres facettes de sa personnalité : la recherche de la tranquillité, la sédentarité... Les prêtres ont régulièrement des visions, qui sont comme des rêves éveillés dont ils ne contrôlent pas la venue et qu'ils ont beaucoup de mal à interpréter (il s'agit de fragments de rêve du dragon).

En se mettant en transe grâce à une herbe hallucinogène qui pousse dans la forêt de Golfin, le gampar, il est possible pour un prêtre de susciter une telle vision (jet sous la Sagesse à -4) et de l'interpréter correctement (deuxième jet sous la Sagesse, à -6 ; cela correspond à un sort de Communion). Si le premier jet de Sagesse

est raté de plus de cinq points, le prêtre subit le contrecoup de sa tentative sous la forme de troubles psychiques plus ou moins légers. Les prêtres ne peuvent pas dépasser le sixième niveau.

Les prêtres de Gupta sont, avec les demi-Orques, les principaux artisans de la transformation de la société orque. Ils cherchent à assumer le rôle de guides spirituels. Pour cela, les plus influents d'entre eux ont créé le Conseil du Vert, qui siège à Orval. Le Conseil est la seule institution qui ressemble à une autorité centrale chez les Rorkas. S'il ne possède pas de pouvoir officiel, le Conseil a en réalité une vaste influence dans la plupart des communautés orques sédentaires. Son existence en tout cas est semi-secrète, ce qui fait sa force et sa faiblesse : c'est ainsi que les prêtres de Gupta ne sont guère représentés auprès des hautes autorités de l'empire et c'est avec une inquiétude croissante qu'ils voient se développer le culte de Rungda. Par ailleurs, ils essayent aussi de convertir les nomades à la sédentarisation. Mais ils rencontrent là une vive résistance.

Les demi-Orques

L'alliance des Orques avec les autres races de Klem a eu une conséquence imprévue : l'augmentation significative du nombre des demi-Orques ou Rorkas. La guerre, en mêlant les populations, a fait disparaître certains tabous, comme celui du métissage des races humaine et orque. Avec la paix revenue, les Rorkas sont devenus une population assez importante en nombre et capitale dans l'évolution de leurs frères rorkas.

Les demi-Orques présentent des apparences physiques très variées. Généralement un peu plus grands que les Rorkas, ils conservent le plus souvent une peau couleur olivâtre qui tire sur le gris. Longtemps rejetés et persécutés par les deux communautés, les Rorkas savourent aujourd'hui leur revanche sur le destin qui n'est pas complète (puisque ils sont encore souvent en butte à des manifestations d'hostilité), mais néanmoins bien agréable. La plupart des demi-Orques vivent dans la cité de Klem ou dans ses environs. Ils ont tendance à se regrouper et à vivre entre eux. Dans leur grande majorité, les Rorkas ont adopté le style de vie des Humains. Ils s'habillent à la mode humaine, etc., et rejettent en bloc les anciennes valeurs orques. En cela ils s'opposent très nettement aux nomades. La principale caractéristique des Rorkas est la curiosité ; leur principal souci est d'apprendre. Ils sont persuadés qu'eux-mêmes et leurs cousins orques ne peuvent tenir leur rang au sein de l'empire qu'en abandonnant les manières frustrées d'autrefois et en profitant des bienfaits de la connaissance. Les demi-Orques ont des sentiments ambivalents par rapport à leurs cousins : d'un côté ils les trouvent lourdauds et de l'autre ils sont prêts à tous les efforts pour les aider.

Les Rorkas sont de fervents partisans de l'empire. Ils le perçoivent comme le garant

de la paix et de la justice sur Klem. Nombreux sont les demi-Orques à travailler dans les instances administratives impériales. D'une manière générale on les trouve un peu partout dans la cité de Klem : artisans, commerçants, tous les métiers leur sont bons, si ce n'est celui des armes. Est-ce dû à une réaction de rejet après la guerre ? En tout cas très peu de Rorkas choisissent d'intégrer l'armée. Entre autres centres d'intérêt, les demi-Orques s'intéressent aux religions. C'est ainsi que quelques-uns sont devenus membres du culte de Rungda, alors que celui-ci était au début de son expansion.

Depuis quelque temps ces prêtres sentent le vent tourner. Ils sont la cible de rebuffades et de vexations incessantes. Des chevaliers de Rungda sont venus leur expliquer qu'ils n'étaient pas les bienvenus au sein du culte. La communauté rorkas est ainsi au courant de l'évolution inquiétante de la doctrine des adeptes de Rungda. Des demi-Orques ont prévenu le culte du Vert de ce changement inquiétant, mais les prêtres de Gupta ne réalisent pas encore toutes les conséquences de cette nouvelle donne.

Il y a une vingtaine d'années de cela, un jeune Rorkas du nom de Saramis a fondé l'Orkidée, une sorte de « société du savoir » qui a pour vocation d'acquérir des connaissances et d'en faire profiter les Orques. L'idée a immédiatement connu beaucoup de succès, et l'Orkidée compte aujourd'hui de nombreux membres, tous actifs dans des domaines fort divers. C'est grâce à l'Orkidée que les techniques de travail du bois se répandent aussi vite dans les villages rorkas. Ce sont les membres de l'Orkidée qui se sont rendus chez les Nains à Kumass pour les prier de partager leur savoir dans le travail des métaux. C'est toujours grâce à l'Orkidée que certains Rorkas font l'apprentissage de la magie... Évidemment, à l'échelle du Plateau, l'influence de l'Orkidée est négligeable. Néanmoins il s'agit d'une organisation bien structurée et renseignée qui commence à se demander si le moment n'est pas venu d'organiser la résistance au culte de Rungda.

Les militaires

Il ne fait aucun doute que si Klem a finalement réussi à repousser l'invasion du continent, c'est grâce aux Orques. Du moins c'est ce que pensent les Rorkas. Et ils n'ont sans doute pas tort : sans la masse et la valeur des guerriers orques, les autres races auraient probablement succombé à un moment ou à un autre. Les Rorkas sont partis à la guerre désunis, séparés en clans rivaux que seul un intérêt commun ponctuel maintenait ensemble, et ils en sont revenus unis, ou presque. Cette lutte contre un envahisseur commun a réussi à créer un sentiment d'appartenance : à une race d'abord, à une terre ensuite. Avant, les clans orques ne faisaient pas de différence entre les membres d'autres races ou ceux d'un autre clan : c'étaient

Les Rorkas pour AD&D

Si vous utilisez *Talents & Pouvoirs*, les capacités des Rorkas sont les suivantes :

- pas d'infravision ;
- Constitution/Vigueur renforcée pour les Rorkas nomades ;
- goût et odorat développés pour les Rorkas sédentaires.

Les Rorkas ont les mêmes capacités de carrières que les demi-Orques standard ; et les demi-Rorkas ont en plus les mêmes carrières que les demi-Elfes. Rorkas et demi-Rorkas ont une espérance de vie supérieure de 20 ans à celle des Orques « normaux ». Comme quoi les conditions de vie sont importantes...

Les sorts des prêtres de Gupta

Les prêtres de Gupta ont accès aux sphères : générale, animale, climat, création, divination, garde, protection, soins, solaire et végétale (accès mineur seulement, du moins tant que le dragon est endormi).

Les sédentaires

Après un siècle de guerre, la sédentarisation est apparue comme une solution naturelle pour beaucoup de Rorks. C'est ainsi que l'on a vu des soldats abandonner avec soulagement le maniement des armes pour celui de la charrue et de la faux. Les Orques se sont essentiellement installés dans la région au nord et à l'est de Klem. Ils se sont contentés de transformer de traditionnels lieux de campement en de petites communautés d'agriculteurs et d'éleveurs. À la sortie de la guerre, Klem était exsangue et la disette régnait en maître. Grâce aux efforts des Orques, le spectre de la famine fut conjuré rapidement et en signe de remerciement, de nombreux Humains acceptèrent de former les pionniers rorks dans des activités neuves pour eux : semences, jachère, irrigation,



Les castardorcs constituent la cavalerie légère et la police montée de l'Empire.

appauvri : les denrées d'importation n'étaient plus qu'un lointain souvenir. Dès que l'arche fut rouverte, des Rorks démobilisés et désœuvrés entreprirent de partir à la découverte du continent. Ils revinrent bientôt avec toutes sortes de marchandises, qu'ils avaient en partie achetées et en partie volées. Les Orques venaient de découvrir le commerce. Les anciennes familles humaines marchandes de Klem ayant été ruinées par la guerre, tout était à réinventer. Quelques aventuriers, dont des Rorks, sentirent rapidement l'opportunité que représentait la réouverture des routes commerciales : à part quand ils connurent une fin tragique, ils firent tous fortune.

Aujourd'hui, le commerce de Klem est florissant. Il est essentiellement aux mains de caravaniers humains et orques qui ne se mélangent pas et se livrent une concurrence féroce – et à peu près loyale. Les Rorks se sont découverts un talent naturel pour ce type d'activité. Leurs antécédents de nomades les y aident, à la différence près qu'avant ils pillaient les caravanes plutôt qu'ils ne les protégeaient. Klem exporte essentiellement de la nourriture (viande de porc), des produits bruts (minerai des Nains) ou d'artisanat, et importe des épices, du tissu, etc. Les caravaniers orques remontent jusqu'aux Aiguilles Sans Retour pour faire du troc avec les nomades et parfois s'aventurent jusque dans les Royaumes ogres : ceux-ci acceptent de ne pas croquer les marchands en échange des bijoux scintillants dont ils sont friands.

Les caravaniers sont regroupés en familles dont la structure patriarcale est similaire à celle des clans. Le chef de famille traite les affaires en compagnie de son fils aîné qui est destiné à reprendre le flambeau. Les caravaniers rorks sont âpres en affaires. Ils sont prêts à passer des heures à marchander et n'hésitent pas à utiliser toutes les ruses possibles, comme enivrer son interlocuteur ou au contraire l'impressionner par une démonstration de force. Au sud de la cité de Klem se trouve l'enclos bien ordonné des marchands humains ; mais les caravaniers orques ont leur souk au nord de la ville, entre les deux bras de la Fance. C'est un endroit terriblement animé où l'on a une bonne chance de trouver tout et n'importe quoi, à des prix qui varient grandement suivant la tête du client et sa fortune supposée.

Les caravaniers orques forment une classe à part. Ils ne s'occupent guère des affaires de Klem et ne songent qu'à leurs affaires et à faire la fête. Ils mettent un point d'honneur à bien s'entendre avec tout le monde, même avec les Elfes, et se tiennent volontairement en dehors des luttes d'influence internes à l'empire. Pour l'instant la montée du culte de Rungda ne les inquiète pas plus que cela, même si quelques projets de réglementation du commerce et un favoritisme de plus en plus marqué des prêtres pour les marchands humains commencent à les faire réfléchir.

tous des ennemis potentiels. Maintenant, au-delà de leurs différences et de leurs divisions, les Rorks pensent à eux comme à une race qui possède un droit légitime sur la terre de Klem.

Ce sentiment est particulièrement fort chez les militaires. En effet, bon nombre d'Orques choisissent le métier des armes et environ un tiers de l'armée de l'empire est composé de « peaux vertes ». Le sentiment dominant chez les soldats est la fierté d'appartenir à une armée qui a été victorieuse. Comme la majorité des Rorks (à l'exception des nomades), la plupart des soldats sont satisfaits de l'empire et de la place qu'il laisse à leur race. Pour le reste, la vie militaire n'est pas trop désagréable : ni trop de routine, ni trop d'aventure. Les patrouilles succèdent aux casernes (par exemple à Kairn, pour protéger l'arche Dalliance) et aux manœuvres. Les Rorks ne fournissent pas seulement les hommes de troupe : on les retrouve aussi parmi les officiers.

Les militaires orques n'ont pas beaucoup de sympathie pour les chevaliers de Rungda. Cet ordre pourtant récent a de plus en plus tendance à leur voler la vedette et à s'autoriser des libertés discutables. Le culte de Rungda essaye d'imposer la présence systématique de prêtres auprès des soldats lors des patrouilles, et cherche à purger l'armée de ses éléments orques, du moins chez les officiers. Les soldats rorks ont plus de sympathie pour les nomades, bien que ceux-ci deviennent de plus en plus remuants et qu'il faille multiplier les patrouilles pour protéger les caravanes. Mais après tout ces nomades sont eux aussi des guerriers, même si leur idéal est rétrograde... Les militaires orques nourrissent généralement un certain mépris pour les Rorkas.

Si la plupart des unités de l'armée sont mixtes, certaines sont entièrement constituées de Rorks. C'est le cas d'une unité de rôdeurs qui assure la surveillance de la forêt de Golfin (hors territoire elfe), d'une autre de montagnards qui patrouille le long des Aiguilles sans Retour, et aussi d'une formation de cavalerie légère montée sur castards, des animaux qui prospèrent dans les plaines au nord de la cité de Klem (voir plus loin). Grâce à leur rapidité d'intervention, les castardorcs interviennent pour des opérations de police autour de Klem. C'est ainsi qu'ils se sont déjà plusieurs fois interposés entre des Rorks et des chevaliers de Rungda. Il n'est pas étonnant dans ces conditions que les prêtres de Rungda réclament la dissolution de cette unité...

Les caravaniers

Pendant la guerre avec le continent, l'empire a interdit l'accès par l'Arche Dalliance, de peur d'une attaque en force venant de là. Mais en même temps que les alliés se garantissaient du danger de ce côté, ils s'interdisaient l'utilisation de leur principale route commerciale. À la fin de la guerre, Klem était considérablement

Background réservé au M)

artisans divers, etc. Avec la pratique, les Rorks se sont révélés des éleveurs hors pair. Tous les types de bétail prospèrent entre leurs mains expertes, particulièrement les cochons : l'élevage du porc est devenu une activité très répandue et rentable grâce à l'exportation. La dernière fureur en date chez les Rorks est le travail du bois. Cet artisanat est en pleine expansion grâce à d'anciennes techniques elfiques redécouvertes récemment dans une cave de la forteresse de L'Rokmir et à l'utilisation d'outils spéciaux forgés avec leur expertise coutumière par les Nains. Cette vogue du bois répond aussi à une aspiration de la plupart des Rorks. Sédentarisés depuis un siècle, ils ont eu le temps d'apprendre à cultiver la terre et aujourd'hui ils souhaitent transformer leurs chaumières de boue séchée ou de pierre en vraies maisons de bois, avec un mobilier en rapport. En d'autres termes, les Orques découvrent le confort... Une des conséquences de cet engouement est que les Rorks commencent à défricher la forêt de Golfin. Inutile de dire que leurs rapports avec les Elfes ne s'en trouvent pas améliorés.

Les villages orques sont nombreux mais peu importants (entre 50 et 200 âmes). Cette dispersion correspond à un atavisme culturel fort des Rorks : la répartition en clans. Lorsqu'ils se sont installés, les Orques l'ont fait naturellement en respectant les différences de clans. Pas question qu'un Nez-Cassé aille cultiver un champ à côté d'un Briseur-d'Os. Aujourd'hui, la différenciation ne passe plus par l'appartenance aux clans, qui ont disparu, mais par les villages. Il y a une rivalité permanente – non violente – entre les différentes communautés orques. Ainsi, si les Rorks d'un même village sont très solidaires entre eux, ceux des villages voisins n'ont pas beaucoup de secours à attendre. À chacun sa merde... Les prêtres de Gupta essayent de changer cet état d'esprit et prêchent pour plus de solidarité entre communautés. Ils sont peu écoutés. En l'état actuel des choses, les chevaliers de Rungda peuvent brûler un village sans

craindre de voir les Rorks voisins intervenir.

L'organisation des villages orques, patriarcale, est partout la même. Le chef du village est le paysan, ou plus souvent l'éleveur, le plus riche (celui qui possède le plus de cochons). Quand un prêtre de Gupta (ou d'un autre culte) est présent, son influence est généralement importante. Les Rorks ont un sens de la famille plutôt développé et qui englobe oncles, cousins, neveux, etc. Tout ce petit monde est logé dans des bâtisses longues, basses et rustiques, au toit de chaume, souvent en compagnie de quelques animaux de la ferme, les préférés ou les plus précieux. Les mariages se font entre familles d'un même village mais aussi entre villages différents pour éviter la consanguinité.

Les routes défoncées qui relient les villages orques sont sillonnées par une catégorie bien spéciale de Rorks : les colporteurs. Il s'agit d'artisans - marchands des quatre saisons itinérants qui passent de communauté en communauté en vendant leurs marchandises, leurs talents d'artisans et surtout en colportant les nouvelles. Inépuisable source de ragots, le colporteur orque tient tout le monde au courant des naissances, mariages, décès, catastrophes naturelles, etc. Souvent lettré, il fait aussi office d'écrivain public et de « notaire » : s'il est officiellement témoin d'une transaction, il en couche les termes par écrit et on se réfère à lui en cas de litige, à moins que l'on ne préfère l'arbitrage d'un prêtre.

Les nomades

Cependant, tous les Orques ne sont pas devenus sédentaires, loin de là. Un bon tiers d'entre eux est resté nomade et perpétue, avec un peu moins de violence, le mode de vie ancestral. Les nomades vivent essentiellement au nord de Klem, le long des Aiguilles Sans Retour. Juste avant les montagnes, le relief est constitué d'une succession de plaines et de vallons qui convient parfaitement à leurs habitudes. Ils ont gardé l'essentiel des coutumes de

leurs ancêtres : ils vivent divisés en clans rivaux, se déplacent régulièrement, survivent grâce au produit de la chasse et de l'élevage. Les nomades refusent en bloc les changements survenus dans la société orque avec la sédentarisation.

Une de leurs spécialités est l'élevage des castards. Il s'agit d'une espèce d'oiseau géant aux ailes atrophiées qui ressemble à l'autruche. Les Rorks s'en servent depuis toujours comme animaux de monte et comme « garde-manger » : la viande a un goût fort, un peu faisandé, qui n'est pas désagréable avec l'habitude. Mais surtout, les castards courent vite, très vite, et distancent un cheval sans aucune difficulté. Par contre, ils ne peuvent pas maintenir leur vitesse de pointe très longtemps car ce ne sont pas des animaux très résistants. La tradition veut que les clans orques se déplacent à pied (il n'y a pas assez de montures pour tout le monde) et ne montent les castards que pour les reconnaissances, les chasses et, bien sûr, les raids. Chaque guerrier orque possède sa monture dont il prend grand soin. Si son castard vient à mourir, c'est à lui d'en « trouver » ou d'en acheter un autre car un guerrier à pied ne survit pas longtemps dans les escarmouches entre clans.

Aujourd'hui, les nomades vivent plus ou moins en paix. Ils ont fait allégeance à l'empire et donc ne peuvent pas partir en guerre impunément. Néanmoins, il leur est difficile de renoncer tout à fait à la violence. Les affrontements entre clans sont donc réguliers, mais plutôt que des attaques surprises sur les campements adverses, ils prennent la forme de rivalités ritualisées. Lorsque deux clans se rencontrent, ils organisent (pas à chaque fois mais souvent) des défis. Ces défis sont une succession d'épreuves au cours desquelles les guerriers doivent faire la preuve de leur force et de leur adresse. Il s'agit aussi bien d'acrobaties réalisées sur un castard lancé au galop que de duels à l'arme blanche (théoriquement au premier sang), etc. Le zèle dont font preuve les participants est incontestable et explique les morts qui surviennent régulièrement. Néanmoins, il arrive encore que des clans s'affrontent

Snake

Certains clans orques, les plus sauvages et les plus barbares, hantent les profonds défilés et les cols enneigés des Aiguilles Sans Retour. L'un d'eux, le clan de l'Ours Noir, en pillant une vieille tombe est tombé sous l'emprise d'un monstre froid et sanguinaire : un Death Knight ! Celui-ci, grâce à ses pouvoirs et à son impressionnante aura, a rapidement pris le commandement du clan. Il se fait désormais appeler Snake. C'est un ancien chef orque qui a été corrompu par le Mal suite à un pacte passé avec des démons. Gupta lui-même l'a banni tant son ambition était dangereuse et dévorante. Il était enfermé dans cette tombe isolée en plein désert glacé depuis plus d'un millénaire...

Snake s'est rapidement mis au courant de la situation actuelle de Klem et avec son intelligence froide

et analytique a immédiatement compris tout le parti qu'il pouvait en tirer. Son but n'a pas changé : conquérir Klem. Mais il a l'intention d'adapter ses moyens. Il a rapidement assujéti les différents clans de montagnards, des Orques particulièrement frustrés mais vigoureux, et les soumet à un entraînement militaire intensif afin de se constituer une bonne armée. Il est aussi entré en contact, en dissimulant sa vraie nature, avec le culte de Rungda et avec le chef nomade, Kal Hache Noire. Snake pense s'allier avec ces deux forces et les entraîner dans un conflit total dont il sera au final le gagnant. Ayant vécu il y a fort longtemps, le Death Knight connaît la véritable nature de Gupta et il est prêt à tout pour se venger de lui, quitte à empêcher son réveil. Sans leur dieu, les Orques sont une proie bien plus facile...

véritablement, lors de quelques escarmouches toujours très meurtrières. Les Rorks qui ont vraiment envie d'en découdre se rendent dans les Royaumes ogres où ils ne tardent pas à rencontrer des adversaires soucieux eux aussi d'exprimer leurs pulsions dans une débauche de brutalité. Enfin, vieil atavisme racial, les caravanes sont elles aussi pillées à l'occasion.

Les nomades sont néanmoins d'accord sur une chose : leur refus de la sédentarisation et de tout ce qui va avec. Ils n'ont que mépris pour les « éleveurs de cochons qui sont eux-mêmes des porcs » et estiment le travail de la terre indigne d'un guerrier orque. Le culte de Gupta est lui aussi massivement rejeté. Les nomades ont leurs chamans (accès mineur aux sphères générale, animale, combat, élémentaire, végétale, climat) qui vénèrent les esprits des éléments et ne manquent pas une occasion de discréditer les prêtres du Vert. Tous les traditionalistes, ou ceux que le mode de vie sédentaire des Rorks rebute, ou encore les aventuriers, viennent grossir les rangs des nomades dans une sorte de front du refus. Il arrive de plus en plus souvent, au fur et à mesure que de nouvelles communautés orques se créent plus au nord, que des nomades fassent une razzia sur un village. Ils se contentent généralement de tuer quelques cochons (et de les faire rôtir), de voler un peu de grain et de molester les villageois pas assez prompts à se mettre à l'abri, mais ces derniers temps plusieurs de ces raids ont dégénéré de façon sinistre...

Des lieux marquants

L'Rokmir, l'ancienne forteresse

L'Rokmir a été construite il y a mille ans, au moment de la guerre contre les autres races de Klem. C'est ce qui explique son aspect massif et ses fortifications impressionnantes. Nichée au fond d'une vallée naturelle dans une trouée de la forêt de Golfin, adossée à une falaise qui lui fait un rempart naturel, la vieille cité a longtemps été le centre nerveux du peuple rork. C'est de là que sont parties d'innombrables expéditions guerrières, c'est de là que Rognar a lancé son appel à la réconciliation et à l'unité.

Aujourd'hui la forteresse est à moitié abandonnée bien que ses défenses soient maintenues en bon état. À l'écart des routes commerciales, isolée, n'ayant plus de raison d'être, elle dépérit lentement. Ses habitants, à 95 % des Orques (les Elfes ne sont pas admis à l'intérieur), ont entrepris récemment, à l'initiative de quelques Rorkas érudits de l'Orkidée, de fouiller les vastes caves souterraines qui contiennent encore le produit d'innombrables expéditions de pillages. Plus que de l'or, les demi-Orques espèrent mettre à jour des connaissances oubliées, historiques, magiques ou autres. Peut-être alors la vieille forteresse, symbole de guerre, deviendra-t-elle celui de la renaissance du peuple rork.

Orval et le Conseil du Vert

Orval est l'un des premiers villages à s'être créé au moment de la sédentarisation. Il a été fondé par un descendant direct de Rognar et des membres de son clan, ce qui lui a immédiatement valu beaucoup de prestige. Idéalement situé sur les rives de la Fance, non loin de la forêt de Golfin, abrité au creux d'un vallon fertile, Orval a rapidement prospéré grâce au commerce fluvial du bois et présente maintenant l'aspect d'un gros bourg. Les Orvalais ont le quasi-monopole du commerce (orque) sur le fleuve et ils poussent leurs petites péniches jusqu'à la cité de Klem et même maintenant jusqu'à Uthar.

Orval est aussi le principal centre religieux rork, du fait de la présence du Conseil du Vert. Installés dans une belle maison en bois à la périphérie du bourg, les prêtres de Gupta ne cessent d'aller et venir pour rendre compte aux membres du Conseil. Les Orvalais sont tout à fait conscients de la prospérité de leur village – moins de son rayonnement spirituel – et ils en sont très fiers.

Loumal, village d'artisans

Loumal est un vieux village humain qui recommence à vivre depuis que les Orques ont commencé à s'y installer. En effet, il s'agit d'un village mixte. Les choses ont débuté tout doucement. Réputé depuis longtemps pour son artisanat d'art, Loumal a attiré des Rorks qui ont réussi à se faire admettre comme apprentis. Devenus maîtres à leur tour, les Orques ont décidé en toute logique de rester sur place. C'est ainsi qu'en l'espace de deux générations, le village, en plein déclin, a été revigoré par l'arrivée continue de jeunes Rorks.

Aujourd'hui un tiers environ de la population est orque et le village ne cesse de s'agrandir. La cohabitation entre les deux races se passe sans heurts, les habitants étant tous dévoués à la même passion : l'artisanat. C'est Loumal qui est au centre du renouveau du travail du bois chez les Rorks. En effet le village abrite les meilleurs menuisiers et ébénistes de Klem, dont certains maintenant sont des Orques.

L'Esprit de Gupta

L'Esprit de Gupta est un très ancien lieu de pèlerinage orque. Situé dans une région sauvage du nord-est de Klem, il s'agit d'un petit cirque rocheux dont le centre est occupé par une colonne irrégulière de cristal vert. Le cristal est opaque sauf à certains moments où il devient translucide. En regardant à l'intérieur, le pèlerin voit des scènes étranges et incompréhensibles, à moitié dissimulées par un voile gazeux. Il s'agit là d'une création – involontaire – de Gupta : c'est son souffle qui a cristallisé de la roche et une petite partie de ce même souffle est restée prisonnière à l'intérieur. Comme les spécialistes le savent, le souffle du dragon contient une bribe

de son âme et c'est elle qui suscite parfois ces visions.

De nombreux adeptes de Gupta font le déplacement jusqu'au cirque sacré. Mais il existe d'autres « esprits », c'est-à-dire des colonnes cristallines identiques, bien que plus petites, répartis dans tout Klem. Les prêtres de Gupta gardent secrètes les localisations de ces sanctuaires et ne les révèlent qu'aux fidèles.

Des personnalités importantes

Le chef du Conseil du Vert

Orlek Thévan est un Orque d'une quarantaine d'années. Grand, la peau très verte et les yeux sombres, il est prêtre de Gupta et chef du Conseil du Vert. Orlek est entièrement dévoué à son culte et à son peuple. Pour lui, la gloire de l'un ne va pas sans le bien de l'autre. C'est un farouche partisan de la sédentarisation, il est confiant dans l'empire. Jusqu'à récemment son but principal était de convertir les nomades aux vertus de la civilisation, mais depuis peu il est devenu inquiet. Les rapports qu'il reçoit de son clergé quant à la dérive intolérante du culte de Rungda sont de plus en plus préoccupants. En plus, il a reçu une missive de Saramis de l'Orkidée, un Rorkas qu'il respecte bien qu'il ne soit pas croyant, amplifiant pour le pire ces mauvaises nouvelles. Mais ce qui inquiète le plus Orlek, ce sont ses rêves. Excellent rêveur, très habile à déchiffrer les messages oniriques énigmatiques de Gupta, le chef du Conseil est de plus en plus souvent assailli par des bouffées de songe désordonné, sans queue ni tête. À l'évidence, de grands bouleversements se préparent et Orlek aimerait y préparer les Orques. Mais pour l'instant il ne sait trop que faire.

Saramis, fondateur de l'Orkidée

L'Orkidée n'est pas une machine de guerre. Saramis, qui l'a créée voici vingt ans et qui la dirige depuis, en est parfaitement conscient. L'Orkidée est la concrétisation d'une idée noble : rassembler le savoir pour en faire bénéficier les Rorks, et si la connaissance est une arme, il vient un moment où elle est impuissante face à la haine et la violence. Saramis, Rorkas de cinquante



Orlek Thévan, chef du Conseil du Vert, est inquiet de l'évolution du culte de Rungda.

Background réservé au MJ

ans et meilleur magicien de son peuple (ils sont très peu nombreux), est amer. Il s'est plongé avec jubilation durant des années dans ses études personnelles et dans les devoirs de son organisation, et il a été incapable de com-

prendre ce qui se passait sous son nez. Habitant de Klem, il constate de jour en jour les progrès de l'intolérance et ses contacts dans l'administration impériale lui confirment qu'hélas Lagmar et ses conseillers sont extrêmement sensibles aux sirènes enjôleuses des prêtres de Rungda. Mais se lamenter ne sert à rien. Il faut agir. Il s'agit d'ouvrir les yeux à tout le monde sur le danger que représente la résurgence de ce culte. Saramis a noué de nombreux contacts et il compte les prévenir tous : le Conseil du Vert, les érudits rorkas, les Nains de Kummass, tous...

Garen Urdol, castardorc

Les castardorcs sont l'une des unités les plus connues et les plus prestigieuses de l'armée impériale, et Garen Urdol est leur chef. Jeune capitaine de trente-cinq ans, soldat brillant et dévoué, Garen, comme ses hommes, est fier de servir l'empire. Il est sans cesse par monts et par vaux, en patrouille, pour calmer quelques bandes isolées de nomades ou pour donner la chasse à des brigands. C'est une vie de devoir et d'aventure qui lui plaît. Très proche de ses hommes, il sait néanmoins s'en faire respecter et les castardorcs, grâce à leur cohérence, se montrent toujours extrêmement efficaces. Pendant longtemps Garen s'est senti dans l'armée impériale comme dans une famille. Mais depuis peu, il ne retrouve plus le même esprit de camaraderie auprès des autres officiers quand il rentre de patrouille. Certains l'évitent clairement. Pour l'instant cela ne gêne pas Garen : sa vie n'est pas là, mais sur son castard à chevaucher dans Klem. Non, ce qui le dérange beaucoup plus, c'est cet ordre de « chevaliers » arrogants, incapables et violents qu'il rencontre un peu trop souvent.

Beaucoup d'orques nomades regrettent de ne pas pouvoir piller et guerroyer en « paix ».

Les « chevaliers » de Rungda. Il va falloir qu'il se renseigne sur ces énergumènes.

Cluji Dallience, caravanier curieux

Cluji Dallience est un caravanier orque. Pas le plus connu, pas le plus riche, pas le plus vantard, mais, se plaît-il à penser, le plus malin. Comme tous les chefs de caravane, Cluji a adopté le nom « Dallience » quand il est devenu le maître de sa famille. Cette arche Dallience symbole de leur prospérité... Cluji est un Orque de taille moyenne, toujours impeccablement habillé et souriant. Il ne se départit jamais d'une politesse derrière laquelle perce un soupçon d'insolence, et même lorsqu'au hasard des voyages de la caravane il doit jouer du coutelas, il garde un air avenant et décontracté. Derrière cette amabilité de façade, se cache quelqu'un prêt à tous les subterfuges (sauf la violence, un mal nécessaire pour se défendre mais condamnable autrement) pour se sortir à son avantage des transactions en cours. Cluji a l'habitude de se renseigner discrètement mais de manière complète sur les personnes avec qui il traite, dans l'espoir de découvrir un point faible, vénalité, femmes, etc., qu'il puisse exploiter. À ce titre, il connaît beaucoup de secrets plus ou moins avouables des bons habitants de Klem. Mais Cluji, par principe, ne se mêle pas de politique, c'est mauvais pour les affaires. Même si certaines attitudes de

ces parvenus de nouveaux prêtres de Rungda sont inquiétantes.

Kal Garth de la Hache Noire, nomade visionnaire

La Hache Noire a toujours été l'un des plus puissants clans orques. Depuis qu'il est tout petit, c'est ce que Kal Garth entend dire et il le croit sans peine. Car Kal savait déjà gamin qu'un jour il serait le chef du clan. Et maintenant qu'il a atteint cet objectif, que ses hommes l'admirent comme aucun autre chef, il sent la grandeur de son destin qui vibre au fond de son être, dans l'impatience qu'il a de conquérir la gloire éternelle ! Kal est un chef charismatique qui essaye de fédérer tous les nomades sous son commandement. Il y parvient peu à peu, au fur et à mesure que le fossé se creuse entre les clans et les sédentaires. Il bénéficie de l'aide très utile d'un prêtre de Rungda, Laven, qui en réalité se sert du sentiment messianique de Kal pour le manipuler. Laven rêve de jeter les Orques les uns contre les autres en une guerre suicidaire. Le principal obstacle à l'unification des clans est un autre chef, Urn Crocs d'Ours, qui semble nourrir la même ambition de dominer les clans.



Orlek Thévan
prêtre de Gupta 7^e niveau

Saramis
magicien 7^e niveau

Garen Urdol
chef des castardorcs,
rôdeur 6^e niveau

Cluji Dallience
voleur 8^e niveau

Kal Garth de la Hache Noire
guerrier 8^e niveau

◀ AD&D
▼ Rolemaster

LES PERSONNALITÉS

Nom	Prof.	Niv.	PdC	BO	BD	TA	PP	Équit.	Fila./Diss.	Spécial
Orlek Thévan	Clerc	10	70	50 m / 15p	20	9	65	+40 c	+40/+40	bâton / bolas
Saramis	Mag.	10	50	40 bâton	10	3	55	+30	+10/+20	connaît toutes les langues
Garen Urdol	Larr.	8	75	90 m / 90p	25	12		+80 c	+60/+60	
Cluji Dallience	Vol.	10	70	90 m / 65p	15	8		+60	+70/+70	cimeterre
Kal Garth	Guer.	10	125	130 m / 100p	30	14		+60 c	+40/+40	hache

Orlek : listes de Clerc, Vision bénite (astrologue), Soins superficiels, Apaisement.

Cluji : Crochetage +60, Perception +70, Commerce +70, Comédie +50, Falsification +50.

RECEVEZ-LES CHEZ VOUS



Hystoire de Fou
Après Rêve de Dragon,
Denis Gerfaud
repeint le jeu de rôle

Et si vous choisissiez
LES DEUX?

CASUS Belli
L'Essentiel
Toute l'histoire
des jeux
de rôle

INTERVIEW:
TSR
la création
selon Bill
Slavicsek



GUIDE DU CONSOMMATEUR
La gamme
complète de
L'appel de
Cthulhu

Plus de 70 suppléments critiques
N° 113 • février-mars 98
N° 2108 - 10 32 20 F 00
328 Fb - 3,50 Fb - 5,25 \$ can
http://www.casusbelli.com

CASUS Belli
L'Aventure
Toute l'histoire
des jeux
de rôle

**Mousquetaires
& Sorcellerie**



Quatre fois par an
Casus Belli Rouge « L'Aventure »
Campagnes de jeu,
Backgrounds,
Scénarios,
Aides de jeu.

**LE JEU
DE RÔLE
POUR TOUS**

N° 21 • mai 98
N° 2108 - 10 40 01 F 00
328 Fb - 12 Fb - 2,75 \$

Tous les deux mois
Casus Belli Jaune « L'Essentiel »
Critiques des nouveautés,
Actualités et infos,
Aides de jeu,
Scénarios.

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

BULLETIN D'ABONNEMENT DE 1 AN À CASUS BELLi



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



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

Je choisis de régler par :

chèque à l'ordre de Casus Belli ● Cochez la case de votre choix

carte bancaire expire le : mois année

N°

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Adresse

Code postal Ville

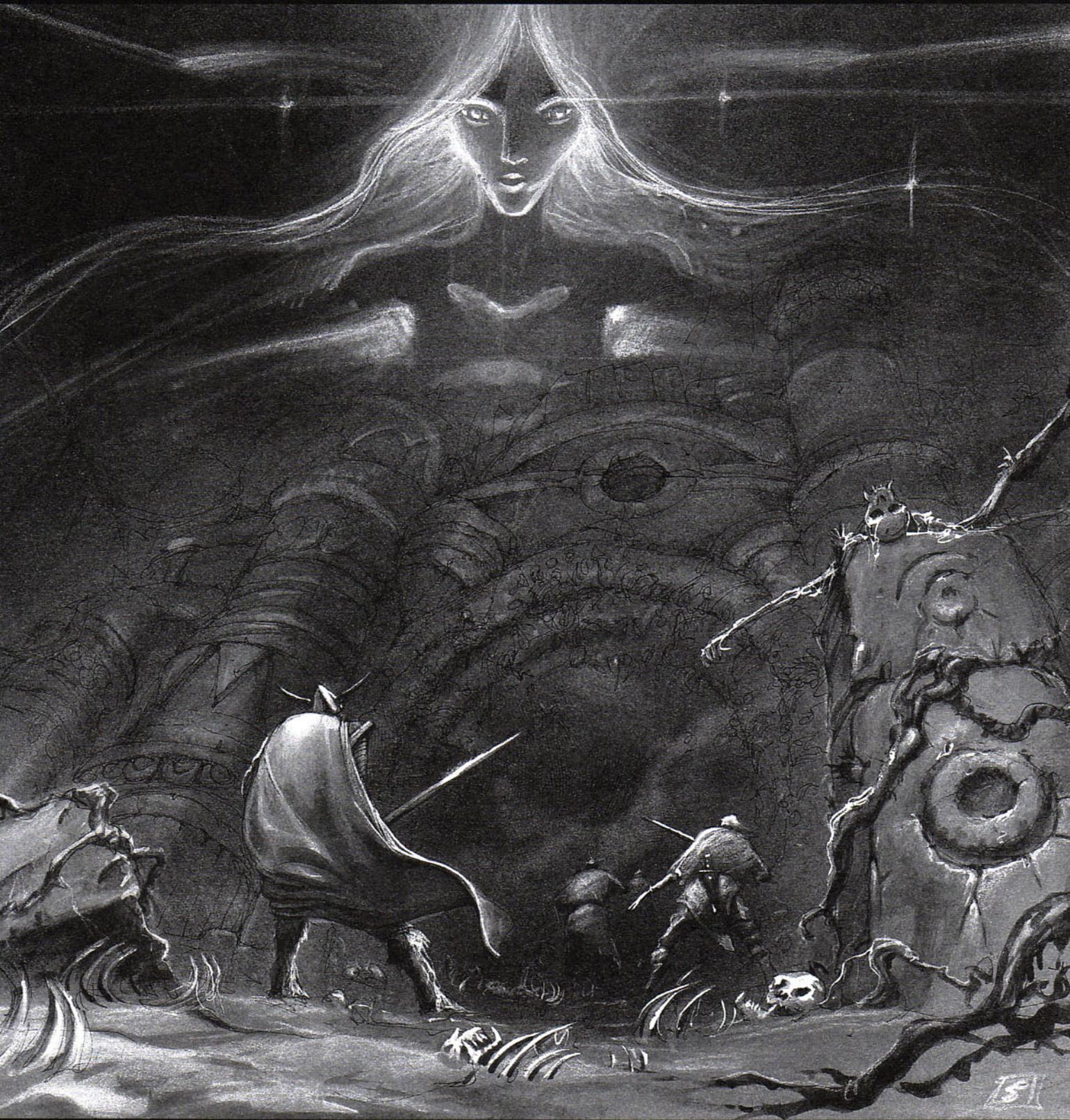
Vous pouvez aussi vous abonner par téléphone au 01 46 48 47 17 ou sur Minitel en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn).

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

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

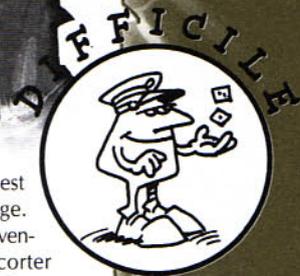


Le temps



concept : christian cirri ; textes : patrick bousquet et christophe debien (Acte I), olivier boss (Acte II) et christian cirri (Acte III) ; illustrations : thierry ségur (sauf les vues intérieures du temple des horreurs : didier guiserix) ; plan : cyrille daujean.

des Orques



Cette campagne en trois parties est destinée à un groupe de personnages de niveau 4-7, ayant une moralité plutôt bonne (mais pas trop), des joueurs aimant les épopées et un meneur de jeu expérimenté. Il est indispensable de lire l'aide de jeu sur les Orques et l'empire de Klem avant de faire jouer cette aventure pas comme les autres. Des compléments de règles et de caractéristiques pour AD&D sont fournis en pages 38 et 39; des conseils et adaptations pour Rolemaster le sont en page 40.

Pré générique

Les personnages forment l'escorte d'une modeste caravane marchande qui se dirige vers l'empire de Klem, au bord du continent. L'automne vient à peine de se manifester et les arbres prennent des teintes de sang et de feu. Sur la route, de nombreuses autres caravanes vont et viennent dans les deux sens. L'empire n'est plus qu'à quelques jours de marche. Si les personnages sont quelque peu observateurs, ils pourront remarquer qu'ils ont croisé au moins trois convois constitués principalement d'Orques ! S'ils poussent un peu leur investigation, ils apprendront que les Orques sont respectés au même titre qu'une autre race dans tout l'empire de Klem. Ils pourront aussi se rendre compte, à leurs dépens, qu'ils font d'excellents marchands (3d6 sous la Sagesse ou ils auront craqué pour le fameux élixir de l'alchimiste Studd).

Quelques jours plus tard, ils arrivent devant l'arche Dalliance, sous une pluie battante, ce qui ralentit le passage de la douane mais permet d'admirer le gigantesque pont de pierre ou le gouffre qui sépare Klem du reste du continent. Après une bonne demi-journée d'attente, une fois la taxe acquittée, ils n'auront sûrement qu'une seule envie : des vêtements secs et un ragoût chaud dans l'une des nombreuses auberges de Kairn.

Les quelques jours qui les séparent de Klem, la capitale de l'empire, se déroulent sans encombre (à moins que vous n'en décidiez autrement), si ce n'est un temps couvert et pluvieux. Une fois à Klem, le marchand s'acquitte de leurs maigres salaires et les laisse vaquer à leurs occupations.

Acte I Le dieu dans la bouteille

Introduction

Quelques jours après leur arrivée à Klem les personnages commencent probablement à avoir quelques besoins financiers, leur salaire mirifique ayant vite fondu. C'est donc sans le sou qu'ils cherchent du travail. Bien entendu, Klem regorge de petits boulots tels que aide-forgeron, assistant charpentier ou encore gardien de cochons. Rien que du passionnant et du très bien payé (1 PO/semaine) ! Nul doute que nos valeureux aventuriers ne résisteront pas à la juteuse annonce du grand

prêtre de Rungda, Asruel, qui est transmise d'auberge en auberge. Ce dernier cherche en effet des aventuriers expérimentés pour escorter quelques-uns de ses acolytes dans une vallée oubliée, au nord de l'empire, pour y récupérer un objet de culte. L'annonce indique que les postulants devront se présenter au temple de Rungda dans les délais les plus brefs.

Lorsqu'ils arrivent au temple de Rungda, les personnages se rendent compte qu'il s'agit d'un culte mineur, dont ils n'ont jamais entendu parler, même pour les plus érudits d'entre eux. Mais les faux dieux sont nombreux et, après tout, leur argent vaut bien celui d'un autre culte. Au visage enjoué de l'acolyte, les PJ devinent qu'ils doivent être les seuls à avoir répondu à l'annonce. Ils sont donc immédiatement conduits dans le bureau du grand prêtre qui les accueille fort bien malgré l'austérité des lieux. Une fois assis, Asruel explique en quelques mots ce qu'il attend d'eux. Il désire une escorte pour trois des acolytes du culte afin de se rendre dans la vallée d'Arzendel, à la limite nord de l'empire, afin d'y exhumer la Jarre de Rungda, une relique de la déesse qu'il vénère, enfermée dans un vieux temple elfe. Là-dessus, et avant d'entrer dans les détails, il jauge les personnages et leur propose une forte somme (laissée à votre discrétion) dont un tiers sera payé à l'avance s'ils acceptent.

Il ne cache pas que l'expédition n'est pas sans danger, car il faudra traverser les territoires orques, les Aiguilles Sans Retour et pénétrer dans l'antique ville de Lorey. Cette ville reste un mystère et toutes les indications qu'Asruel a pu réunir disent seulement que la relique se trouve au cœur du temple principal de Lorey. Mais il ne doute pas de la possibilité de recruter un guide parmi les Orques qui vivent dans la vallée d'Arzendel. Les personnages seront de plus mis à contribution pour participer à un court rituel dédié à Rungda, afin de lui faire savoir que sa relique a été retrouvée. Celui-ci est d'une simplicité enfantine, il suffit de placer les tablettes de la Foi autour de la jarre et de réciter quelques psaumes en une langue antique que les jeteurs de sorts pourront identifier comme une ancienne langue elfique.

Nul doute que les PJ vont sauter sur l'occasion de voyager un peu en empochant quelque argent. La mission est simple, bien payée et Asruel laisse miroiter la possibilité de continuer à travailler ensemble si cette mission est une réussite.

Le départ a lieu trois jours plus tard, à l'aube, en compagnie des trois acolytes du

Pour AD&D
(conseils d'adaptation pour Rolemaster)

Et si un aventurier est demi-Orque ?

Aucun problème ! Vous pouvez même faire jouer un Rorka. Dans ce cas-là, le meneur de jeu doit lui fournir toutes les informations qu'il est censé connaître avant le début du scénario. Mais pas plus !

Temple. Si les personnages n'ont pas de montures, des chevaux leur seront fournis.

L'aventure, c'est l'aventure

Le voyage commence plutôt bien, le beau temps est revenu et le soleil fait miroiter la Fance, le large fleuve qui traverse l'empire.

Les acolytes sont plutôt affables et de bonne compagnie, ils savent se défendre si besoin est, mais préféreront laisser les personnages combattre car ils ne cachent pas leur manque d'expérience en la matière. *Note* : Durant le voyage, les acolytes s'affichent clairement comme des gens profondément bons. N'oubliez pas de leur faire sentir, c'est important pour la suite. Après quelques jours sans encombre les aventuriers traversent le fleuve en bac et pénètrent sur le territoire orque. Ici le paysage est beaucoup plus sauvage.

Jusqu'aux Aiguilles Sans Retour vous pouvez agrémente leur voyage des événements suivants (n'hésitez pas à en ajouter) dans l'ordre de votre choix.

Le clan des dents-creuses

Un village d'Orques sédentaires est attaqué par un clan de nomades. Les personnages peuvent prendre parti dans n'importe quel camp. Il faut savoir que les pillards sont affamés et que le chef du village leur a refusé la nourriture dont ils avaient besoin, alors que les greniers sont pleins, sous prétexte qu'« ils n'avaient qu'à planter du blé et du maïs plutôt que de vivre au jour le jour ».

Un peu de diplomatie et de savoir-faire devrait arranger les choses, et les personnages y gagneront quelques éventuels appuis qui pourraient leur servir plus tard.

La bourse et la vie !

Un petit groupe d'une vingtaine de Gobelins, dirigé par le plus malin d'entre eux, tente une attaque nocturne sur les aventuriers afin de les détrouser. L'attaque est bien préparée, mais s'ils perdent cinq des leurs ils s'enfuiront sans demander leur reste. Il est possible de faire des prisonniers. Comme chacun sait, les Gobelins ne sont pas très malins et ils ne sont pas très nombreux dans l'empire, mais si les personnages jouent entièrement diplomatique ils pourront éventuellement compter sur ceux-là par la suite.

Multiplicity

Un Drogganger tente de s'introduire dans le groupe en prenant la place de l'un des acolytes. S'il n'est pas détecté et tué il tentera d'éliminer un par un les membres de l'expédition en choisissant toujours le moment où il a le plus de chances de réussir (lors d'une attaque, alors qu'ils sont

seuls, etc.). Il n'attaquera jamais de front et tentera de s'enfuir s'il est blessé ou s'il pense qu'il va y laisser sa peau. Si le Drogganger réussit à rester en vie, les aventuriers peuvent très bien le recroiser plus tard. Au cas où... les personnages se rendent compte de sa présence et le laissent vivre en l'incluant au groupe, il peut se révéler un allié très précieux qui ne trahira pas les aventuriers.

Les feux de l'amour

Une Dryade tente d'attirer le plus beau des aventuriers afin d'en faire son esclave amoureux. Si elle y parvient, elle l'em mènera dans la forêt et il risque d'y passer un sacré bout de temps ! Si les personnages la tuent, c'est toute une partie de la population forestière qui se mettra en chasse (Brownies, autres Dryades, Elfes, etc.).

Là-haut sur la montagne

Quelques semaines plus tard les aventuriers sont en vue de la chaîne des Aiguilles Sans Retour. La pente commence douce puis devient plus abrupte pour ensuite devenir montagne. Si les personnages ont trouvé un guide orque, celui-ci leur facilitera la tâche car il connaît quelques passages qui permettent de traverser la chaîne de hauts pics enneigés. Il y a bien sûr quelques passages à pic et autres petits inconvénients bien connus de la montagne (escalade, neige, avalanches, bestioles locales plutôt féroces, etc.), mais le voyage est relativement tranquille.

La vallée d'Arzendel

Après avoir traversé la montagne, les personnages découvrent la vallée oubliée d'Arzendel, peuplée d'animaux dangereux, de quelques pillards et de créatures sans pitié. C'est un endroit sauvage où survivre demande une attention de tous les instants. Il est majoritairement peuplé de clans orques qui vivent à peu près en paix. Ils sont assez frustrés, mais n'en sont pas moins suffisamment intelligents pour écouter les aventuriers avant de leur taper dessus (ce qu'ils ne feront que s'ils ont une raison de le faire). Les personnages pourront donc se reposer un peu après leur dur périple dans la montagne et embaucher un guide qui les em mènera dans les profondeurs de la ville elfe à la recherche de l'ancien temple. Ce dernier n'est absolument plus fréquenté depuis la chute de Lorey, et personne ne sait plus quelle divinité y était adorée.

Lorey

Cette ville elfe devait être superbe, mais des siècles d'abandon l'ont transformée en ville fantôme. Tout n'est plus que ruine. Les bâtisses sont mangées par la végétation

et les murs écroulés offrent de nombreuses cachettes aux habitants de toutes sortes. Les descendants des mages qui étaient restés pour endiguer le cataclysme magique sont toujours là. Le traumatisme les a durement affectés, ils sont fous ou dégénérés pour la plupart, mais ils pratiquent toujours plus ou moins la magie. Autant dire que se promener dans Lorey est dangereux, les PJ peuvent être pris sous le feu d'un duel de magiciens, dont l'enjeu semble être la possession de la tour de sorcellerie de l'école de magie. La nuit, quelques Banshees, Trolls et autres créatures sinistres parcourent les rues à la recherche d'une proie. Si les personnages se font remarquer par les mages elfes, ils seront poursuivis et chassés au cours d'une partie de cache-cache mortelle. En revanche aucun d'eux n'osera s'aventurer dans le temple et ils se contenteront d'attendre les aventuriers à la sortie.

Le temple des horreurs

Il est des lieux dont le nom résonne comme une malédiction, des mythes inscrits en lettres de sang dans tous les esprits : tel est le temple des Horreurs. C'était jadis un centre de pouvoir et de sagesse, où les mages elfes étudiaient les plans et les forces élémentaires. Jusqu'à un jour où certains voulurent créer une relique pour capturer Rungda, une « force » multiélémentaire, presque l'équivalent d'un dieu ! Ce projet sema la zizanie au sein de la communauté. La confrontation fut d'abord larvée, puis sanglante. Pièges et systèmes d'accès privés fleurirent de toutes parts dans le temple, protégeant les chambres secrètes et les laboratoires de chaque camp. Finalement, l'irréparable fut commis : Rungda fut invoquée. Elle était très puissante et sa venue forcée provoqua une sorte de cataclysme magique. Seule la coalition de tous les mages permit de l'endiguer en l'emprisonnant dans une jarre au fond du temple. Les sorciers du Bien apposèrent ensuite cinq sceaux pour empêcher toute entrée ou sortie du temple, puis se retirèrent en de lointaines contrées... C'était il y a plus de mille ans.

1 - Le temple supérieur

L'entrée du temple est une abomination de chair et de métal : un amas de corps humanoïdes (des Orques) fondus dans une chape de plomb forme une porte grossière. À l'intérieur, la voûte, soutenue par d'imposantes arches d'ossements, donne l'impression de pénétrer dans la cage thoracique d'une divinité déçue. D'antiques fresques vantent les exploits des panthéons elfes les plus « radicaux ». D'étranges vapeurs hantent ces lieux, et bientôt les PJ sont assaillis de visions... Ils se voient transpercés par des pieux, rôtis par un souffle de flammes. Une voix parle alors à leur esprit et dit : « Vous qui entrez ici, sachez que ce lieu est protégé par de nom-

Nains & yetis

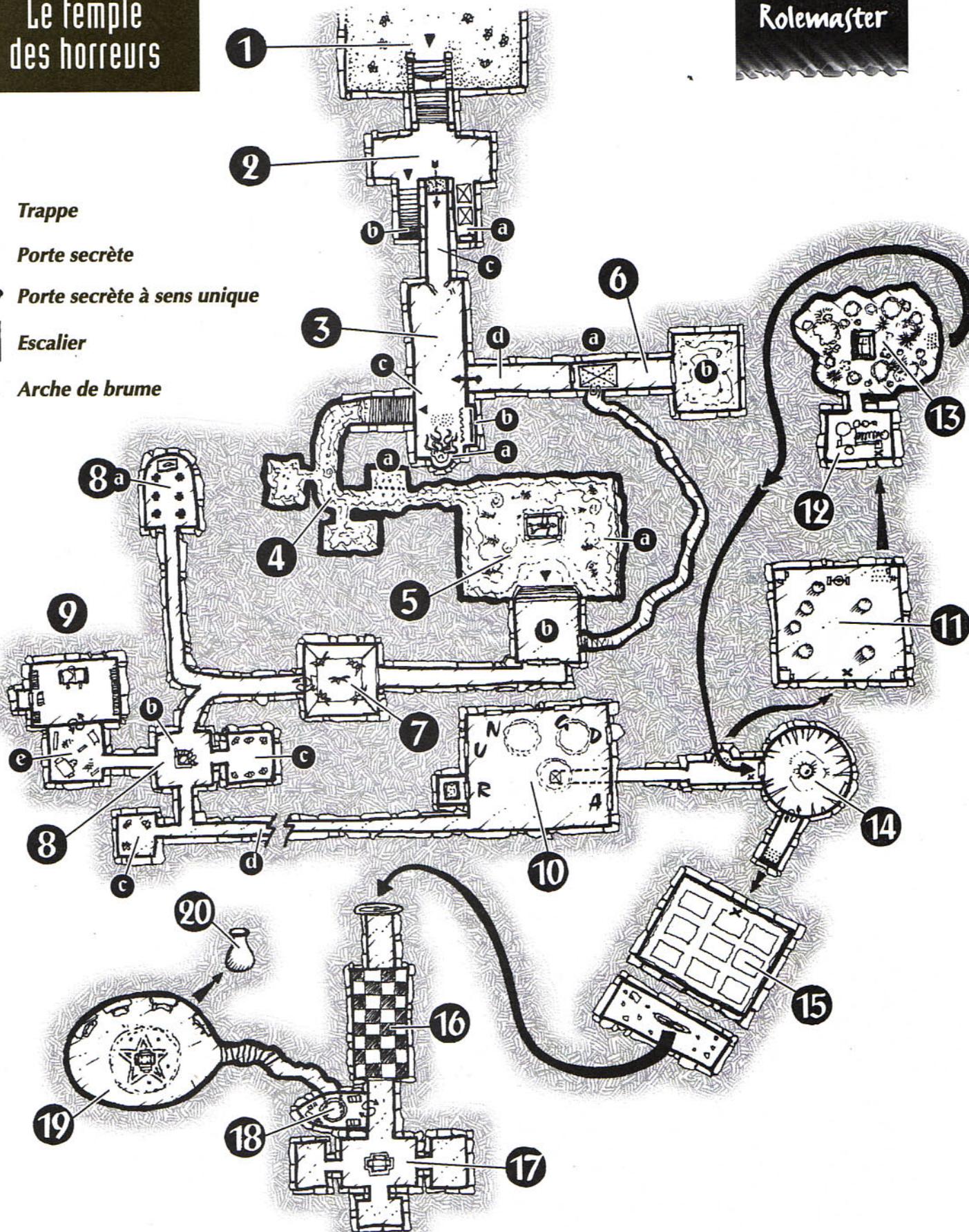
Sur les hauteurs, une tribu de Nains assez primitifs (vivant à la façon des Inuits mais beaucoup moins amicaux envers les étrangers) a une vieille légende qui dit qu'un jour un « géant » détruira leur clan. Ils ont donc développé une haine farouche de tout ce qui mesure plus du mètre cinquante. Les PJ ne seront clairement pas les bienvenus !

En fait, le géant qui hante le cauchemar des Nains n'est autre qu'un des quelques yetis qui vivent dans la montagne, une race intelligente et pacifique. Si les personnages sont débordés par l'attaque des Nains, ils pourront compter sur une intervention des yetis, en fonction des rapports qu'ils auront pu avoir précédemment avec eux. Les yetis maîtrisent quelques rudiments de langage orque et elfique, ils pourront ainsi fournir aux PJ quelques éléments de l'histoire de Lorey (mais pas quelles expériences magiques y ont été pratiquées).

Le temple des horreurs

AD&D ou
Rolemaster

- ☒ *Trappe*
- ⌘ *Porte secrète*
- ↔ *Porte secrète à sens unique*
- ▨ *Escalier*
- ⋯ *Arche de brume*



AD&D ou Rolemaster

Le temple en bref

Pour progresser, les PJ vont devoir localiser et briser les cinq sceaux de protection : le Sceau des Eaux vives, le Sceau des Tempêtes, le Sceau de la Terre Mère, le Sceau des Brasiers hurlants et le Sceau du Chaos. En chemin, toutes les trappes font 6x6 m et sont garnies de pieux empoisonnés (3d6, poison de contact 15PV/5PV). Les murs extérieurs empêchent la téléportation lointaine, mais on peut se téléporter d'un point à l'autre du temple. Toutes les portes secrètes sont difficiles à trouver (1/6), sauf pour les Elfes (1-3/6). Un enchantement local modifie légèrement le sort Détection des Pièges (prêtre, 2^e niveau). Ce sort ne dure plus que 3 rounds (au lieu de 3 tours) et se dissipe dès que le prêtre se déplace (mais il peut tourner sur lui-même). Plusieurs pièces ont été dessinées « en vrai » pour bien les visualiser. Faites-en des photocopies (voire des agrandissements), et donnez-les aux joueurs quand ils entrent dans les salles correspondantes. Un dernier mot. Ce « donjon à l'ancienne » est inspiré des grands classiques que sont *Tomb of Horrors* (module S1 de TSR) et *Labyrinth of Madness*. Pour en goûter tout son sel, rendez-le stressant et abominable, mais sachez aussi récompenser les traits de génie de vos joueurs.

breux pièges, tous plus mortels les uns que les autres ! Il est de votre choix de continuer ou de renoncer. Si votre destin est plus important que votre vie, continuez, mais n'attendez aucune miséricorde.»

À ce moment, si les trois acolytes sont toujours vivants et présents, ils refuseront d'aller plus loin. Ils sont sous l'emprise d'une peur magique et incontrôlable. Ils sortent du temple et annoncent qu'ils attendront les aventuriers pendant deux semaines avant de repartir. Toutefois, le temple supérieur pourrait faire un bon camp de base pour les acolytes... après l'avoir nettoyé des Goules qui l'occupent actuellement (15 à 20). Cet aspect « îlot précaire entre une ville fantôme et un donjon mortel » est important pour l'ambiance de confinement que vous allez instaurer.

2 – Ouvrir l'œil, et le bon (dessin 2)

Partant du temple supérieur, un escalier s'enfonce dans les profondeurs et arrive en 2.

- a) Le couloir de gauche comporte deux trappes. Des voix proviennent de derrière la porte (illusion) ; si quelqu'un y colle son oreille, des Vers putrides s'y glissent (BM p. 296). S'il colle l'œil à la serrure, son contact déclenche un piège à flèches (3d6PV, borgne si >16). La porte est un leurre.
- b) L'escalier de droite, au bout de 10 mètres, bascule brutalement en avant. Comptez mentalement jusqu'à 5 : à 5, tout PJ qui n'a pas précisé qu'il remontait à toute vitesse (ou volait, etc.) tombe dans une fosse d'acide : 3d6PV le premier et le deuxième rounds, dissout le troisième.

Légende

BM : Bestiaire monstrueux
GdM : Guide du Maître AD&D ;
p. (édition 1989 / édition 1996).
MdJ : Manuel des Joueurs ;
p. (édition 1989 / édition 1996).
JdS : jet de sauvegarde

A propos des éditions 1989 ou 1996

Attention, tous les objets indiqués comme « bâtonnets » dans l'édition 89 sont des « sceptres » dans l'édition 96. Dans les deux cas, le terme anglais est « rod ».

c) Le bon passage est entre les deux. Il faut se plaquer au mur qui, au bout d'une minute, absorbe lentement le PJ pour le recracher de l'autre côté. C'est un sens unique. Le mur est indestructible par ailleurs. Plus loin, dans le passage gisent plusieurs squelettes (aventuriers morts de faim et de soif en attendant les secours). Une porte ornée du premier sceau, fracassé, s'ouvre sur un hall...

3 – Hall des Premières Terreurs (dessin 3)

a) L'arche des brumes mauves. La pierre est sculptée pour figurer une hideuse « pieuvre humanoïde » (Flagelleur mental). Si les PJ observent au ras du sol (et que les joueurs regardent au ras du dessin), ils découvriront le mot « ILLITHID » écrit en perspective devant l'arche (nom secret des Flagelleurs mentaux et code précieux pour la salle 8e). Si un PJ pénètre

dans les brumes, il est téléporté dans une prison dimensionnelle et subit un sort d'Assassin fantasmatique (MdJ p. 173/201). S'il s'en sort (à cette étape, soyez généreux pour les bonus de sauvegarde), il réapparaît dans le couloir 3d. S'il échoue, il est téléporté à l'extérieur du temple... mort, les cheveux blanchis par la terreur.

b) La tenture noire. Derrière est accroché un Miroir d'emprisonnement (GdM p. 202/234). Les 12 « cellules » de ce miroir sont déjà occupées par 12 Nécrophages. Qui-conque se voit dans la glace est « échangé » contre un mort-vivant... sauf son équipement, qui est transféré sur le Nécrophage. Les compagnons du PJ vont-ils le croire transformé en mort-vivant, comprendre le fonctionnement du miroir, ou le briser et libérer les monstres ?

c) La grille scintillante. Si on la touche : 1d8+20PV (Poigne électrique permanente). Un levier invisible est planté sur le mur de droite, il suffit de le maintenir abaissé pour soulever la grille.

d) La conque sur le mur côté pièce dissimule une porte secrète, mais elle ne s'ouvre que par derrière, depuis le couloir.

4 – Méfie-toi de l'eau qui dort

Au bas d'une volée de marches s'étire un couloir sinueux où stagne une eau noire et glacée (3 m de haut, immergé jusqu'à 1,40 m). 3 Vases cristallines y flottent. Elles ne franchiront pas la grille 3c. Les pièces latérales, en ruine, servaient de laboratoire aux sorciers des Eaux qui ont créé la race des Traqueurs gluants (BM p. 283).

a) Derrière un mur illusoire un Traqueur est lové autour d'un Élixir de santé (MdJ p. 163/192).

Pour Rolemaster

Gampar : herbe hallucinogène, malus MM -40 durant 2 heures, FA 15, MS modifiée par Intuition à -20 pour avoir une vision et deuxième MS à -30 pour l'interpréter.

Élixir de santé : guérit empoisonnement, surdité, cécité, maladies, folie, pourrissement, mais ne redonne pas de PdC.

Lame de glace : hache +15 magique, tueuse de créatures du feu et/ou utilisant le feu. Immunise son porteur contre le feu naturel, bonus de +40 aux JR contre le feu magique (BD +40 contre les attaques élémentaires de feu) ; éteint les feux.

Mur prismatique : chaque couleur a un effet spécifique, annulable par un sort. Rouge : 35 PdC (sorts de froid) ; Orangé : 70 PdC (vent) ; Jaune 140 PdC (éclair choquant) ; Vert : poison mortel niv. 7 et 35 PdC (portail) ; Bleu : pétrification (éclair) ; Indigo : folie (lumière) ; Violet : téléportation vers un autre plan (dissipation essence).

Manuel d'Agilité : donne un bonus de +5 en Agilité et Rapidité ; disparaît après lecture (3 jours).

Manuel de Santé corporelle : donne un bonus de +5 en Constitution et aux JR contre poison et maladie ; disparaît après lecture (3-5 jours).

Anneau des arcanes : additionneur +2 des sorts de niveau I et II du porteur.

Cotte de mailles +2 : armure TA 16 avec un bonus magique de +10.

Les anneaux de Rungda : chacun donne accès aux sorts de niveau I à 10 des listes indiquées, avec le même système de charges.

— Anneau de l'air : Voies du vent (magicien) et Lois de l'invisibilité (réservée essence).

— Anneau du feu : Voies du feu (magicien) et Lois de la célérité (réservée essence).

— Anneau de l'eau : Voies de l'eau (magicien) et Liaisons supérieures (réservée essence).

— Anneau de la terre : Voies de la terre (magicien) et Lois des appels (réservée essence).

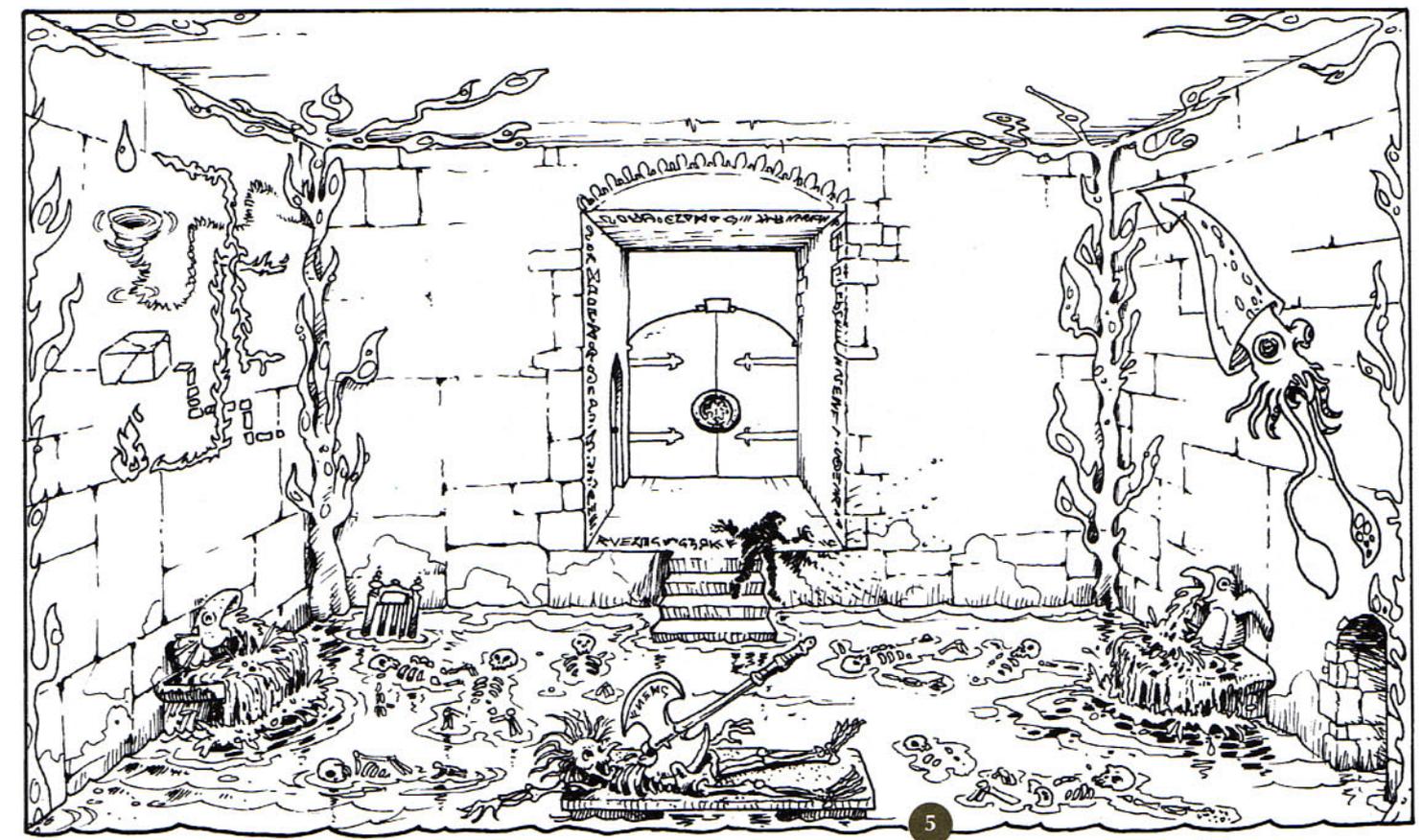
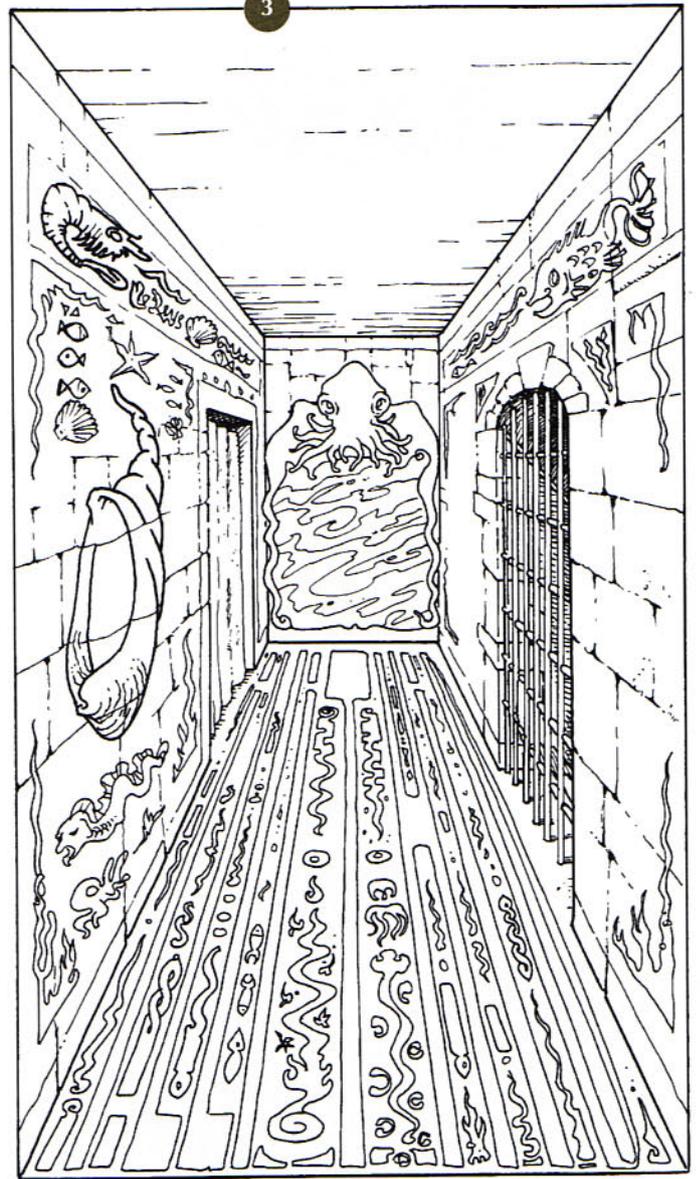
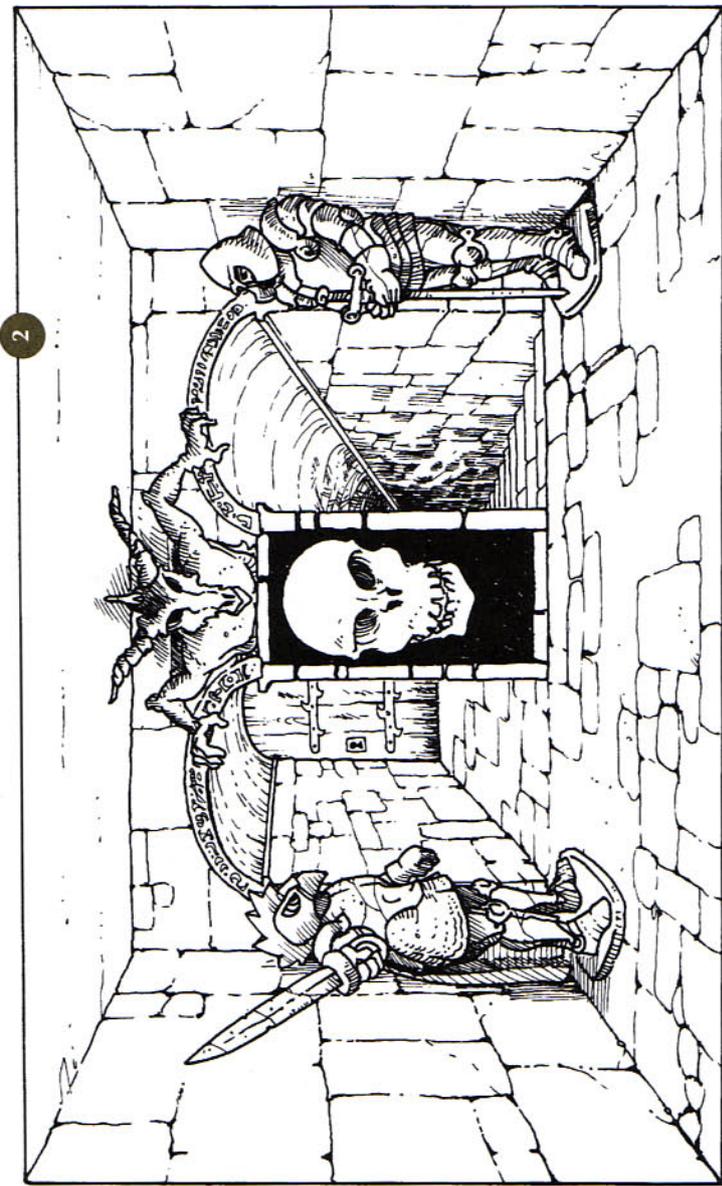
— Anneau de la nature : Maîtrise des plantes (animiste) et Création (réservée théurgie).

— Anneau de la magie : Lois de la lumière (magicien) et Lois des dissipations (réservée essence).

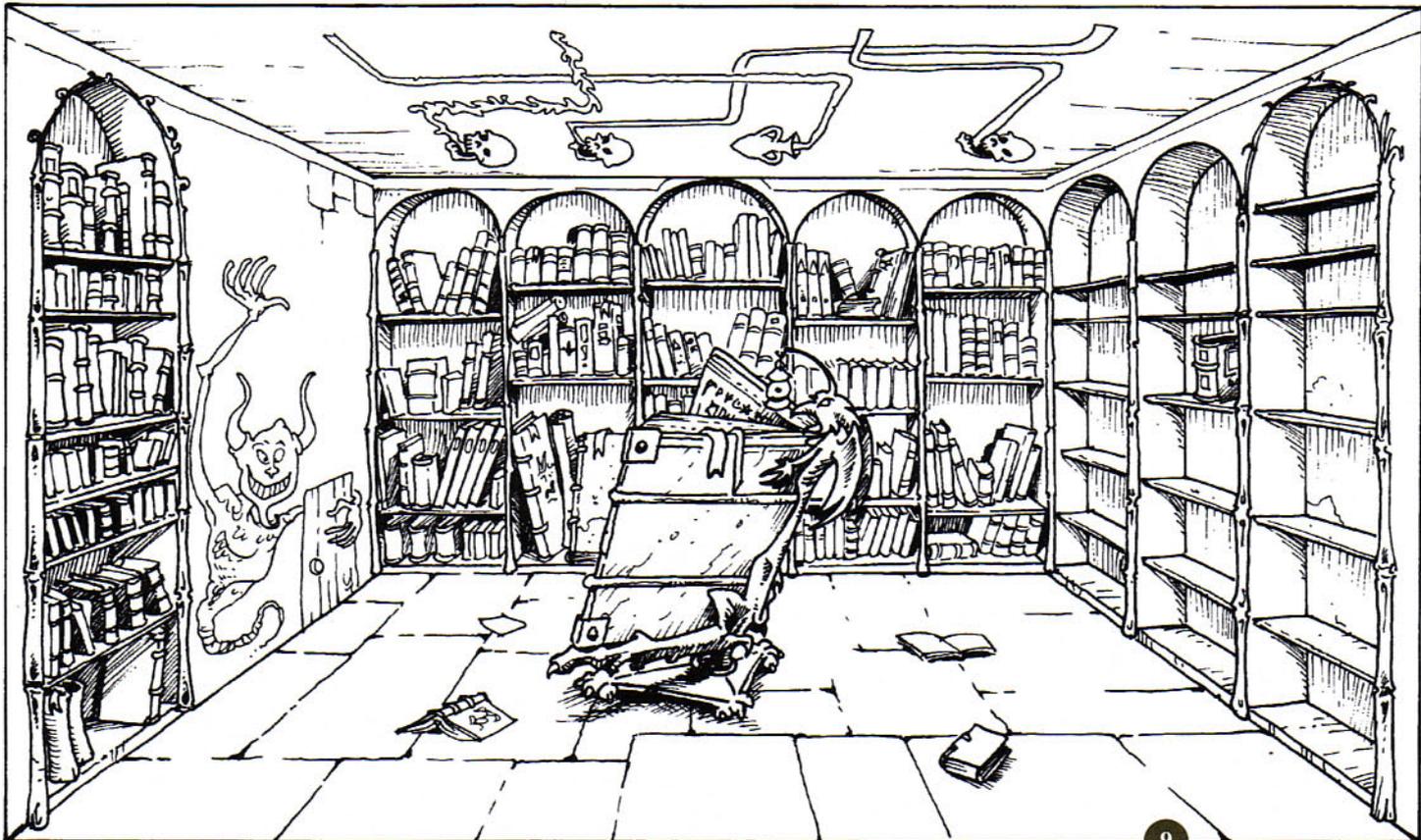
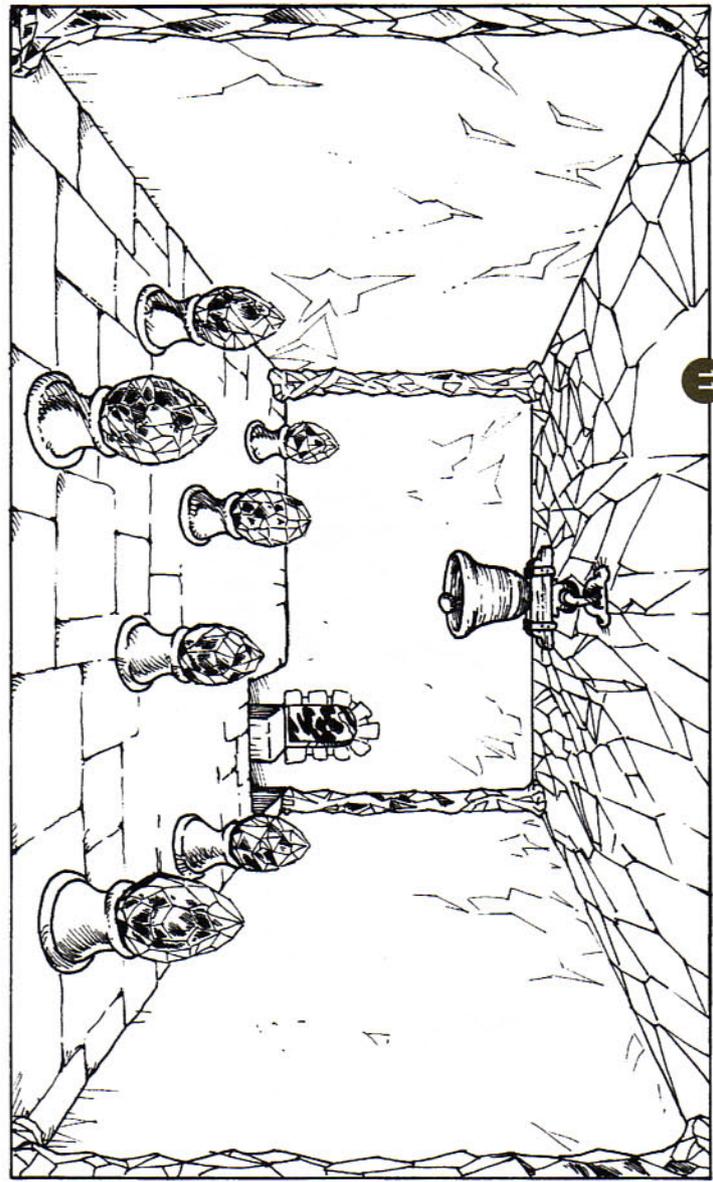
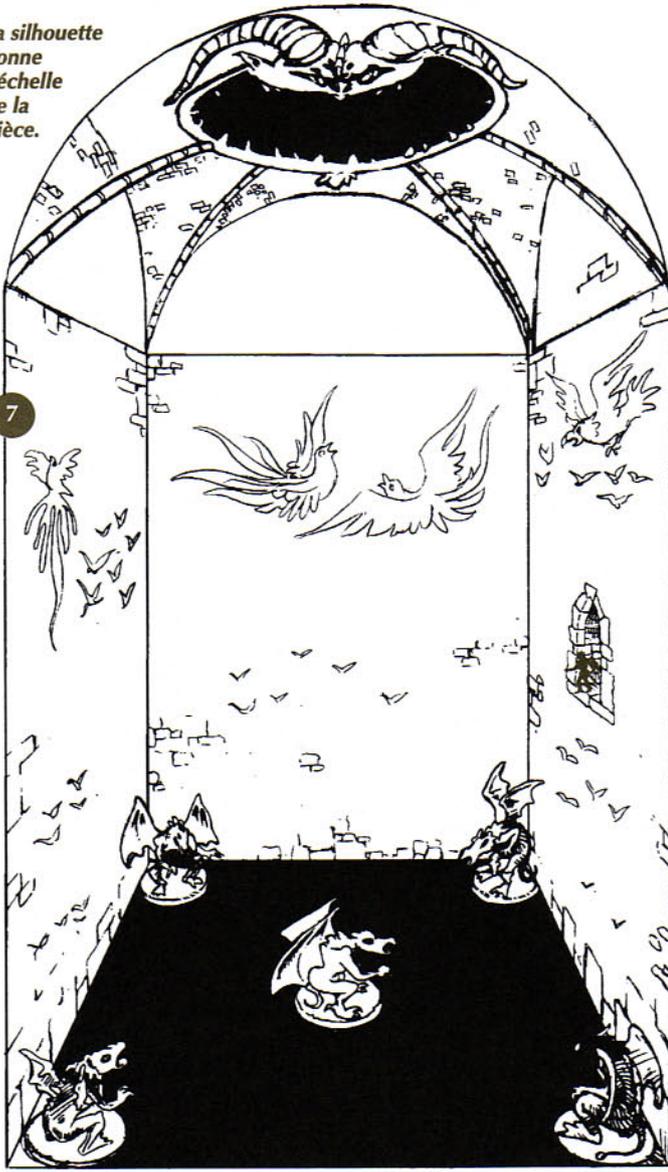
Carte merveilleuse : un jeu de 22 cartes, chacune ayant un effet différent (type Dés du Chaos) et très puissant.

Baguette prodigieuse : baguette lançant un sort aléatoire, de Boule de feu à Pluie de miel...

Arme enchantée +3 : confère un bonus magique de +15 à une arme ; durée idem.



La silhouette
donne
l'échelle
de la
pièce.



5 – Temple des Eaux vives (dessin 5)

Une salle glaciale où le souffle des PJ se perd en volutes paresseuses au-dessus des eaux sombres (hantées par une Vase cristalline géante : DV 8, PV 60). Une furieuse bataille s'est livrée ici, si l'on en juge par les dizaines de squelettes humanoïdes étrangement conservés (parmi les corps : 10 flèches +2). Le cadavre d'une Reine sorcière est cloué sur l'autel central par une hache runique à double tranchant. Si on y touche, comptez mentalement jusqu'à 5, tandis que... le corps exhale une vapeur verte... une silhouette spectrale se forme... un chant funèbre s'élève... une Banshee ! À 5, tous les PJ qui n'ont pas bouché leurs oreilles font un JdS : en cas d'échec, ils meurent dans un rictus d'horreur. La hache est une Lame de Glace (2-12, +3/+6, voir Épée de Glace GdM p. 215/245).

a) Cette fresque représente l'Eau, l'Air, la Terre, le Feu. Raccordée à celle de la salle 9, elle indique le seul chemin qui mène au cinquième sceau en salle 19.

b) Les PJ ont trouvé le deuxième sceau, celui des Tempêtes, qui verrouille la porte du fond. Il suffit de le briser pour ouvrir (CA 2, PV 20). Mais la pièce est inaccessible en raison des glyphes qui entourent son entrée (idem Mur prismatique). Il faut arriver par la porte latérale.

6 – Piège à deux temps, piège énervant

a) Une porte en bois très difficile à crocheter (-50 %) mais facile à défoncer (+10)... pour mieux tomber dans la trappe ouverte derrière. Sous les pieux empoisonnés, une porte secrète conduit en 5b.

b) Une porte en métal, parfaitement ajustée, avec un peu de rouille sur les bords. Elle est impossible à défoncer (-18) mais facile à crocheter (+70 %). Elle retient une gigantesque colonne de liquide corrosif qui se déversera (choc + acide : 4d6PV), en entraînant toute personne vers la trappe précédente !

7 – Aspirez .. expirez ! (dessin 7)

En leur temps, les prêtres des Tempêtes étaient les apôtres des vents contraires, des humeurs changeantes et de l'humour abscons. Ce domaine est à leur image. Bientôt, les PJ débouchent sur un puits. Cinq statues de gargouilles sont posées sur le sol noir 10 m plus bas. Au plafond est sculptée une bouche démoniaque ricanante ouverte sur une zone d'ombre. Le puits est parcouru par un courant d'air fétide ascendant, comme si le démon aspirait doucement l'espace au-dessous. Si un PJ ou un objet pénètre dans le puits, il subit un sort de Feuille morte (pas de JdS) et commence à s'élever. Comptez mentalement jusqu'à 10 : s'il n'a rien fait pour stopper son ascension (corde, potion de Vol), il arrive au contact de la bouche, il est aspiré... et désintégré comme par une Sphère d'annihilation ! (GdM p. 208/240).

La solution : descendre au fond du puits (vol, ou cordes et pitons plantés dans la paroi) et trouver l'issue masquée par un mur illusoire. N'oubliez pas qu'aucun objet ne peut être projeté vers le bas (flèche, grappin). Si on touche le sol noir, 1d2 statues se transforment en Margouilles.

8 – Les Prêcheurs du Vent de Folie

a) Chapelle du Vent de Folie. Glyphe de Débilité mentale sur la porte (sans JdS, 1d4 heures, MdJ p. 186/270). Sur l'autel, un Sac de Haricots magiques (GdM p. 207/239).

b) Représentations paillardes.

c) Six Heucuvus vêtus comme des cardinaux en dentelles grotesques (BM p. 137).

d) Deux cordes invisibles en travers du chemin, à six mètres l'une de l'autre : les deux déclenchent un rire guttural (Bouche magique). La première ne fait rien d'autre tandis que la deuxième déclenche deux lames rétractables qui cisailent l'endroit à 1,55 m de hauteur (TAC0 5, Dég. 3d10, décapité sur 17-20).

e) Ancien scriptorium dévasté. La pièce entière descend à la manière d'un ascenseur si le poids au sol excède 700 kg (solution : transporter depuis la salle 7 plusieurs statues, 200 kg chaque). À l'étage inférieur, un abécédaire noirci est gravé sur le mur. Ses lettres peuvent s'enfoncer. Au-dessous est écrit en elfe : « Par le nom secret des Seigneurs-Pensée, qui règnent en cavernes obscures sous la semelle de tes chaussures, franchis et étudie ». Si on tape « ILLITHID », le mur s'efface. Toute autre combinaison déclenche une Boule de Feu dans la pièce (10d6PV).

9 – Bibliothèque thaumaturgique (dessin 9)

Le livre géant sur le lutrin est un Tome/Livre des Viles Ténèbres (GdM p. 209/232). Le volume unique, à droite, s'intitule *Le poids de la connaissance*. Si on y touche, une trappe s'ouvre au plafond et ensevelit le PJ sous une tonne de grimoires sans intérêt (5-50PV, JdS 1/2). Le reste de la bibliothèque est infesté d'Arcanobions (BM p. 18). On y trouve encore quelques livres de sorts (au choix), et l'historique du temple et de la Jarre de Rungda. Révélez ici quelques indices sur les cinq sceaux. La fresque du plafond est l'autre moitié de celle de la salle 5a. Enfin, une peinture montre un démon ahuri tenant une petite porte. Si on les scrute attentivement (>1 mn) tous deux deviennent réels ! C'est un Démon-Gardien-Benêt, qui peut être déjoué par des PJ subtils (ex : un Elfe se faisant passer pour un prêtre des Vents). Par contre, toute tentative de corruption déclenche sa colère. Derrière sa porte : 2 Manuels (Agilité, Santé corporelle), un parchemin (Neutraliser le poison, Rappel à la vie, Guérison, Restitution, Réincarnation) et un Anneau des Arcanes (niv.1). Le fond de la petite pièce est peint et montre un portail qui donne sur une clairière. Clairière

qui rappelle celle où est située la sortie du temple. Au-dessus de la peinture une inscription : « Si les épreuves sont trop difficiles pour toi Étranger, tu peux sortir par cette porte ! Mais saches que le prix du passage est celui de ton expérience. » Si on touche la peinture en voulant revenir à la sortie du Temple, on y est téléporté, mais au prix d'un niveau d'expérience !

10 – Temple des Tempêtes (dessin 10)

Les trois « colonnes » de lumière sont formées d'images de visages géants, flottant et arborant tous la même expression. Si un PJ touche la Colonne des Horrifiés, il subit Nuage de Mort (MdJ p. 190/232) et Annulation (tout l'équipement, effet du Bâtonnet, GdM p. 174/204). Il faut pénétrer au cœur de la lumière de cette colonne pour découvrir le troisième sceau gravé sur une trappe dans le sol (CA 3, PV 30, arme+1 pour toucher). Le premier qui touche la trappe désactive la colonne. La trappe mène à la pièce 14. La Colonne des Rieurs inflige un effet de Baguette prodigieuse (GdM p. 183/211). La Colonne des Confus provoque Confusion (MdJ p. 184/203).

Cinq portes surmontées de symboles étranges. Sur le sol, un texte gravé proclame : « Loué soit ton nom, Récipient et Prison, car sans reflet je t'ai compris, ton initiale montre ma voie, et tes suivantes mon trépas. » C'est une référence à la Jarre de Rungda. Les symboles sont simplement les lettres R, U, N, G, D, A, accolées à leur reflet dans un miroir. L'initiale R indique la bonne porte. Derrière se trouve une cuve de liquide irisé : tout ce qui y est trempé devient invulnérable aux effets des colonnes (1d6 mn). Toutes les autres portes infligent Désintégration (MdJ p. 197/226).

11 – Cris et chuchotements (dessin 11)

Les sorciers de la Terre-Mère honoraient les plantes, les métaux et les minéraux précieux. Dans le couloir, une arche de brume téléporte à l'entrée de la salle 11. Les quatre colonnes et les sept œufs ressemblent à du cristal. Ces derniers contiennent des Harpies en état d'animation suspendue. Dès l'instant où une personne apparaît, la cloche sonne une fois par round, produisant l'un des effets suivants (1d6) : 1-2 : un œuf explose et libère une harpie, 3 : 2 harpies, 4 : 3 harpies, 5-6 : un pilier explose. Si tous les piliers explosent, le plafond de cristal s'effondre (10-100 sans JdS). Solutions : neutraliser la cloche (Silence), la détruire (CA -1, PV 40), ou sauter dans la fosse (jet sous Dexterité, sinon chute -6d6PV) et rejoindre rapidement l'arche de brume au fond qui téléporte en 12.

12 – Alchimie du Chaos

La pièce abrite une étrange machine à distiller, couverte d'écriture runique. Une

Lecture de la Magie traduira : « Par les Quatre Éléments réunis, tu distilleras la Chaos. » Quatre alambics contiennent : de l'eau, de la glace, de la boue et du papier. Si on les chauffe avec une flamme intense, l'eau se trans-

forme en Air, la glace en Eau, la boue sèche et devient Terre, le papier s'enflamme. Le distillateur se met alors en marche dans un ronronnement sourd et fabrique une potion au hasard (GdM p. 155/183). Il peut fonctionner 5 fois.

13 – Pour une vieille, est-elle encore verte ?

Ici pousse un jardin souterrain aux fleurs lumineuses. Au milieu s'élève le tombeau de la dernière sorcière de la Terre-Mère. Il est inscrit sur le couvercle : « Point ne craindras l'Obscurité quand viendra l'heure des Épées » (indice pour la salle 14). La créature, atroce hybride de Goule et de Sorcière verte, s'éveillera si le jardin est profané. Autour de sa tête flottent 2 Pierres ioniques (résistance magique +10%, protection +1). Dans le jardin, une arche de brume téléporte devant 14.

14 – L'heure des Épées (dessin 14)

Dans cette pièce éclairée par un globe verdâtre et maléfique, toutes sortes de lames entrent et sortent des murs continuellement, empêchant d'atteindre la porte opposée. Pour y parvenir, il faut réussir 3 jets sous Dextérité -2 (échec : 6d6PV sans JdS). La porte est fautive... Par contre, son ouverture accélère les mouvements des armes : il faut 3 jets sous Dextérité -6 pour revenir ! La solution : lancer Ténèbres dans la pièce (ou briser le globe, qui explose en infligeant 5d10PV). Dans l'obscurité clignotent alors des pas lumineux, qu'il suffit de suivre pour atteindre sain et sauf une porte secrète. Au bout du couloir, une nouvelle arche de brume téléporte en 15.

15 – Des trous et des couleurs (dessin 15)

Cette pièce est vide à part les fresques murales décrivant le façonnage des gemmes ensorcelées. Le plafond comporte 9 issues, barrées par des nappes de lumière colorée. Les 9 couleurs sont : rouge, orangé, jaune, vert, bleu, indigo, violet, blanc et noir. Ces barrières ont les mêmes effets que les couleurs d'un Mur prismatique (MdJ) p. 216/245), sauf le blanc (tous les effets à la fois) et le noir (aucun effet). Sitôt qu'un personnage est téléporté ici, le plafond commence à descendre : le PJ a 1 mn pour choisir une issue, ou il meurt écrasé. Les prismes sur les murs servent d'indices quant à la nature du piège.

La pièce au-dessus est le temple de la Terre-Mère. On y trouve une extraordinaire collection de gemmes (50x500po) et de statuettes précieuses (20x1000 PO + Chien d'Onyx, GdM p. 196/228). L'unique oc-

cupant est un Golem de Pierre. Le sceau des Brasiers hurlants est incrusté dans sa poitrine. Une fois le Golem vaincu, le quatrième sceau explose et forme un Seuil dimensionnel vers 16 (qui marche dans les deux sens).

16 – Échec et mat (dessin 16)

Les cavernes des Brasiers hurlants semblent situées sur un autre plan (les Enfers ?). Les prêtres du Feu avaient la garde des trésors du temple. Mais en voulant dompter les pouvoirs de Rungda, ils se sont brûlés les ailes...

Dans ce hall, les fresques représentent des Chevaux de Cauchemar. Le sol rappelle un échiquier. Le plafond est couvert de pointes. Pour passer, il faut se déplacer à la manière d'un cavalier aux échecs : deux cases adjacentes puis une en diagonale. Si un PJ s'arrête avant 3 cases ou hésite (>2 s), un éclair rougeâtre jaillit d'une fresque et le foudroie sur place (4d6PV, JdS 1/2). La manœuvre se répète jusqu'à ce qu'il sorte de l'échiquier. Si quelqu'un essaie de passer autrement (vol, grimper), un sort de Dissipation de la Magie suivi d'une Gravité inversée (durée 5 s) s'active. Le PJ va s'empaler sur les pointes au plafond (6d6PV)... puis retombe et se fait foudroyer !

17 – Dans la chaleur de la nuit

Une forge-laboratoire désaffectée, protégée par des glyphes de Cécité. Quiconque s'y aventure à l'aveuglette à 50%/rd de déclencher une catastrophe (chute de lames, brasier réactivé...) : 3d6PV. Une Trancheuse est cachée ici : épée longue « tronçonneuse » avec dents de dragon (Dég. 2-20, 30 charges, non recharg.). Un passage secret mène en 18.

18 – L'argent ne fait pas que le bonheur (dessin 18)

On trouve par terre 1 à 3 objets magiques (au choix) et 10 000 PO en valeurs diverses... recouvertes d'un poison de contact ! (type M 20PV/5PV). Le coffre de droite est protégé par un glyphe de Paralysie. Il contient des bijoux (3 000 PO x6, 25 000 PO x1), mais il explose si on retire tout (4d10PV). Le coffre de gauche est une Mimique (préservée par de l'Huile d'Éternité, GdM p. 164/193). Dès qu'elle attaque, la statue au mur se transforme en Death Knight (masse à 2 mains Langue de Feu, Anneau de maître bretteur (donne +1 att/rd), cote de mailles +2). Quant au brasier, seule une puissante magie peut l'éteindre (la hache Lame de glace, ou des sorts supérieurs au niv. 3), révélant en dessous un escalier vers 19.

19 – Le temple des Brasiers hurlants (dessin 19)

Si on pénètre dans le pentacle, deux démons Osyluths apparaissent et attaquent

(sauf le/les occupants du pentacle). Quiconque est assez fou pour s'asseoir sur le Trône des Brasiers Hurlants joue avec les principes même de la Création. Il subit chaque round 1 effet de Carte merveilleuse (GdM p. 190/220), et ne peut se relever avant 1d6 rd.

Les quatre « bouches de démons » se comportent toutes comme des Sphères d'Annihilation. C'est d'ailleurs le cas, sauf pour celle marquée « Terre » (à déduire grâce aux fresques raccordées des salles 5 et 9). Cette dernière conduit par téléportation devant le cinquième et ultime sceau, celui du Chaos.

20 – La Jarre de Rungda

Dans un déluge de puissance le sceau du Chaos explose. Ce qu'il y a au-delà ne peut être décrit en termes humains. La Jarre de Rungda, monumentale et grondante d'énergie, semble flotter à l'intersection de quatre univers parallèles (les quatre Plans Élémentaires). Mais les lignes de forces grincent... rompent... et la Jarre entre de plein fouet dans l'univers des PJ... tornade... divine présence... ils sont emportés comme des fétus de paille vers... la surface.

Les personnages se retrouvent à nouveau dans la salle du temple supérieur. Au centre, la Jarre de Rungda pulse doucement et le rituel doit être pratiqué dans les plus brefs délais afin que la divinité puisse savoir que ses prêtres ont bien retrouvé la relique.

Lorsque les tablettes de la Foi sont disposées autour de la jarre, celle-ci commence à émettre un grondement sourd et le sol commence à trembler, très légèrement d'abord, puis de plus en plus fort au fur et à mesure que le rituel se déroule. La lumière est entièrement absorbée par la jarre et des éclairs verts en jaillissent, frappant au hasard, parcourant la salle à la recherche des tablettes sans épargner ni les personnages ni les prêtres. Ils ne font pas de dommages, mais ils laissent tout de même une impression étrange à tous ceux qui les subissent, comme si leur esprit était fouillé de fond en comble en un instant.

Alors que le grondement parvient à son paroxysme, la jarre se désintègre dans une gigantesque explosion de lumières multicolores qui aveugle toutes les personnes présentes dans la pièce. Peu après, lorsque les PJ recouvrent peu à peu la vue, ils peuvent distinguer, à l'endroit où se trouvait la jarre, une très grande femme à la peau légèrement bleutée et aux longs cheveux verts. Son étrange beauté et son charisme naturel sont tels qu'elle ne peut qu'imposer le respect. Rungda est enfin libre !

Elle parcourt la salle du regard puis s'adresse aux personnages et aux acolytes dans un langage inconnu, qu'ils comprendront cependant tous, et elle les remercie en quelques mots pour sa libération. En guise de récompense, elle fait apparaître au doigt de chaque aventurier l'un de ses anneaux (il n'y en a que six, si les personnages sont trop nombreux, tant pis, l'un

Les PNJ pour ADD

(par ordre de nuisance)

Nécrophage : CA 5, DV 4+3, PV 18, TACo 15, Att 1, Dég. 1-4 (draine 1 niv.), touché par armes +1; BM p. 210.

Vase cristalline : CA 8, DV 4, PV 25, TACo 17, Att 1, Dég. 4-16 + JdS paralysie; BM p. 293.

Traqueur gluant : CA 5, DV 5, PV 40, TACo 15, Att paralysie; BM p. 283.

Banshee : CA 0, DV 7, PV 45, TACo 13, Att 1, Dég. 1-8, RM 50%, touché par armes +1, peur, chant mortel; BM p. 88.

Margouille : CA 2, DV 6, PV 45, TACo 15, Att 4, Dég. 1-6x2/2-8x2, armes +1 pour toucher; BM p. 109.

Démon-Gardien-Benêt : CA -1, DV 10, PV 80, TACo 10, Att 3, Dég. 1-10/1-12x2, RM 25%, cône de feu 7d6x3/j, armes +2 pour toucher; BM p. 55.

Harpie : CA 7, DV 7, PV 30, TACo 13, Att 3, Dég. 1-3/1-3/1-6, chant; BM p. 136.

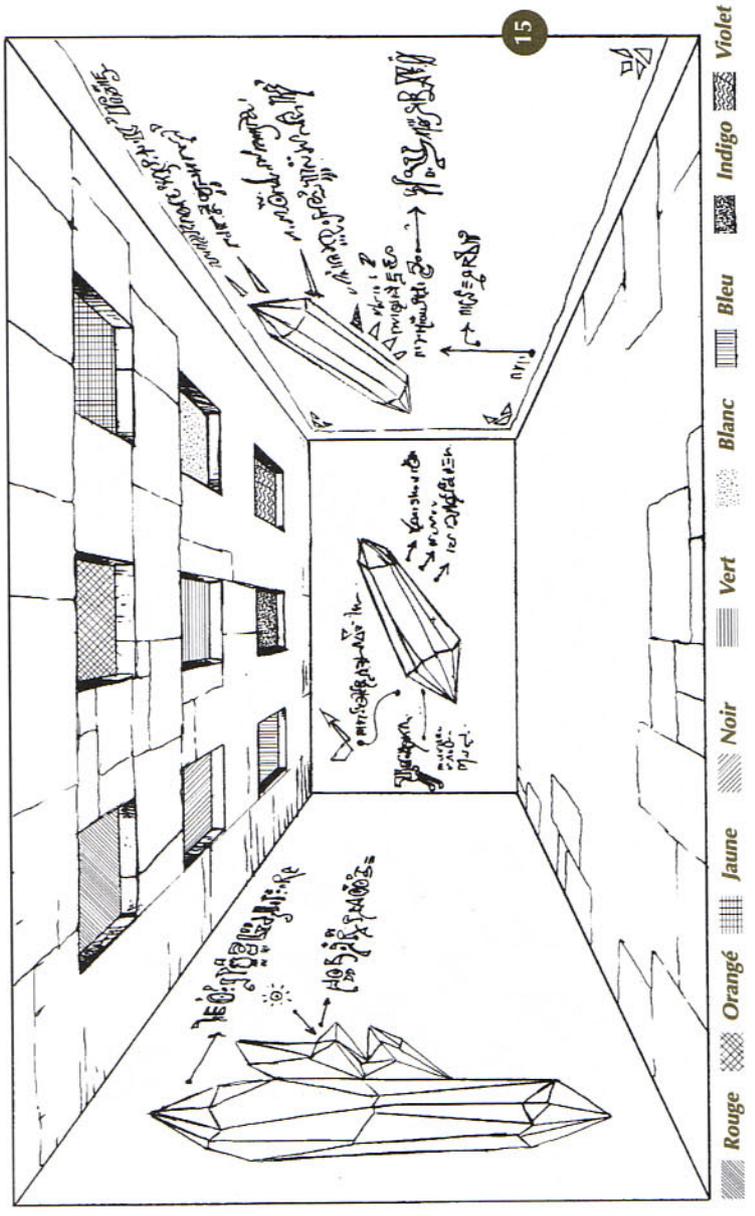
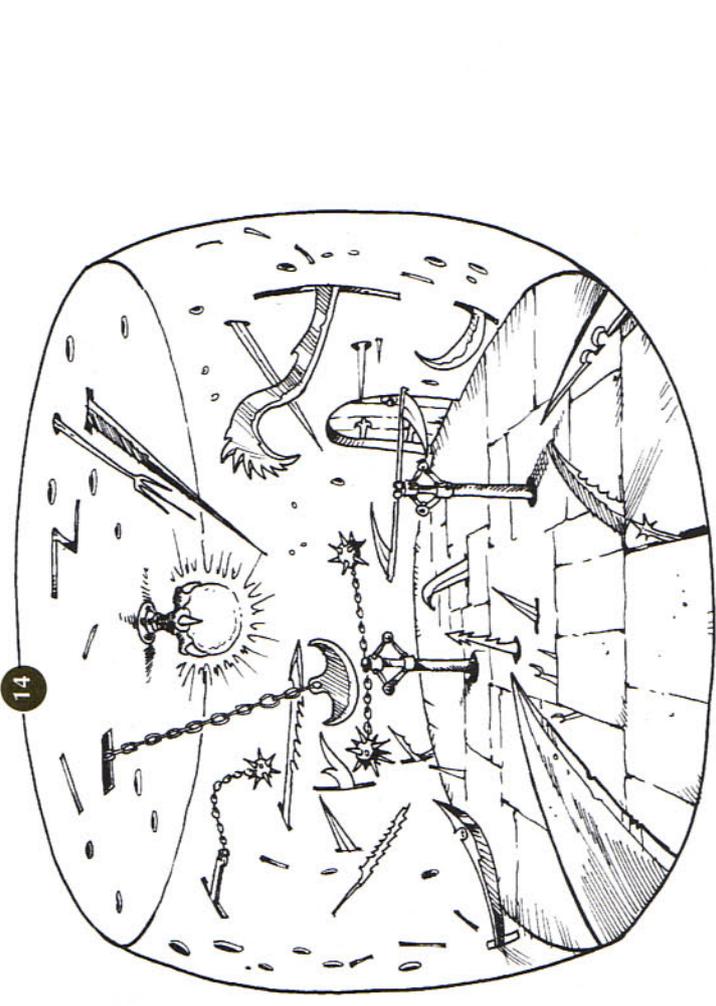
Sorcière verte : CA -2, DV 9, PV 60, TACo 9, Att 2, Dég. 1-2+6/1-2+6, RM 35%, sorts; BM p. 269.

Golem de Pierre : CA 5, DV 14, PV 60, TACo 7, Att 1, Dég. 3-24, armes +2 pour toucher; BM p. 128.

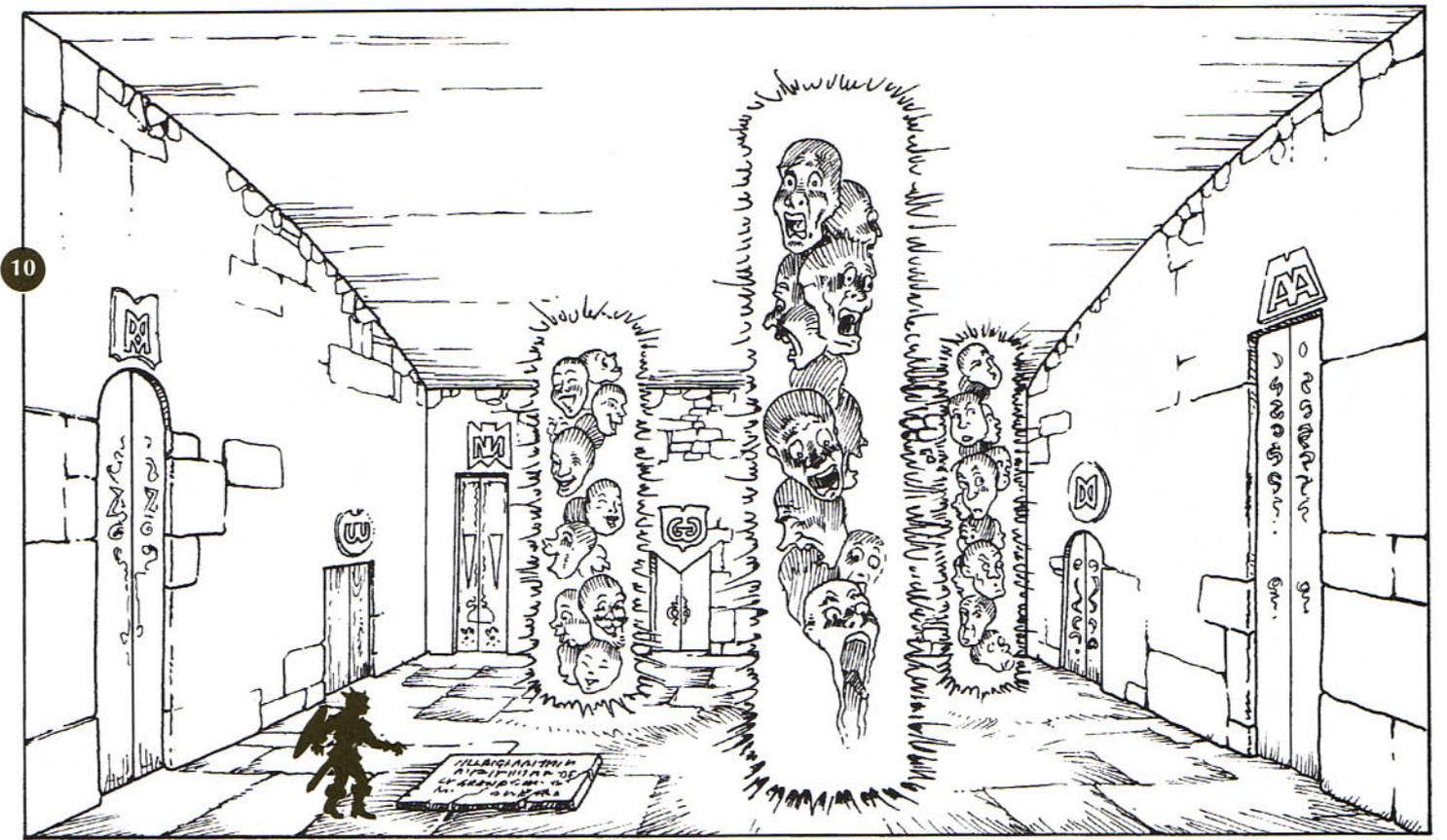
Mimique : CA 7, DV 8, PV 60, TACo 13, Att 1, Dég. 3-12, colle; BM p. 193.

Death Knight : voir Snake (p. 39 moins les sorts).

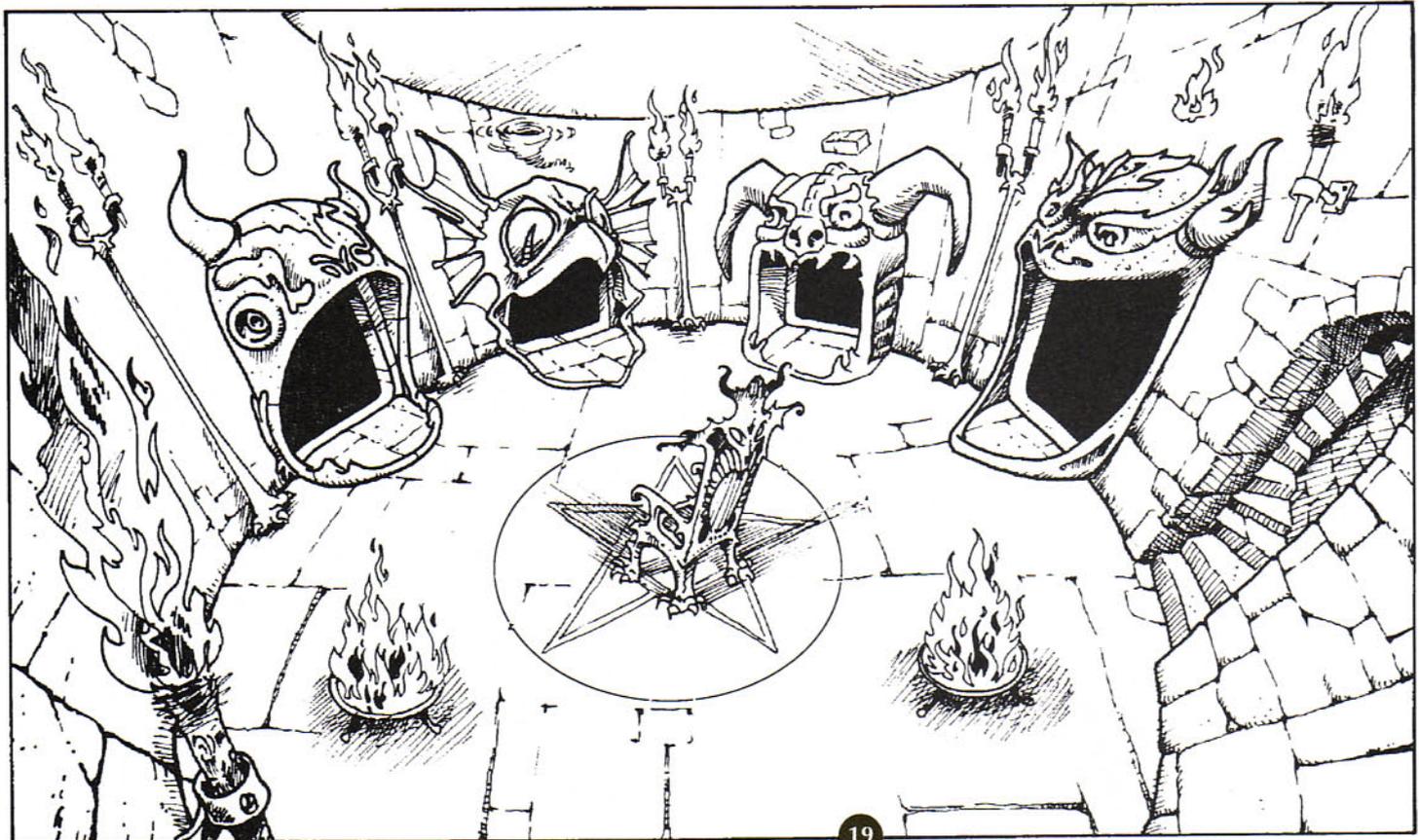
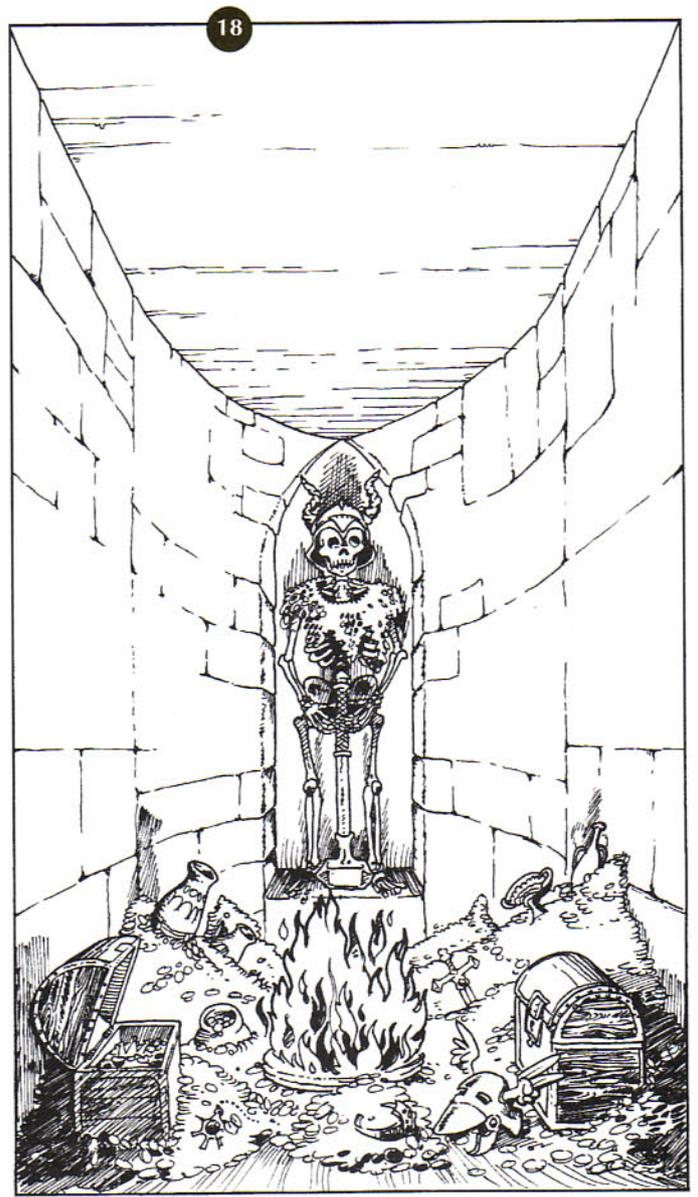
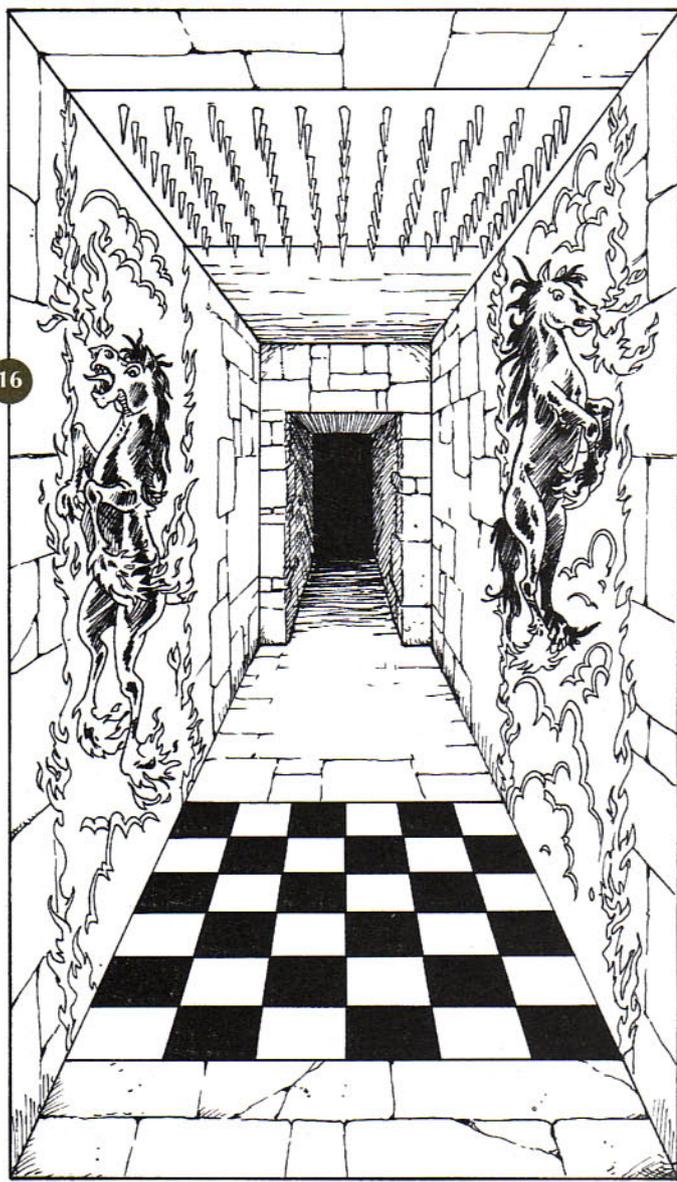
Démon Osyluth (Baatezu) : CA 3, DV 5, PV 40, TACo 15, Att 3, Dég. 1d4/1d8/3d4, RM 30%, sorts, immunités; Bestiaire Planescape p. 27.



Rouge
Orange
Jaune
Noir
Vert
Blanc
Bleu
Indigo
Violet



La silhouette donne l'échelle de la pièce.



d'eux n'y aura pas droit ! ; voir la description des anneaux p. 38.). Puis Rungda disparaît dans un éclair de lumière blanche, laissant les personnages complètement guéris de toutes les blessures qu'ils auraient pu avoir. Même ceux qui auraient eu la malchance de mourir avant cet instant seront ramenés à la vie. Les ressuscités auront toutefois perdu un niveau, et découvriront vite qu'ils ne peuvent plus quitter l'empire de Klem (sauf si Rungda meurt). Ah oui ! Dernier petit détail énervant. La moitié de toutes les valeurs marchandes qu'ils ont ramassées dans le temple a disparu. (Plus tard, ils pourront peut-être apprendre que des richesses sont « mystérieusement » apparues dans la salle des coffres du temple de Rungda, à Klem.) Les personnages n'ont plus qu'à regagner Klem pour y prendre un repos bien mérité. Asruel, qui n'avait pas prévu que la recherche de la relique déboucherait sur la libération de Rungda, leur propose d'entrer au service du temple. Les possesseurs d'anneaux sentent que s'ils parlaient « tout de suite », leurs anneaux disparaîtraient. Bref, on leur force « un peu » la main.

Acte II

profession de foi

Avertissement

Ce deuxième volet de la campagne se présente de manière quelque peu inhabituelle. Plutôt qu'une histoire de longue haleine, il propose au meneur de jeu un fil conducteur destiné à faire vivre et impliquer les personnages des joueurs dans

l'inexorable ascension du culte de Rungda au sein de l'empire. Il exige donc du MJ qu'il se soit déjà essayé (avec succès) à l'improvisation pour pouvoir rebondir facilement sur les initiatives des joueurs. Lisez attentivement cet acte en entier avant de le faire jouer, les événements pouvant s'y dérouler à des moments divers !

Prologue

Quinze jours à peine se sont écoulés depuis que les personnages ont déjoué les pièges de Lorey et déjà leurs hauts faits ont commencé à changer le visage de la cité de Klem. Renforcés dans leur foi par le retour de leur déesse, les prêtres de Rungda prêchent sans relâche dans les rues de la ville, annonçant la venue de temps nouveaux pour tous les êtres de bonne volonté.

Le Temple de Rungda, nouvellement riche, a également fait l'acquisition d'une grande demeure en plein cœur du quartier du Tertre, le plus prospère de la capitale impériale. Devant les étals des marchands, aux bains publics, aux terrasses des auberges, chacun se fait un devoir de commenter la brusque expansion de ce culte mineur et la soudaine ardeur de ses prêtres. Parallèlement, les rumeurs les plus folles courent sur l'expédition des personnages et sur ce qu'ils ont découvert dans les ruines de Lorey. Mais heureusement pour la tranquillité de nos héros, nul ne semble encore connaître leur rôle dans cette histoire.

Klem, la cité impériale

Klem est de loin la cité la plus importante de l'empire et il est fort probable qu'elle

deviendra le théâtre de bien des événements à venir. Elle mérite à ce titre une courte description.

Fondée douze siècles auparavant par la première alliance des Nains, des Elfes et des Humains, elle constitue un véritable joyau architectural et un symbole fort de l'empire. Ses remparts ont la solidité des plus hautes montagnes de la province de Kumass et ses tours l'élégance des arbres de la forêt de Golfin. Ses trois avenues, larges d'une trentaine de mètres, passent sous plusieurs portiques finement sculptés avant de se rejoindre en une place immense. Il est surtout important de faire ressortir le caractère cosmopolite de Klem. Peuples et races s'y mêlent comme dans aucune autre ville. Après tout, nulle part ailleurs on ne peut voir des marchands orques et humains discuter le prix d'une marchandise. Les lieux les plus remarquables de Klem sont :

La Cité intérieure

L'espace délimité par le rempart nord et les deux fleuves qui traversent la ville abrite le palais impérial et ses formidables fortifications. Il faut franchir trois enceintes et autant de pont-levis pour parvenir au cœur de cette véritable ville dans la ville. Tous les corps de métier y sont représentés, mais seuls peuvent y pénétrer les membres de la cour, les officiers de l'armée impériale, et quelques artisans triés sur le volet. La plupart des serviteurs de la Cité intérieure ne peuvent la quitter sous peine de perdre leur charge. Cela dit, il existe des lieux bien plus désagréables où passer sa vie. L'empereur ne mène pas pour autant une vie de reclus. Bien au contraire, il aime se mêler au peuple et voyage fréquemment d'une province à l'autre afin « d'en recueillir l'humeur », comme il se plaît à le dire lui-même.

Pour Rolemaster

Orque (Rork) :
orque supérieur, pas d'infravision. Nomade : +5 en Développement corporel ; sédentaire : +5 en Perception. Espérance de vie : 70 ans.
Prêtre de Gupta :
listes de base de clerc + Voies de la terre et Voies du temps.
Ordre de l'Unique Magie :
à considérer soit comme une approche des arcanes (archimage), soit comme une fusion au sein de la théurgie de toutes les listes de base de toutes les professions.

Les personnages dans leurs nouvelles fonctions

Asruel ne décidera pas seul des responsabilités confiées à chacun des personnages, mais en accord avec eux-mêmes et son clergé. N'hésitez pas à multiplier les entrevues entre le grand prêtre et les personnages pour ne pas leur donner l'impression qu'ils sont parachutés à des fonctions dont ils n'ont que faire. Au contraire, laissez-les entendre qu'ils n'auront pas nécessairement la charge dont ils rêvent. Ils n'en seront que plus motivés une fois celle-ci obtenue.

● **Guerrier.** Si le personnage n'est pas un barbare asocial et sait faire preuve d'un minimum de sens du commandement, Asruel lui confie la lourde tâche de créer un ordre de chevalerie destiné à la défense du temple, où il assumera à terme le titre de Commandeur. Bien sûr, il est indispensable qu'il commence par se convertir à Rungda. Au fil du scénario ce personnage recevra aussi la charge de faire respecter le Temple, et l'ordre des chevaliers de Rungda deviendra le garant de la sécurité du culte. Puis, de semaines en semaines, il faudra punir les vilains, emprisonner les opposants, etc.

● **Voleur.** Assimilé à un éclaireur, un personnage voleur se verra affecté à l'ordre des chevaliers de Rungda (sans pour autant être adoubé ou obtenir aucun de leurs avantages). S'il montre un zèle particulier à servir le Temple et souhaite s'orienter vers une fonction plus diplomatique, il peut intégrer l'administration et y devenir premier scribe. Au fil du temps, et très officieusement, on lui confiera quelques

assistants plus ou moins douteux et des missions qui tendront de plus en plus vers l'espionnage des autres cultes de Klem, puis de l'administration impériale. Un peu plus tard le personnage se verra confier une mission plus délicate que les autres, un enlèvement tout d'abord, puis l'élimination d'un témoin et enfin l'assassinat d'un notable. Néanmoins, ce meurtre ne sera pas commandité ouvertement. Si le personnage s'acquitte correctement de sa mission, le culte lui en confiera d'autres toujours plus extrêmes et toujours bien récompensés.

● **Prêtre ou magicien.** Le second projet d'envergure d'Asruel est la création d'un chapitre mystique au sein de son Temple — l'ordre de l'Unique Magie — regroupant les prêtres et les magiciens convertis à Rungda et destiné à servir la Déesse au travers de l'étude de la thaumaturgie. Un personnage prêtre ou magicien acceptant de se convertir se verra proposer la fonction de deuxième praticien au sein de l'ordre (le premier praticien étant bien évidemment Asruel). Dans un second temps, le personnage sera orienté vers les nouvelles interprétations des dogmes du culte et pourra, petit à petit, en fonction de ses dispositions, rapidement grimper les échelons de la hiérarchie cléricale toujours plus intransigeante. Au final, si le personnage n'est pas encore dégoûté, il pourrait même accéder au titre d'inquisiteur des croyants.

Le quartier du Tertre

Sis sur une colline artificielle, il domine l'ensemble de la cité. Ce quartier très prospère accueille les commerces et les demeures des plus riches négociants de Klem. La colline a été élevée par les Nains, pour leur rappeler les pics de Kumass. Le résultat ne fut pas vraiment à la hauteur de leurs espérances, mais beaucoup d'entre eux habitent encore les flancs du tertre. La légende veut qu'ils l'aient truffé de salles et de galeries souterraines, dont certaines conduiraient droit à la Cité intérieure.

Le quartier des Oriflammes

Il s'allonge au long de l'avenue du Levant et rassemble tout ce que Klem compte de temples, commanderies et guildes hermétiques. Les prêcheurs y sont plus nombreux que les passants et on ne peut y trouver une pierre qui ne soit gravée de symboles religieux.

Rentrer dans les ordres

Alors qu'ils profitent d'un repos bien mérité dans une auberge cossue du quartier du Tertre, les personnages sont abordés par un homme de haute stature, à la démarche raide et aux longs cheveux noirs, accompagné de deux gardes aux tenues dépareillées. Leur interlocuteur, vêtu d'une ample robe marquée du sceau de Rungda, se présente comme Beltiher, prêtre au service d'Asruel. Il s'adresse à eux avec une grande déférence : « Monseigneur Asruel vous prie de bien vouloir honorer de votre présence la cérémonie qui se tiendra dans deux jours au temple des Anciens Jours. La cérémonie a pour objet la bénédiction du site sur lequel s'élèvera le nouveau temple de Rungda. Monseigneur tient particulièrement à votre présence en tant que bienfaiteurs du culte... Il souhaite également vous entretenir d'affaires concernant notre Temple. » La cérémonie a lieu le jour dit, dans le quartier des Oriflammes. Elle se tient dans le petit temple dont se contentait jusqu'alors le culte de Rungda : une rotonde de bois soutenue par six piliers de pierre et entourée d'un vaste jardin. Une centaine de personnes y est rassemblée, dont une dizaine de prêtres (la totalité du clergé...). Les personnages peuvent y assister depuis le Bosquet des profanes, un chêne au pied duquel se tiennent traditionnellement les personnes qui n'adhèrent pas au culte. À l'issue de la cérémonie, les personnages sont reçus par Asruel dans sa demeure du Tertre. Il leur tient un discours enflammé, au cours duquel il fait valoir les valeurs de son Temple : amour, respect, entraide... Il leur fait également part de son intention de soutenir l'empereur Lagmar dans sa difficile tâche de pacification du pays de

Klem. Il affiche clairement sa volonté de rallier tous les peuples de l'empire sous la bannière de Rungda.

À ce moment de la campagne, il est essentiel que les personnages perçoivent le culte comme une religion fondamentalement bonne et pacifique. Le grand prêtre doit leur apparaître comme un homme de religion fervent, sincère et dévoué à sa cause (ce qu'il est), mais surtout pas comme un fanatique ou un illuminé. Il leur propose finalement de l'aider à assurer l'expansion et la protection du Temple dans les années qui viennent : « Les anneaux que la Déesse vous a confiés sont à n'en point douter le signe de l'autorité dont Elle souhaite vous voir investis. Qu'il en soit fait selon Sa volonté ! » Si l'idée de participer au renouveau du Temple de Rungda et la promesse d'une place de choix au sein de sa future hiérarchie ne suffisent pas à décider les personnages, Asruel est également en mesure de leur offrir des récompenses plus immédiates, telle qu'une rémunération en or, mais pas de sorts ou d'objets.

Le Temple de Rungda

Ses personnalités

● **Monseigneur Asruel** est fondamentalement un homme de bien, intelligent quoiqu'un peu exalté. Sa foi en la Déesse et ses commandements est absolue, au point qu'il en viendra à suivre sans trop sourcilier les avis xénophobes et fanatiques de ses proches conseillers lorsqu'arrivera le temps de la chasse aux suppôts du chaos.

● **Grüber**, dit Clopin-clopant, est un vieux sergent d'armes boiteux mais encore vert, qui sert le temple depuis qu'il a quitté l'armée impériale « pour courir la gueuse et voir un peu du pays ». Il y a gardé de nombreux contacts et une excellente réputation. C'est un homme pragmatique, bon vivant, très compétent mais pas particulièrement attaché au culte. Le MJ peut l'utiliser pour mettre le doigt sur certaines dérives du culte.

● **Beltiher**, l'éminence grise d'Asruel, est à l'image de ce que va devenir le Temple dans les mois à venir. Froid, inquisiteur et calculateur, il voit déjà les Orques comme la preuve formelle de l'existence d'un Mal absolu et corrompue. Il juge blasphématoire l'attitude tolérante de l'empire vis-à-vis des « Sang-noir et Sang-mêlé » mais se garde bien pour le moment d'énoncer son opinion à haute voix.

● **Boniface** est un scribe détaché par Asruel auprès des personnages pour leur servir de secrétaire particulier et s'assurer de leur confort. Son apparence de petit moine rondouillard et débonnaire cache en réalité un esprit vif et intransigeant. Toutefois, son hypocrisie et son sens de la hiérarchie lui interdiront de faire la moindre réflexion s'il venait à constater que leur conduite s'écarte de celle dictée par le Temple (mais pas d'en faire part à Beltiher le cas échéant).

Au moment où les personnages rejoignent le Temple, celui-ci présente une structure relativement simple. Outre quelques gardes placés sous l'autorité du vieux Grüber, on y trouve une dizaine de prêtres et une demi-douzaine de scribes chargés de l'intendance. Les prêtres se réunissaient une fois par an en un concile majeur pour décider de la manière dont il convenait d'appliquer les textes du Codex au regard de la situation de l'empire et du Temple. Avec le retour de la Déesse, Asruel a décidé d'en organiser un par mois. Par ailleurs, chaque semaine, des conciles mineurs sont organisés autour de questions plus précises ou anecdotiques et qui ne requièrent que l'avis de quelques membres du Temple.

Les biens du Temple de Rungda se limitent pour l'heure à la demeure du quartier du Tertre et au temple des Anciens Jours, qui comprend un dortoir, un scriptorium, une bibliothèque et une salle commune. Dans un avenir proche, Asruel envisage de transformer les jardins en cloître et d'y faire élever une tour « qui caressera le dos du vent et chantera les louanges de Rungda ».

Ses deux ordres

Les premiers jours passés par les personnages dans leurs nouvelles fonctions leur permettent de mesurer tout le chemin à parcourir pour que prenne corps la vision d'Asruel. Comme on l'a vu, le clergé de Rungda se limite pour le moment à une dizaine de prêtres et à peu près autant de novices. Le culte possède en revanche une bibliothèque cléricale et hermétique relativement conséquente, composée d'anciens parchemins et grimoires qu'il faudra rapidement restaurer si on ne veut pas les voir tomber en poussière.

● **L'ordre de l'Unique Magie** dispose de tout le premier étage de la demeure du Tertre, le second étant destiné aux appartements privés d'Asruel et des personnages, et le rez-de-chaussée aux chevaliers de Rungda. L'appartenance à l'ordre donne accès aux sphères altération, évocation, élémentaire et végétale. Les premières missions de l'ordre consistent à envoyer quelques-uns de ses membres sur les routes de la province de Klem, prêcher dans les villages et bénir les récoltes. Asruel, sur les conseils avisés de Beltiher, veut faire une priorité de la conquête spirituelle des campagnes. Les personnages prêtres ou magiciens devront montrer l'exemple.

● **Les chevaliers de Rungda** constituent un sous-ordre de paladins d'alignement strictement loyal. Les chevaliers auront d'abord pour tâche d'accompagner les prêtres sur certaines routes peu sûres de l'empire, mais également de prêter assistance à des villages humains ou orques menacés ici par quelques brigands, là par un loup monstrueux. Donnez-leur l'occasion de sauver la veuve et l'orphelin et de gagner la sympathie de la population.

Aux personnages de recruter parmi la population de l'empire et les aventuriers de passage les membres de ces deux ordres. Après quelques mois, ils devraient pouvoir

LES PNJ pour ADD

- Asruel** : Prêtre niv. 9, CA 9, PV 54 ; AL LB.
Beltiher : Prêtre niv. 6, CA 8, PV 25 ; AL LM.
Boniface : Prêtre niv. 4, CA 9, PV 15 ; AL LN.
Grüber : Guerrier niv. 6, CA 3, PV 40. Épée longue ; AL LB.
Arganm l'itinérant : Guerrier niv. 8, CA 3, PV 66 ; AL LB.
Kaar Dretzen : Guerrier niv. 7, CA 5, PV 55 ; AL LB.
Elmiriel d'Aenor : Guerrier niv. 6, CA 5, PV 40 ; AL CN.
Abel de Kolin : Guerrier niv. 2, CA 6, PV 12 ; AL N.
Olgmar Heddrich : Guerrier niv. 7, CA 5, PV 45 ; AL LN.
Les rangers d'Elmiriel : Ranger niv. 4, CA 6, PV 25 ; AL CN.
Pillards orques, mercenaires et soudards : Guerriers niv. 3, CA 6, PV 15 ; AL CM.
Obaros : Prêtre niv. 5, CA 9, PV 30 ; AL CB.



compter sur une force d'une trentaine de combattants, autant de clercs novices et quelques magiciens aguerris. Le meneur de jeu est invité à créer quelques candidats typiques tels qu'un ancien ermite versé en magie druidique, un paladin déchu souhaitant se racheter une conduite, un jeune écuyer rêvant de gloire, un mage puissant attiré par la bibliothèque hermétique du temple... Libre aux personnages de faire mener une enquête de moralité sur chaque postulant.

À partir du moment où les personnages accèdent à de hautes responsabilités au sein du Temple, il n'est plus question pour eux de se comporter comme par le passé. Ils vont devoir apprendre à déléguer leurs pouvoirs pour ne pas se trouver submerger sous les tâches ingrates qu'implique la gestion d'une bibliothèque, d'un haras, de l'approvisionnement, de la supervision de la construction du cloître, des relations avec l'administration impériale, des œuvres de charité, des cérémonies, des conciles... Rapidement, il est clair que ce qu'ils ont gagné en pouvoir, ils l'ont perdu en indépendance et liberté de mouvement.

Les pillards de L'Rokmir

Quelques mois après que les personnages se soient convertis, des nouvelles alarmantes font état de caravanes marchandes attaquées par des Orques à la frontière nord de la province de Klem. Les pillards auraient franchi la Fance entre Litham et la capitale. Plusieurs négociants, parvenus tant bien que mal jusqu'à Klem, parlent de véritables massacres, de fermes pillées et

incendiées, et même d'un village assiégé une semaine durant. L'affaire a l'air suffisamment sérieuse pour que les maîtres des principales guildes marchandes demandent audience à l'empereur et que celui-ci mobilise dix de ses meilleurs chevaliers et une trentaine de soldats pour rétablir l'ordre. Asruel y voit immédiatement l'occasion de soutenir Lagmar et de mettre le Temple sur le devant de la scène. Il ordonne donc aux personnages et à dix de ses propres chevaliers d'assister les troupes impériales. Si les personnages prennent la peine d'envoyer quelqu'un se renseigner parmi les marchands, ils entendront différentes versions. Certains marchands sont vindicatifs et insistent sur les massacres (ceux-là subissent durement la concurrence des caravaniers orques et veulent leur nuire en noircissant la situation). D'autres sont plus nuancés et d'après eux :

— Les caravanes ne sont pas à proprement parler tombées dans des embuscades. Il s'agissait plutôt de rencontres fortuites et malheureuses avec quelques maraudeurs.

— Les Orques ne se sont pas montrés spécialement sanguinaires vis-à-vis des caravaniers. Ils se sont contentés de prendre les marchandises qui les intéressaient, de mettre le feu à quelques chariots et de trucidar les mercenaires qui s'interposaient...

Le bourgmestre d'Orance, une petite ville autour de laquelle ont eu lieu plusieurs massacres et pillages, a fait le déplacement jusqu'à Klem. Il déplore une trentaine de victimes dans les villages placés sous sa juridiction et se plaint que le baron local ne fait rien.

Que s'est-il passé ? En fait, depuis le début de l'hiver, les fermiers de l'empire ont

commencé à défricher une petite vallée située entre les villes de Litham et Klem. Or, cette région sauvage est un lieu de pèlerinage pour certains clans nomades orques. Ils y viennent cycliquement avec leurs chamans adorer une divinité terrienne. Découvrant des Humains sur leur territoire sacré, ils se sont énervés et ont voulu effrayer les indésirables. Certaines têtes brûlées ont outrepassé les ordres et les échauffourées et les incidents se sont multipliés. Un chef orque a également lancé quelques-uns de ses guerriers sur une caravane humaine qui passait dans les parages. Ils n'ont pas pu s'empêcher de s'amuser un peu...

Sur le pied de guerre

La petite troupe part aux premières lueurs de l'aube, un jour de printemps, et emprunte la route pavée qui mène à Litham. Elle est appuyée quelques jours plus tard par une trentaine de soldats envoyés par des seigneurs du nord de la province.

Voici les principaux officiers et sous-officiers impériaux :

— Arganm l'Itinérant est l'un des meilleurs officiers de la garde impériale. Grand gaillard barbu et chevelu, il aime porter d'épaisses fourrures par-dessus son uniforme et peut sembler un peu « basique » de prime abord, mais dans le feu de l'action il sait faire montre d'une incomparable finesse tactique.

— Elmiriel d'Aenor est un sous-officier de sang elfique, très grand et très blond comme il se doit. C'est un combattant habile et un meneur d'hommes acceptable, desservi par un monstrueux complexe de supériorité. Il tient les Orques en horreur et ne s'en est jamais caché.

— Kaar Dretzen est un Orque pure souche, puissamment bâti mais court sur pattes. Il doit son grade de sous-officier à plusieurs actes de bravoure en patrouille. Loin d'être une brute sans cervelle, Kaar manie au moins aussi bien la psychologie militaire que son cimeterre, ce qui lui vaut l'affection de la plupart de ses hommes. Sa loyauté à l'empire est sans faille et combattre ses semblables ne lui pose aucun problème de conscience.

— Abel de Kolin est l'ordonnance d'Arganm. Ce trop jeune officier, poussé à par un père en faveur à la cour, est visiblement incapable d'assumer ses fonctions.

Arganm l'ignore, Elmiriël ne cesse de le railler et Kaar de lui prédire un destin funeste si « cette petite promenade tourne en quelque chose de plus sérieux », Abel fera son possible pour gagner l'amitié des personnages.

La campagne dure environ un mois et conduit la troupe par monts et par vaux, à la poursuite d'une hypothétique armée orque à laquelle

Arganm et Elmiriël croient dur comme fer. Kaar est plus dubitatif et s'en confie aux personnages s'ils prennent la peine de lui demander son avis. La région n'est pas à feu et à sang comme pouvaient le laisser craindre les témoignages excessifs des marchands, mais de très nombreux villages ont à se plaindre de coups de main orques. Tous se situent sur une bande de terre de quelques kilomètres de large, s'étendant sur une trentaine de kilomètres à l'intérieur des terres depuis la Fance.

Au fil des jours, les éclaireurs signalent à plusieurs reprises des groupes d'une dizaine d'Orques. Des combats s'ensuivent au cours desquels quelques pillards sont abattus.

Tous semblent appartenir au même clan et portent un équipement relativement important qui laisse supposer que leur camp de base est plutôt éloigné. D'escarmouche en escarmouche, la

petite troupe parvient sur la berge sud de la Fance. Persuadé que plus aucun Orque ne se trouve de ce côté-ci du fleuve, Arganm décide de le franchir pour découvrir leur camp et « inculquer à ces porcs un peu de savoir-vivre ! »

Le camp orque, un conglomerat de tentes hâtivement dressées, est rapidement repéré, trois jours après le franchissement du

fleuve. La charge des chevaliers a tôt fait de disperser la centaine d'Orques qui y vivent, mais la plupart parviennent à s'enfuir, poursuivis par les soldats. Kaar et Elmiriël se battent comme de beaux diables. Arganm, en revanche, se retrouve rapidement cerné par une dizaine d'adversaires. Si les personnages ne fondent pas à son secours, il est tué d'un coup de lance et meurt, debout sur ses étriers. S'ils interviennent à temps, il n'est que gravement blessé et doit être ramené d'urgence à Klem. Dans les deux cas, le commandement revient désormais à Abel. Ce dernier, écrasé par le poids de ses responsabilités, s'en remet plus ou moins aux conseils des personnages pour peu qu'ils lui aient montré un minimum de considération. À eux désormais de prendre en main la destinée de l'expédition.

Un accord

À ce moment de l'aventure, il faut souhaiter que les personnages s'interrogent sur les motivations des Orques et réalisent que cette traque ne peut aboutir à grand-chose. Au besoin, quelques prisonniers peuvent leur expliquer ce qui pousse leurs semblables à s'aventurer dans la province de Klem. La négociation devrait finalement apparaître comme une solution tout à fait acceptable (après tout, il ne faut pas oublier que les Orques qu'ils poursuivent sont censés être citoyens de l'empire). Avec l'aide de Kaar et la bénédiction d'Abel, les personnages peuvent contacter les chefs de clan, par exemple par le biais d'Orques sédentarisés qui conservent des contacts avec les nomades et leur transmettre un message. Bien sûr, les nomades sont extrêmement méfiants. La rencontre aura lieu au beau milieu d'une vaste plaine. Trois chefs de clan font le déplacement, accompagnés de leur garde personnelle et d'un prêtre de Gupta (face au risque de dégradation de la situation et la nécessité de négocier, les nomades ont mis de côté leur désaccord avec les adeptes du Vert).

Les Orques exposent la situation et demandent que la vallée sacrée soit interdite aux Humains. En contrepartie, ils s'engagent à ne plus semer le trouble dans la campagne alentour. Elmiriël est bien sûr opposé à toute forme de compromis. Abel ira dans le sens des personnages, mais ne peut prendre aucune décision au nom de l'empereur. Pendant toute la durée de la discussion, Obaros, le vieux prêtre orque, se tient à l'écart et écoute attentivement les différents protagonistes. Interrogé, il se contente de dire que son peuple n'a d'autre souci que de vivre en bonne intelligence avec l'empire.

Si les personnages ne veulent pas négocier et continuent de poursuivre le clan orque, ils sont contraints de s'enfoncer de plus en plus profondément dans la province de L'Rokmir. Après plusieurs jours de marche forcée, ils vont finalement se heurter aux forces coalisées de trois clans. Alors qu'ils viennent de quitter un village d'éleveurs

de cochons orques et franchissent une petite rivière, les crêtes des collines avoisinantes se couvrent des silhouettes d'un millier de guerriers... Laissez les personnages prendre en main l'organisation de la défense. Quand l'attaque orque semble imminente, une dizaine de guerriers se détachent et s'avancent vers la petite armée impériale. Trois lourds étendards de cuir et d'os claquent au vent. Les chefs de clan, accompagnés d'un vieil Orque à la peau grise, proposent aux personnages l'ouverture de négociations pour régler le différend qui les oppose à l'empire. En cas de refus, la bataille est inévitable et sanglante. Les personnages ne devraient échapper que de justesse au massacre, accompagnés d'Elmiriël et de quelques chevaliers.

Retour à Klem

La compagnie, ou ce qu'il en reste, fait une entrée discrète dans la capitale. Vingt minutes plus tard un Abel fourbu et bredouillant fait son rapport à l'empereur. Dans les heures qui suivent, ceux des personnages qui se sont le plus impliqués dans les négociations avec les Orques sont conviés à une entrevue avec Lagmar. C'est pour eux l'occasion de pénétrer pour la première fois dans la Cité intérieure et d'en découvrir les fastes. Ils sont conduits à travers un dédale de couloirs jusqu'à une immense pièce circulaire dont la voûte se perd dans l'obscurité. Au centre, assis sur un simple siège à haut dossier, un Humain à la peau sombre et aux cheveux argentés flatte de la main deux chiens de guerre massifs... Si tout s'est bien passé à L'Rokmir, les personnages devraient défendre la cause des Orques devant l'empereur, ou tout au moins le conseiller d'accéder à leur demande. Dans tous les cas, Lagmar préférera confisquer quelques hectares de terre à ses vassaux plutôt que risquer une guerre ouverte avec les clans. Il prend bonne note de l'attitude des personnages et les congédie.

Dans les mois qui suivent

Après ces événements et le rôle déterminant des personnages dans l'accord passé avec les clans orques, le Temple de Rungda ne cesse de gagner en importance et en influence tout au long du printemps, au point de bouleverser la vie politique de l'empire.

En ce début de l'été de l'an 9, les récoltes s'annoncent particulièrement abondantes et beaucoup de paysans y voient le résultat de la bénédiction des prêtres de Rungda. Ils sont déjà des centaines, bientôt des milliers, à se convertir et à venir en longues processions apporter leur contribution à l'édification du nouveau temple. Parmi les dignitaires et les magistrats de l'empire, nombreux sont ceux qui, sentant tourner le vent ou sincèrement per-

Elmiriël D'Aenor



suaudé du bien que Rungda peut apporter au pays, ont choisi d'en embrasser la religion. Au fil des mois, la fulgurante ascension du Temple dans la vie spirituelle et politique de la cité se traduit par les événements suivants :

— Depuis le milieu du printemps, Asruel a été convié à plusieurs audiences impériales, au cours desquelles Lagmar, entouré de ses plus proches conseillers écoute les requêtes et doléances des personnalités de l'empire. Il y a reçu le soutien d'Olgmar Heddrich, un ancien compagnon d'armes de l'empereur, qui envisage très sérieusement de se convertir au culte.

— Elmiriel d'Aenor s'est converti un mois après la bataille de L'Rokmir. Il n'a pas souhaité entrer dans l'ordre des chevaliers de Rungda, mais s'est trouvé promu au rang d'officier de l'armée impériale, avec sous ses ordres une unité entière de rangers d'élite.

— Boniface travaille d'arrache-pied et rapporte servilement les faits et gestes des personnages à Beltahir. Il a été ordonné prêtre à la fin du printemps et a reçu la charge de Premier prêcheur. Il arpente dorénavant les rues de la capitale, officiellement pour convertir les foules, officieusement pour servir d'agent de renseignements. À terme, il n'est pas impossible qu'il fasse de l'ombre au premier scribe.

Les menées de Beltahir

À moins que les personnages ne lui aient mis des bâtons dans les roues, Beltahir a obtenu, dès le milieu du printemps, la charge des affaires courantes du Temple. En l'absence d'Asruel, très occupé par ses nouvelles obligations à la cour, c'est à lui que les personnages sont censés s'adresser, même s'ils conservent une marge de manœuvre très importante.

Au cours de ces derniers mois, Beltahir a convoqué plusieurs conciles mineurs sur des thèmes tels que « La spiritualité des peuples de l'empire » ou « Ce que partagent les religions de Klem », autant d'occasions pour lui de juger quels membres du temple sont susceptibles de l'appuyer dans ses projets. Si les personnages ont assisté à ces réunions, ils auront pu noter que les discussions tournaient assez souvent autour de la place des Orques dans l'empire...

Durant l'été, Beltahir se laisse doucement aller à ses penchants les plus extrémistes. Il organise plusieurs autres conciles mineurs au cours desquels il affiche de plus en plus clairement sa volonté de débarrasser l'empire de toute trace du Mal. Parallèlement, mais en d'autres occasions, il insiste de plus en plus lourdement sur la nature intrinsèquement chaotique des Orques (chaotique, pas encore maléfique, mais il ne doute pas que l'amalgame soit vite fait...), regrettant dans un premier temps qu'ils soient si difficilement contrôlables, s'inquiétant ensuite du devenir de l'empire soumis « aux inéluctables sautes

d'humeur de peuplades nomades et imprévisibles. »

La vérité

En fait, Beltahir est d'ores et déjà entré en contact avec plusieurs membres de la haute administration impériale qui partagent plus ou moins ses vues. Tous ces gens ont en commun de voir d'un très mauvais œil le dernier accord passé entre l'empire et les clans, d'autant qu'ils craignent que des érudits demi-orques ne viennent briguer des postes de responsabilité et s'impliquent davantage dans la politique. Aussi ont-ils décidé de s'arranger pour que la guerre reprenne à la frontière : les soudards orques et demi-orques ne manquent pas qui, une fois grassement payés, se feront une joie de répandre la terreur sur la berge sud de la Fance.

À terme, tous les membres du complot espèrent bien faire du culte de Rungda un véritable État dans l'État et parvenir à noyauter l'administration impériale (pour le bien de l'empire et de ses citoyens bien sûr !). Pour l'heure, des espions sont d'ores et déjà en route avec pour mission de provoquer quelques troubles à la frontière.

Nouveaux troubles

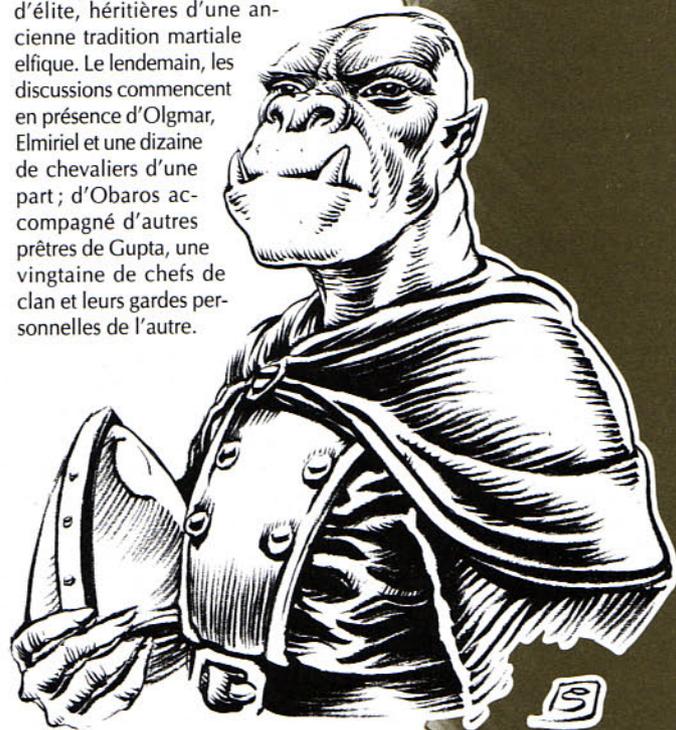
Au beau milieu de l'été, des caravaniers rapportent que la petite ville d'Orance, où se sont sans doute arrêtés les personnages au moment de la campagne de L'Rokmir, a été partiellement incendiée par une armée orque forte de deux cents guerriers. En vérité, ce ne sont que quelques dizaines de pillards qui ont allumé des feux dans les faubourgs de la ville, mais les événements du printemps ont rendu les habitants d'Orance alarmistes et les caravaniers prompts à l'exagération. Pourtant, il n'en faut pas plus à l'empereur, encouragé par ses conseillers militaires, en particulier ceux convertis à Rungda, pour qu'il dépêche sur place une véritable armée afin de ramener définitivement le calme dans la région.

Le commandant en chef est cette fois Olgmar Heddrich, placé à la tête de cent chevaliers et six cents fantassins. Il est secondé par Elmiriel d'Aenor et sa compagnie, forte d'une cinquantaine de rangers. Enfin, Lagmar a fait personnellement appel au Temple. Cinquante des cent chevaliers de Rungda ont rejoint l'armée impériale, mais restent placés sous les ordres des personnages.

Heddrich n'est pas du genre à se poser de questions. En quelques jours, son armée envahit la vallée sacrée des Orques, ne rencontrant que la résistance symbolique d'un clan de nomades en pèlerinage. Très vite, un château sur motte est érigé sur la rive sud de la Fance, protégé par d'imposants fossés et des rangées de pieux ; il est confié aux PJ. Des avant-postes sont construits aux quatre coins de la vallée. Si les personnages ne prennent aucune initiative d'ordre diplomatique, les patrouilles en-

voquées par Olgmar de l'autre côté du fleuve font rapidement monter la tension. Les escarmouches se multiplient, sans que les soldats impériaux survivants sachent très bien à qui ils ont eu affaire. Les bandes de soudards humains et orques payés par les espions de Beltahir entretiennent la confusion, attaquant ici une patrouille impériale, là un campement orque.

Si les personnages ne font rien pour éviter qu'éclate le conflit, il ne faut pas plus de trois semaines pour que les chefs de clan orques parviennent à un accord et mettent sur pied une armée coalisée. Et cette fois, ce ne sont pas trois étendards et un millier de guerriers qu'ils verront se profiler à l'horizon, mais dix fois plus... Si au contraire ils commencent à entretenir quelques soupçons sur l'origine des troubles, ils peuvent une fois encore provoquer une rencontre avec les clans. Curieusement, Heddrich ne s'y oppose pas mais laisse aux personnages le soin de tout organiser. Et pour cause : la nuit qui précède la réunion, les rangers d'Elmiriel cement le lieu choisi et s'y dissimulent comme seules peuvent le faire ces troupes d'élite, héritières d'une ancienne tradition martiale elfique. Le lendemain, les discussions commencent en présence d'Olgmar, Elmiriel et une dizaine de chevaliers d'une part ; d'Obaros accompagné d'autres prêtres de Gupta, une vingtaine de chefs de clan et leurs gardes personnelles de l'autre.



Kaar Dretzen

L'ambiance est particulièrement tendue. Les discussions s'annoncent délicates quand, sur un signe d'Elmiriel, des dizaines de rangers surgissent de leurs cachettes et décochent leurs traits mortels. Les chevaliers tirent leurs épées et fondent sur les Orques qui tombent un à un. Au terme du combat, si les personnages n'ont rien fait, seuls ont pu s'échapper un chef de clan et Obaros. À la place qu'ils occupaient une seconde plus tôt, l'herbe a étrangement roussi et les corps désarticulés de deux chevaliers gisent encore fumants. Heddrich et Elmiriel triomphent : « En une journée, ces pourceaux ont perdu toute chance de jamais menacer l'empire. Les

connaissant, il leur faudra bien se battre entre eux quelques décennies pour trouver de nouveaux verrats à mettre à leur tête ! »

Le meneur de jeu doit noter que cette façon de procéder des deux officiers suppose que tous les personnages aient sincèrement cherché à trouver une solution pacifique au conflit. Si certains d'entre eux affichent plus ou moins ouvertement des convictions proches de celles de l'Humain et de l'Elfe, ils seront probablement mis dans la confiance. Inversement, des personnages particulièrement sensibles à la cause orque peuvent décider au moment du massacre de changer de camp et de renier Rungda. Ce sera une décision lourde de conséquence, mais ils pourront plus tard s'enorgueillir d'avoir été parmi les premiers à rejoindre la résistance. Sinon, il leur faudra, de retour au campement, affronter le regard lourd de reproches de Kaar Dretzen...

La guerre et ses conséquences

Selon la tournure prise par les événements, trois situations peuvent se présenter :

— La guerre a éclaté entre les clans orques coalisés et l'empire : le fortin des personnages est longuement assiégé. À vous de voir s'ils parviennent à résister à la fureur des assaillants. Ils reçoivent régulièrement des renforts d'Heddrich, puis de Klem. La mobilisation est décrétée par l'empereur et dix mille Humains franchissent bientôt la Fance pour envahir le L'Rokmir.

— Si les négociations se sont conclues par la mort des chefs de clan, le Temple condamne fermement la déloyauté de ses deux membres mais se réjouit de la fin de la guerre. Dans les mois qui suivent, Obaros et le chef survivant, un nommé Urn Crocs d'Ours, rallient à eux la tren-

taine de clans de la province de L'Rokmir. Les combats reprennent dès l'automne.

— Si les personnages ont trahi le Temple et l'empire, ils peuvent participer à la guerre depuis l'autre camp. Le meneur de jeu peut passer directement au chapitre concernant la résistance.

Une capitale en liesse

La guerre semble donc s'achever avec la mort peu honorable des chefs de clan. La population de Klem fait un accueil triomphal à l'armée impériale et aux chevaliers de Rungda, tandis que les Orques se font plus rares dans les rues. Immédiatement après le retour des personnages, Beltahir profite d'un concile majeur pour durcir son discours qui se résume à : « Le Bien est l'absence de Mal. Les Orques ont prouvé qu'ils étaient le Mal. Nul Orque ne

Interludes

Voici trois « interludes », à mettre en scène, au choix, pour aider les personnages à choisir leur camp.

Danar

Le petit village de Danar, principalement constitué de fermiers humains, est en général paisible. La terre y est fertile et les récoltes souvent abondantes, sauf cette année. Et depuis le début des troubles, les villageois regardent avec suspicion les deux familles de paysans orques qui se sont installés ici voilà bien longtemps. Il est clair que dans l'esprit des fermiers, les Orques sont désormais responsables de cette mauvaise fortune. Mais c'est depuis que le grenier à céréales a été retrouvé presque vidé que la colère a éclaté. Pour comprendre, il faut remonter à quelques jours lorsque Larguen, un villageois malhonnête, vendit en secret une grande part des réserves du village contre une grosse somme à une caravane orque. Ces derniers, connaissant les tensions qui sévissent actuellement dans l'empire, ont désiré faire cette transaction discrètement. Ils ont donc contacté Larguen qui est chargé par le village de la gestion des stocks de la communauté. Ce dernier a vu l'occasion de quitter sa misérable condition de fermier et d'aller vivre à la ville. Il pensait que son forfait ne serait découvert qu'après son départ, Hélas, lorsque les chevaliers de Rungda se sont installés au village, il a bien fallu les nourrir... C'est donc dans un climat de haine et de jalousie que les personnages arriveront à Danar, juste au moment du lynchage en règle des deux familles orques (hommes, femmes et enfants). Un petit détachement d'une dizaine de chevaliers de Rungda observe les faits d'un œil distrait tout en assurant la protection du village contre une éventuelle agression extérieure. Et si les personnages laissent faire la populace les deux familles orques seront exécutés dans la liesse générale...

Scène de persécution

Vous pouvez jouer la scène suivante comme un révélateur, de façon à ce que les PJ comprennent la vraie nature des chevaliers de Rungda, ou encore pour les obliger à prendre position, ou encore à un moment où ils sont partis enquêter pour une raison ou pour une autre. Non loin de la cité de Klem, les PJ aperçoivent au loin une caravane orque, dirigée par Cluji Dallience (voir le background). Alors qu'ils s'approchent, ils voient soudain une troupe à cheval assez nombreuse rejoindre la caravane et l'arraisonner. La troupe est composée de chevaliers de Rungda et d'une dizaine de cavaliers, tous humains, dont les habits ne sont pas de première fraîcheur. Une discussion animée s'engage entre les chevaliers et Cluji. Il en ressort que les fidèles de Rungda accusent les Orques d'avoir volé des marchandises qui appartiendraient aux hommes à cheval, d'« honnêtes paysans ». En fait de paysans, les cavaliers ont l'air bien armés et dégourdis... Et pour cause, il s'agit de brigands connus pour sévir dans les environs ; les chevaliers font cause commune avec eux histoire d'avoir un prétexte pour voler les caravaniers. Cluji reconnaît d'ailleurs les bandits et crie au guet-apens. Peut-être un PJ voleur connaît-il aussi les brigands pour ce qu'ils sont. En tout cas l'altercation dégénère, les caravaniers se saisissent de leurs armes et c'est avec un cri de joie que les chevaliers et les bandits fondent sur eux. Les PJ ont le choix entre intervenir d'un côté ou de l'autre, rester neutres, témoigner plus tard, etc. Les caravaniers étant moins nombreux et moins entraînés, leur sort est scellé si les PJ n'interviennent pas.

Le procès du traître !

Arganm l'Itinérant est donc mort ! (s'il a survécu à la bataille du scénario, il aura succombé un peu plus tard à ses blessures). Gelfinel, un des officiers d'Elmiriel a remis un rapport sur la bataille, qui laisse à supposer que deux sous-officiers ont sciemment laissé Arganm dans une position dangereuse. Or, il se trouve que ces deux hommes, Argonak et Roalk, sont respectivement rorka et rork, et sous les ordres directs de Kaar Dretzen. En fait ces deux sous-officiers sont des têtes brûlées, des commandos mis à contribution par Dretzen dès qu'il y a du grabuge. Elmiriel compte bien que Dretzen soutienne ses hommes et devienne donc par là même responsable de la mort d'Arganm. Ce qui s'est vraiment passé dans la bataille (à vous d'ailleurs de respecter cela quand vous la ferez jouer) : Dretzen et Elmiriel ont vu qu'Arganm était en difficulté et lui ont dépêché chacun quelques hommes. Les rangers d'Elmiriel s'étant portés en premier à la rescousse, Arganm a renvoyé les deux Orques au combat ! Évidemment, pris par la bataille, Dretzen n'a rien vu de cela, et Argonak et Roalk sont trop crétins pour se rappeler des détails importants. Si les PJ ont été témoins de la scène, ils pourront en rendre compte. De même d'ailleurs qu'Abel de Kolin l'ordonnance d'Arganm. Bizarre que personne n'ait pensé à faire témoigner nos amis ! Et qu'Abel ait été muté à Kairn ! Le juge militaire chargé de l'affaire, Gondolas, un demi-Elfe, est loyal à l'empire et peu enclin à épouser les thèses de Rungda. Néanmoins, en absence de témoignage probant, il enverra Dretzen dans les geôles du palais !

doit plus être admis dans l'empire.» La plupart des prêtres de Rungda le suivent dans cette voie. Beltihr, Boniface et leurs partisans commencent également à montrer du doigt divers cultes de Klem qui abritent selon eux « la vile engeance qui corrompt villes et campagnes et s'apprête à nous ronger de l'intérieur ». Il s'agit pour la plupart de cultes de la terre et de la fertilité, très en faveur chez les Orques, dont certains ont un passé quelque peu sanglant (mais guère plus que la moyenne des cultes présents à Klem).

La fin de l'été et le début de l'automne sont marqués par des incidents de plus en plus fréquents entre les populations orques et non orques de la capitale, les premiers étant injuriés voire molestés par les seconds. La position du Temple de Rungda vis-à-vis des Sang-noirs est rendue publique par Asruel en personne au moment où la guerre reprend dans le nord. Le pays semble cette fois au bord de l'implosion, tandis que les apparitions de l'empereur, plongé dans les affres du doute, se font de plus en plus rares et que l'armée envoyée au nord, privée d'ordres, marque le pas face aux clans. Deux jours durant, émeutes et incendies éclatent un peu partout dans la capitale. Enfin, les chevaliers de Rungda descendent dans les rues rétablir l'ordre et imposer par la même occasion leur Temple comme l'autorité maîtresse de l'empire. Les Orques sont déclarés hors-la-loi peu après et l'on assiste aux premières exécutions sommaires, d'abord perpétrées par les chevaliers eux-mêmes, puis par des « comités de salut public » dûment mandatés par le Temple (en fait, des chasseurs de primes rétribués selon le nombre d'Orques capturés ou abattus). La guerre s'annonce mieux pour l'armée impériale depuis que cette dernière a été reprise en main par Heddrich, Elmiriél et quelques autres fanatiques : ils marchent désormais sur la province de L'Rokmir. Rien cette fois ne devrait les arrêter, pas même cette ruine selon laquelle un roi terrible et sombre (Snake) se serait levé parmi les Orques et s'apprêterait à lancer une grande offensive contre la province de Klem.

Mort aux hérétiques !

Pour parachever son œuvre, il ne reste plus à Beltihr qu'à imposer le culte de Rungda comme la religion unique de l'empire. L'occasion lui est donnée vers la fin de l'automne, quand un petit groupe de résistants demi-Orques s'en prend à deux prêtres de Rungda et les assassine en pleine rue. Rapidement, la preuve formelle est apportée par les sbires de Boniface que les assassins ont parti lié avec plusieurs cultes de Klem (dont tous ceux désignés comme dangereux par Beltihr quelques mois auparavant). En audience privée, Asruel exige de l'empereur la dissolution des cultes incriminés. Celui-ci n'a d'autre choix que d'accepter, sous peine de voir l'appareil d'État à demi paralysé par les prosélytes. La plupart des religions mises en cause refusent de céder. Les prêtres et leurs

ouailles se retranchent dans leurs temples et refusent de quitter la capitale. Par une nuit glaciale, des milliers d'adeptes de Rungda descendent dans les rues, torche au poing, et encerclent le quartier des Oriflammes. L'obscurité s'illumine bientôt de gigantesques piliers de feu tandis que les barricades sont jetées à bas, les prêtres et leurs suivants égorgés ou brûlés vifs devant leurs autels. À l'aube, plus de la moitié des lieux de culte du quartier ne sont plus qu'amas de pierres et de bois noircis d'où s'élèvent de lourdes colonnes de fumées...

Si ce n'est déjà fait, les personnages vont maintenant devoir décider de quel côté se situe le bien. Au cours de cette nuit tragique, alors qu'ils sont sur le parvis du temple des Anciens Jours, l'occasion leur est donnée de sauver des flammes le grand prêtre d'un culte mineur, dont plusieurs membres ont effectivement des relations avec la résistance naissante. Dans la confusion et l'obscurité, ne les ayant pas reconnus pour ce qu'ils sont, le prêtre leur propose de les retrouver quelques jours plus tard dans une auberge du Tertre. Cette dernière – tenue par un Nain dont la famille habite depuis toute éternité à Klem – ouvre sur un incroyable réseau de salles et de galeries où se sont réfugiés plusieurs centaines d'Orques et de partisans...

La résistance s'organise

À partir d'un certain moment les personnages vont être obligés de choisir leur camp. Ils seront alors partagés entre leur religion et sa doctrine qui dérape sérieusement vers l'intolérance, ou la résistance, qu'ils peuvent soit organiser eux-mêmes (avant le chapitre Nouveaux troubles), soit rejoindre ensuite.

Trois grands choix s'offrent alors aux personnages qui décident de rejoindre la résistance. Ils peuvent prendre le maquis, soit en se dissimulant dans les souterrains du Tertre (dont certains, rappellons-le, mènent peut-être jusqu'au palais impérial), soit en quittant Klem pour les champs de bataille du nord où les Orques ploient sous la supériorité numérique et matérielle de l'armée impériale. Ils peuvent également rester au sein du Temple et entreprendre la création d'une cinquième colonne capable de fournir des objectifs précis aux résistants du Tertre ou d'importantes informations stratégiques à l'armée d'Urn Crocs d'Ours. Enfin, rien ne les empêche non plus de jouer un double jeu et de tromper les résistants pour ne retourner leur bliaud qu'au tout dernier moment...

Néanmoins toute cette partie est laissée à votre expérience de meneur de jeu car rien de ce que les personnages vont faire ne peut être prévu. Ils peuvent tenter de rallier les Nains de Kumass à leur cause bien que ces derniers soient, comme par le passé, peu enclins à se mêler de ce qui ne les regarde pas. Ou tenter de ren-

contrer Snake et tenter d'obtenir son aide, qu'il accordera volontiers même si ce n'est que pour les entraîner dans un piège mortel après s'être servi d'eux.

Il n'est pas non plus impossible qu'ils tentent de fédérer tous les clans orques (nomades et sédentaires), ce qui ne sera pas chose facile, ou encore trouver des alliés sur le continent (qui en échange demanderont des contreparties très importantes).

Bien entendu ils tenteront sûrement des actions d'éclat comme ridiculiser un prêtre de Rungda en public alors qu'il fait l'éloge de son culte face à un public important. Ils peuvent aussi faire évader quelques « opposants » emprisonnés pour avoir discouru à l'encontre du culte dans une taverne, etc. Les possibilités sont nombreuses et il ne faut pas hésiter à leur faire vivre les clichés du genre vus dans les films de guerre ou la série V.

Mais tôt ou tard, de préférence au moment où tout semble perdu pour leur cause, les personnages sont contactés par une des plus importantes figures de la résistance orque : Obaros, prêtre de Gupta, disciple d'Orlek Thévan.



Introduction

L'empire de Klem est ravagé par la guerre entre les Humains et les Orques. Les chevaliers de Rungda gagnent petit à petit du terrain face à une rébellion bien moins équipée et entraînée. L'appui magique des Elfes, le nombre important d'espions et de collaborateurs du temple de Rungda n'y est sans doute pas étranger. Si les Orques ne réveillent pas Gupta, le Grand Dragon, la guerre est perdue pour eux.

En fonction de leurs actions et décisions prises dans l'acte II, les PJ peuvent très bien faire partie de l'un ou de l'autre camp. No problemo amigo ! Ils apprendront de toute façon l'existence de Gupta, soit parce que leurs alliés orques leur ont raconté la légende lors d'une veillée au coin du feu, soit parce qu'un prêtre de Gupta a été capturé et qu'ils assistent à la séance de tort... euh, à l'interrogatoire !

Les personnages sont alors en possession d'une piste, maigre peut-être, mais une piste tout de même. S'ils désirent plus de renseignements ils doivent se rendre à la bibliothèque de Klem, connue pour posséder l'historique de l'empire depuis l'arrivée des premiers mortels.

Dans le cas où les aventuriers sont des rebelles ils y vont pour réveiller le dragon et dans le cas contraire pour faire en sorte qu'il ne se réveille jamais plus (couic !).

La légende de Gupta

La légende orque raconte que Gupta est l'un des premiers dragons, déjà présent à Klem alors que les Dieux vivaient encore sur le royaume primaire.

Lorsque les Orques et les Elfes débarquèrent, il comprit que le temps des humanoïdes était venu, et que ses jours étaient comptés.

Il ne pensait cependant pas que ce moment viendrait si vite.

Les Orques, ces petites créatures brutales, lui étaient sympathiques et il les prit sous son aile durant plusieurs générations, jusqu'au jour où les Elfes décidèrent d'en finir avec lui une fois pour toutes.

Les cinq plus puissants mages elfes affrontèrent alors Gupta et, grâce à une débauche de magie, ne pouvant le tuer, ils le plongèrent dans un rêve sans fin au cœur même de Klem.



C'est beau une ville la nuit

Depuis l'avènement de Rungda, la bibliothèque n'est plus accessible à tous, seules quelques-unes de ses ouailles peuvent s'y rendre.

Si les personnages font toujours partie du culte de Rungda, aucun problème, si ce n'est que deux groupes d'aventuriers rebelles vont tenter de retrouver Gupta avant eux. Pendant que l'un de ces groupes tentera de ralentir les personnages, le second s'introduira de nuit dans la bibliothèque afin de trouver des informations sur l'endroit où dort Gupta. Ils trouveront en une bonne heure et pourront ensuite prendre de l'avance si les personnages ne parviennent pas à les rattraper dans ce bref délai. Ces aventuriers de l'autre camp (à vous de les définir et de les créer en fonction de vos propres aventuriers. Hé oui ! C'est du travail pour vous !) pourront d'ailleurs resservir tout au long du voyage onirique des personnages si vous estimez qu'une épine de plus dans leur pied n'est pas de trop. Ils peuvent aussi être découverts morts pour avertir d'un danger, dérober Sang-dragon, etc.

Si les personnages sont des rebelles, c'est une autre paire de manches, la ville est quadrillée de jour comme de nuit par de nombreuses patrouilles bien armées qui n'hésitent pas à exécuter sommairement quiconque ne présente pas patte blanche. Mais ils ont plusieurs possibilités. Pénétrer dans Klem comme des voleurs, peut-être grâce à quelques complicités à l'intérieur de la ville, ou en étant aussi silencieux et discrets que des ombres. Ou encore en se déguisant et en tentant de faire croire qu'ils sont en mission pour le Temple, etc. Il ne s'agira pas d'une partie de plaisir, faites-les transpirer un peu, ils rencontreront peut-être une patrouille dirigée par l'un des acolytes qui les ont accompagnés au temple des Horreurs, ou encore

l'un d'eux peut faire une gaffe devant l'un des chevaliers de Rungda, etc. N'hésitez pas à leur mettre la pression, contrôles d'identité successifs, questions sournoises et, pourquoi pas, délit de sale gueule...

La bibliothèque est constamment gardée par une petite troupe de chevaliers de Rungda et au moins un prêtre. De plus, les principales portes qui permettent l'accès de la bâtisse sont toutes enchantées avec des sorts d'alarme.

Le Livre des origines

Ce très épais livre écrit en elfique ancien raconte toute l'histoire de Klem, de son origine à nos jours. Tout y est mentionné, l'invocation de Rungda, l'emprisonnement de Gupta, les guerres successives entre Elfes et Orques, le rôle des Nains, etc. Bien entendu les personnages n'auront pas le loisir de s'étendre et ils s'empresseront de consulter cet ouvrage au chapitre Gupta. La légende concernant le dragon est à peu près celle qu'ils connaissent. En revanche, l'endroit où Gupta est enfermé y est précisé. Ils n'ont donc plus qu'à mettre la main sur une carte actuelle de l'empire, y reporter les coordonnées indiquées, pour découvrir avec stupeur que Gupta est juste sous leurs pieds, profondément enfoui d'accord, mais sous le palais de Klem !

S'ils cherchent un peu dans le *Livre des origines*, ils pourront y trouver de précieuses informations, entre autres que parce que Gupta est endormi ils doivent pénétrer dans son rêve afin de pouvoir l'atteindre physiquement. Ils apprendront aussi l'existence d'un terrible gardien qui veille à ce que le dragon ne soit pas dérangé.

Il ne leur reste plus qu'à descendre jusqu'à la cachette de Gupta par le cloaque, ce gigantesque réseau de galeries souterraines qui est normalement censé servir d'égouts et qui couvre toute la surface de la ville en sous-sol.

Le cloaque

Les personnages peuvent facilement se rendre dans le cloaque en soulevant l'une des lourdes grilles qui bordent les rues les plus importantes de la ville. Ensuite commence une longue descente dans ces lieux putrides et sans éclairage où de nombreuses bêtes ont élu domicile. Si les premiers niveaux de ce labyrinthe n'abritent rien de bien dangereux (une milice spécialisée veille à ce que rien ne puisse remonter à la surface), les niveaux les plus profonds représentent un véritable défi pour les plus téméraires des aventuriers. La plupart des bestioles qui vivent dans ces sous-sols sont pour la plupart des animaux, des insectes, des morts-vivants ou encore des créatures si puissantes que même les autres habitants de ce monstrueux donjon les évitent.

Toujours est-il qu'après quelques heures dans le cloaque les personnages perdent toute notion du temps et qu'ils glissent alors doucement dans le royaume onirique de Gupta.

Cet étrange royaume n'est en fait qu'un reflet de l'empire tel que Gupta le perçoit à travers les songes des habitants de Klem et des Orques de tout l'empire. La distance qui sépare chaque lieu est ridiculement rapide à parcourir et le temps comme l'espace y sont déformés. Les populations du rêve sont caricaturales et leurs réactions exacerbées. Ainsi un Elfe sera obligatoirement raciste envers les Orques et inversement, et l'ordre de Rungda sera encore plus omniprésent qu'il ne l'est en réalité. Bref, le bonheur !

De plus, la toile formée par Xyth, une énorme araignée qui n'est autre que la gardienne de Gupta, couvre les principaux endroits significatifs de l'empire. On peut en suivre les filaments argentés pour se rendre d'un lieu à l'autre, et ainsi parcourir le Klem onirique sans pour autant être obligé de passer par des lieux intermédiaires. Cette créature d'un autre mon-

de détectera néanmoins immédiatement toute intrusion dans sa toile qui est liée au rêve de Gupta. Considérant que les mortels sont une menace (quels qu'ils soient), elle réagira immédiatement afin de supprimer les intrus *manu militari*.

Pour cela, elle commencera par altérer le rêve de façon à ce que les personnages soient toujours par monts et par vaux, c'est-à-dire qu'ils ne se rapprochent jamais de la capitale (en 11). Xyth tentera ensuite de les éliminer en envoyant quelques-unes de ces filles pour les emprisonner à leur tour dans le rêve en tuant leur enveloppe physique. Si l'un des personnages meurt dans le rêve il est définitivement perdu, et tous auront même oublié qu'il a existé un jour. Plus personne ne se rappellera de lui car il ne sera jamais né.

Les actions des personnages dans le rêve sont très importantes car elles ont de véritables répercussions sur la réalité. De plus c'est dans le rêve que les aventuriers devront découvrir le moyen de réveiller (ou d'éliminer) Gupta.

Ils pénétreront dans le royaume onirique à l'entrée de l'empire, juste devant l'arche Dalliance par une nuit de pleine lune. Le nombre des « monstres » rencontrés, leur attitude, tout cela doit être géré par le meneur de jeu en fonction de la force des PJ.

Le Klem onirique

1) L'arche Dalliance

Cette immense arche qui mène à l'empire paraît désespérément longue et déserte. Pourtant, à l'autre bout, une forte concentration de chevaliers de Rungda les attend. Les chevaliers ne laissent passer personne en dehors des membres du culte et mettent à mort quiconque tente de passer outre. Avoir un anneau de Rungda permet évidemment de gagner au moins l'effet de surprise.

2) Kairn

La ville garnison est presque déserte et les larges toiles d'araignée qui barrent les rues lui donnent un aspect particulièrement sinistre. Ces toiles sont habitées par les enfants de Xyth. Tenter d'attaquer seul relève du suicide. Ces araignées veillent à contenir la population en ces lieux. Les gens, complètement terrorisés, sont en train de mourir de faim à l'intérieur de leurs maisons. Personne n'a plus d'espoir de vaincre les araignées car jusqu'à présent aucune n'a été tuée. Si les personnages montrent que cela est possible, les habitants s'enhardiront suffisamment pour commencer à exterminer la vermine.

Le fait d'aider les habitants à se libérer aura le même effet dans le monde réel, la population prendra conscience des enjeux et se lèvera comme un seul homme pour lutter contre Rungda et ses partisans. Si les personnages n'aident pas la population, dans la réalité les chevaliers de Rungda affirmeront leur autorité et enrôleront les civils de Kairn à tours de bras afin de renforcer les troupes de la capitale.

3) Sylnae

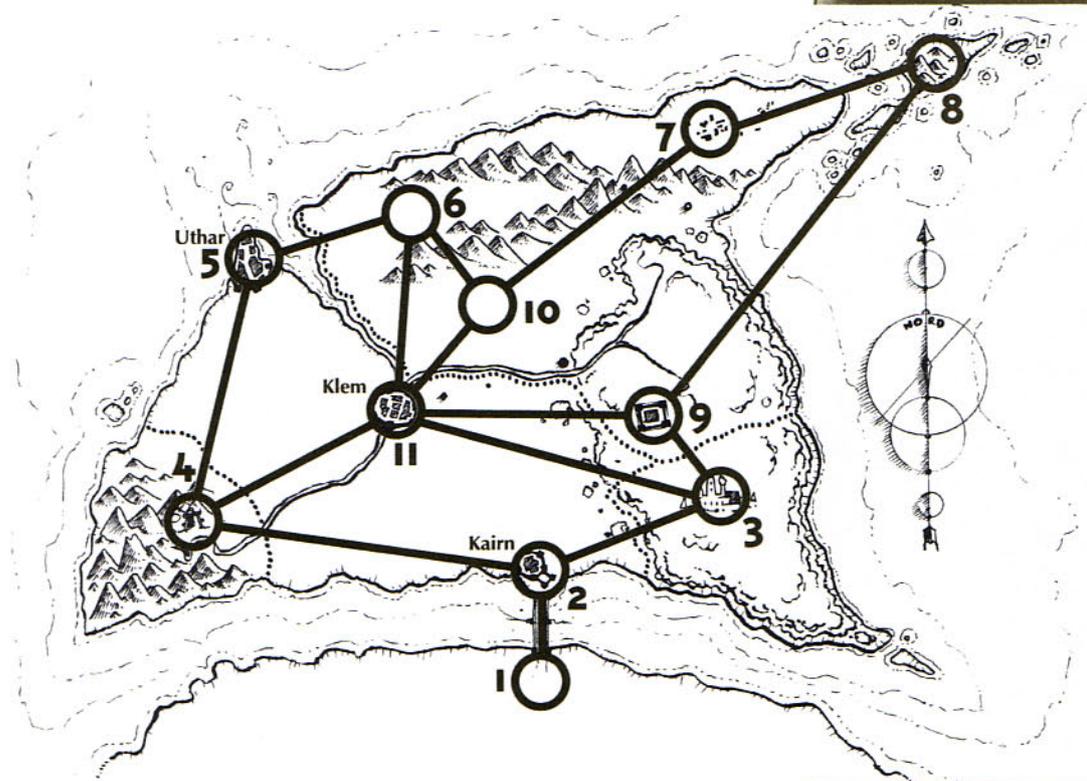
La capitale elfique brille de mille feux, des lumières dansent autour des tours de cristal. Les Elfes fêtent en avance l'extermination totale des Orques. C'est dans cette ville que les personnages affiliés à Rungda peuvent découvrir comment tuer Gupta. Les Elfes sont d'ailleurs trop contents de leur dire. Si les personnages sont des rebelles, ils peuvent obtenir le même renseignement en capturant un haut dignitaire elfe, mais ce sera plus difficile car ils seront attaqués à vue.

En fait, tuer Gupta s'avère assez difficile puisqu'il faut pour cela utiliser Sang-dragon, une puissante relique cachée sur l'île

rendant coups pour coups dans une bataille qui semble sans fin. C'est uniquement à Uthar que les personnages pourront trouver un bateau afin de se rendre sur l'île sans nom. Ils n'y parviendront pas sans mal car les assauts répétés des Ogres ont lieu aussi bien sur terre que sur mer, grâce à quelques bateaux orques qui tentent tant bien que mal de faire le blocus du port.

Si les aventuriers sont dans le camp des Orques, il est possible de recruter quelques alliés ogres qui pourront les accompagner dans leurs pérégrinations.

S'ils sont plutôt affiliés au culte de Rungda, ils obtiendront un bateau beaucoup



sans nom (voir 8). Cette lance tueuse de dragons, qui existe sur tous les plans d'existence à la fois, fut forgée par les premiers dieux qui l'abandonnèrent là.

Pour des PJ rebelles, il est également indispensable de récupérer Sang-dragon, principalement pour qu'elle ne risque pas de tomber entre les mains de l'autre camp, mais aussi au cas où Gupta ne désirerait pas aider les Orques (lui agiter la relique sous le nez pourrait le faire réfléchir!).

4) Kumass

La forteresse est en effervescence depuis le début du conflit. Les Nains hésitent encore à prendre parti et leur indécision les accable. Les personnages, avec un peu de savoir-faire et un discours bien senti, peuvent les rallier à leur cause, quelle qu'elle soit.

5) Uthar

La ville portuaire est continuellement assaillie par les Ogres, et les troupes de Rungda qui s'y trouvent luttent pied à pied,

plus facilement et bénéficieront d'une petite escorte constituée d'une douzaine de chevaliers de Rungda.

6) Les Royaumes ogres

Les personnages assez fous pour se rendre dans cet endroit, où les Ogres règnent en maîtres absolus, ont intérêt à être dans les petits papiers des Orques. En effet, si le groupe n'est pas accompagné d'un Orque parlant l'ogre (ou d'un Ogre) ou s'ils ne peuvent faire la preuve qu'ils servent la cause des éleveurs de cochons (zog zog!), ils risquent de passer un très sale quart d'heure (et très certainement d'y laisser leur peau).

Si les aventuriers sont des représentants du culte de Rungda la situation sera encore pire, ils seront attaqués dès qu'ils seront reconnus. Néanmoins, s'ils possèdent une petite armée et qu'ils massacrent la tribu dirigée par le roi des Ogres, ces derniers seront si désorganisés que dans la réalité ils ne pourront aider efficacement les Orques lors de la bataille finale.

7) Lorey

Gupta garde un très mauvais souvenir de cette ville et de ses mages. De plus, une partie de la nombreuse progéniture de Xyth y a élu domicile et l'endroit est véritablement malsain. Les mages fous de Lorey, accrochés par des filins de toile, s'agitent comme de lugubres pantins. Bref, l'horreur. Pourtant c'est dans la tour de sorcellerie que le secret de l'invocation de Xyth est enfermé. Un épais grimoire que les aventuriers pourront facilement identifier (c'est tout de même le rêve de Gupta !) contient toutes les indications nécessaires au bannissement de l'araignée, si ce n'est à son éradication. Pour le bannissement, il s'agit d'un rituel assez complexe qui n'est autre que le sort de mage du même nom (sort de niveau 7, donc pas du tout évident à utiliser pour nos aventuriers). En revanche, pour la tuer, un petit enchantement (que nous considérerons comme un sort de mage de niveau 3) rendra temporairement leurs armes suffisamment magiques (+3 au toucher et aux dommages) pour pouvoir efficacement lui taper dessus pendant 1d6+4 tours après le lancement du sort.

8) L'île sans nom

Cette petite île volcanique ne contient pas grand-chose en dehors d'une large caverne abritant une forge. De nombreuses armes et armures inachevées peuvent être trouvées aux quatre coins de la pièce, ainsi que de nombreux outils abandonnés. La lance Sang-dragon repose quant à elle sur un présentoir d'ivoire, attachée par de multiples lanières de cuir. Dès que l'un des personnages la touche, Sang-dragon pousse un hurlement qui déchire les tympans de toutes les créatures vivantes se trouvant dans la caverne. C'est à ce moment-là que les gardiens des lieux se manifestent.

Alertés par le cri, ils apparaissent immédiatement dans la caverne et sont prêts à une attaque aussi brutale qu'efficace. Ces gardiens sont des ogres mages à qui la divinité ayant forgé la lance a confié la mission de ne jamais la remettre à un mortel. Ces ogres ne sont pas tout à fait ordinaires et ils maîtrisent aussi bien le combat armé que la magie. Ils connaissent la situation actuelle de l'empire et, malgré leur mission, penchent en faveur des Orques et de la rébellion.

Si les personnages sont du même bord, ils écouteront leurs doléances et si leur plan paraît viable ils leur donnent un onguent permettant de calmer Sang-dragon, en la plongeant dans un état semi-comateux qui assure à son utilisateur un contrôle total. Ils émettront cependant une condition, les personnages devront ramener la lance dès qu'ils la pourront après le réveil de Gupta, car l'onguent une fois appliqué n'est efficace que durant trois jours et trois nuits. Après cela ils craignent que la lance n'ait d'autre désir que de tuer Gupta et tous les dragons qui vivent à la surface du monde.

Et la divinité qui créa la relique à l'époque pour se débarrasser des mauvais dragons n'apprécierait pas qu'elle serve à l'extermination de toute la race.

Si les personnages sont visiblement dans le camp de Rungda, ils seront attaqués à vue, les ogres mages ne faisant pas dans le détail. Ils utiliseront tout ce qu'ils ont de plus puissant dans les premiers rounds avant d'achever physiquement les personnages. Néanmoins des aventuriers un peu plus malins que les autres peuvent très bien se faire passer pour des rebelles et empocher la lance, ni vu, ni connu, comme s'ils luttaient contre Rungda.

9) L'Rokmir

La forteresse orque subit les assauts répétés des armées elfes depuis plusieurs mois maintenant. Après un examen attentif des forces en présence, les personnages comprendront que les Orques ne tiendront pas une journée de plus.

S'ils sont rebelles, ils ne peuvent pas faire grand-chose à moins d'arriver avec des renforts. Si ce n'est pas le cas, ils assisteront à la fin inexorable des quelques valeureux guerriers orques qui se battront jusqu'au dernier.

Les Elfes ont ici gagné la bataille pour la plus grande gloire de Rungda.

Si les personnages sont affiliés à Rungda, ils pourront avoir aide et assistance, ainsi qu'une escorte elfique de chevaliers de Rungda.

10) L'esprit orque

À cet endroit les personnages pourront croiser une véritable armée orque. Elle est en marche vers Uthar et elle semble invincible. À sa tête, un mystérieux chevalier en armure noire et ouvragée semble mener ses troupes vers une victoire certaine.

En fonction des lieux qu'ils ont déjà visités, les personnages rebelles pourront indiquer à ce commandant (un Death Knight orque du nom de Snake) les derniers avancements de la guerre qui déchire l'empire. Ce dernier pourra alors modifier sa route pour venir en aide à ceux qui en ont le plus besoin (L'Rokmir ou Klem par exemple). Si les personnages ne se rendent pas dans la même direction que l'armée, ils pourront cependant bénéficier d'une escorte constituée de quelques guerriers orques connaissant bien l'empire. (Snake n'est pas philanthrope. Son plan est de laisser les PJ réveiller Gupta, puis il espère que le dragon anéantira Rungda, alors Snake volera Sang-dragon aux PJ et tuera Gupta de ses mains. Résultat : il est vengé et devient maître de Klem...)

Si les personnages sont membres actifs du Rungda club ils ont plutôt intérêt à prendre la fuite très vite et très loin car le « chevalier » et son armée ne feront pas de quartier.

11) Klem

La ville ressemble à un gigantesque nid d'araignée tissé autour d'une large forme

de dragon. Gupta est en effet recouvert des filaments de Xyth. Cette dernière se trouve au cœur du nid, juste au niveau de la tête de Gupta, ses crocs luisants plantés dans la gorge. De nombreuses araignées, plus petites, s'affairent tout autour, protégeant le nid et leur mère contre toute tentative d'intrusion.

Bien entendu, quel que soit leur camp, les personnages sont immédiatement attaqués dès qu'ils posent un pied sur la toile, c'est-à-dire à Klem.

Une fois ses enfants vaincues, Xyth tente d'utiliser de la diplomatie afin de convaincre les personnages que le réveil ou la mort de Gupta ne serait une bonne chose pour personne (et surtout pas pour elle qui se nourrit de ses rêves).

Il existe alors plusieurs cas de figure : soit les aventuriers sont dans le camp des rebelles et dans ce cas aucun accord n'est possible avec Xyth, soit les personnages servent les intérêts de Rungda et dans ce cas ils peuvent choisir de faire confiance à Xyth, ce que la créature est prête à récompenser (or, nouveaux sorts, objet magique, etc.) même si ses ressources restent limitées (c'est vous qui voyez !).

Si les personnages ne peuvent parvenir à un accord elle attaque sans hésiter, utilisant tous les moyens à sa disposition pour qu'aucun des aventuriers ne survive à cette rencontre.

Dès que Xyth a cessé d'inoculer son venin à Gupta, il faut à ce dernier 1d6 tours pour reprendre péniblement connaissance, affaibli par les nombreuses années d'empoisonnement.

Si les personnages n'en ont pas encore fini avec Xyth, c'est le dragon qui s'en charge d'un coup de griffes bien placé, et sprotch l'araignée !

Pacte avec un dragon

Une fois débarrassés de Xyth, les personnages n'ont plus qu'à s'occuper de Gupta. Là encore les possibilités sont fonction du camp qu'ils servent.

— Si les personnages sont dans le camp de Rungda ils peuvent tenter de tuer Gupta. Dans ce cas, il est préférable qu'ils aient récupéré Sang-dragon parce que sinon ils vont se faire éclater comme jamais, anneau de Rungda ou pas. S'ils sont en possession de Sang-dragon, la lance tentera de prendre le contrôle de son porteur qui se jettera alors sur Gupta. Ça n'est pas gagné d'avance, mais il est déjà beaucoup plus probable que le grand dragon y perde des écailles.

— Si les personnages sont des rebelles, alors il faudra qu'ils pactisent avec Gupta. S'ils sont en possession de Sang-dragon et qu'elle n'a pas été droguée, la relique tentera immédiatement de prendre possession de son porteur afin de tuer le dragon. Si elle a été droguée elle essaiera tout de même, mais avec trois fois moins de chance (ego 12). Si les personnages sont agressifs à l'égard de Gupta ou ten-

Sang-dragon

Sang-dragon est une relique vivante et elle n'est pas contente. Elle ne pourra être utilisée que par une personne loyale, après lui avoir fait promettre de tuer Gupta. Si son porteur devait faillir à sa parole elle lui dévorerait l'âme. Voilà qui donne à réfléchir. Pourtant elle n'est pas sûre d'y parvenir, mais elle compte sur son ego pour pouvoir affirmer sa domination sur le personnage au moment voulu. En dehors de cela elle sera très sage et tentera chaque fois qu'elle le peut de maintenir son porteur en vie tout en l'aidant de son mieux.

Sang-dragon

(relique/lance de fantassin +5) : AL NL ; Int Supra-géniale ; Ego 37 ; Dégâts 2-7+5 ; Pouvoirs mineurs : confère une force de 22 (+4/+10), donne un bonus de -5 à la CA (minimum -5), guérit les blessures graves 3fxjour ; pouvoirs majeurs : immunité aux souffles de dragon, régénération 1PV par round, inflige des quintuples dégâts contre tous les types de dragons ; danger : le porteur de Sang-dragon a 10 % + 5 % de chances cumulatives par jour d'épouser la croisade antidragon de la lance. De plus, à chaque fois que le porteur n'a pas le contrôle, Sang-dragon peut prendre le pas sur lui avec un bonus de +1 la fois suivante.

tent de le menacer, il les vaporisera sous un déluge de feu dont il a le secret, les survivants étant appelés à se rendre au plus vite chez le guérisseur le plus proche. En dehors de ces petites considérations Gupta, en vieux dragon intelligent (bien qu'un peu grognon), est tout à fait prêt à traiter avec les personnages à condition qu'on le laisse tranquille par la suite. Il se voit bien continuer d'être une divinité pour les Orques, croquer quelques têtes de bétail de temps en temps et déployer ses ailes quand bon lui semble sans que les populations humaines et elfes se mettent à lui lancer des cailloux. Bref, il veut vivre peïnard au sein de l'empire et, pourquoi pas, veiller à ce que celui-ci soit agréable à vivre et prospère pour tous les peuples qui y vivent.

Les personnages ne sont peut-être pas habilités à prendre la décision de faire revenir Gupta (les humains de l'état-major rebelle seront-ils d'accord?). Le dragon propose d'attendre la nuit prochaine pour connaître leur décision. S'il n'a pas de nouvelles, il reste au fond de son trou. S'il ont besoin de lui, ils n'ont qu'à demander à l'un de ses prêtres de rêver des PJ, il sortira alors immédiatement de sa retraite. Attention, si les personnages ne respectent pas leurs engagements envers Gupta celui-ci les atomisera avant de partir vers d'autres cieux (on ne plaisante pas avec un dragon de cette envergure).

Le royaume onirique disparu, les personnages n'ont plus qu'à remonter par le cloaque (ses habitants, qui ont senti le dragon s'éveiller, y étant beaucoup moins nombreux et agressifs que lors de la descente) et se rendre soit sur les remparts pour faire face à l'assaut final des Orques (s'ils sont dans le camp de Rungda) soit en bordure de la ville aux côtés des rebelles.

Prélude à l'apocalypse

Il fait nuit lorsque les personnages regagnent enfin la surface. Ils sont fatigués, probablement blessés et l'enfer n'a pas fini de se déchaîner. En effet, durant leur périple dans le royaume onirique de Gupta, la rébellion a organisé son ultime assaut en rassemblant toutes les troupes dont elle disposait tout autour de Klem. C'est là que les personnages pourront mesurer leur efficacité tout au long de cette campagne.

Le dénouement est désormais proche et la tension est palpable dans l'air frais de cette nuit de pleine lune. La bataille est imminente et les soldats sont prêts à combattre jusqu'au bout.

Les troupes des deux camps sont plus ou moins importantes en fonction de ce que les personnages ont réussi à faire durant la totalité des scénarios. C'est maintenant à vous, MJ, de déterminer quelles seront les forces en présence et de placer les personnages au cœur même de la bataille qui va avoir lieu.

Le culte de Rungda

Les nombreux prêtres et chevaliers de Rungda sont présents sur les remparts, des Elfes et des Humains pour la plupart. Ils sont des milliers et invoquent leur divinité avec une foi sans limite tout en sacrifiant la totalité de leurs prisonniers de guerre en les jetant du haut des remparts. Rungda apparaît alors dans un halo de lumière blanche et son apparition galvanise ses troupes, tandis que l'armée orque retient difficilement un hoquet de terreur.

La rébellion

Dans le meilleur des cas, des milliers d'Orques, des centaines d'Ogres, des milliers d'Humains et les troupes de Snake sont présents. Les personnages ne devraient pas avoir de problème pour expliquer aux principaux dirigeants de la rébellion que la seule solution est d'accorder ce qu'il veut à Gupta, surtout depuis que Rungda est apparue sur les remparts de Klem.

La décision d'appeler Gupta est prise immédiatement et Obaros, le prêtre de Gupta, se charge de transmettre le message au Grand Dragon.

Apocalypse now!

La bataille commence, l'armée rebelle se jetant à l'assaut des remparts de Klem dans un bruit de tremblement de terre. Les chevaliers de Rungda versent l'huile bouillante sur les assaillants tandis que les prêtres et les mages de Rungda se laissent aller à une débauche de magie. Rungda elle-même fait naître colonnes de feu et tempêtes de glace sur les assaillants, combattant aux côtés de ses fidèles. Des centaines de guerriers périssent dans les premières minutes, et l'assaut reflue. Mais à ce moment-là Klem toute entière se met à trembler, comme prise de convulsions. L'immense et superbe palais de Klem commence à s'effondrer sur lui-même dans un grondement sourd. Puis le silence se fait absolu, tout le monde s'interroge. Soudain, projetant une pluie de gravats Gupta jaillit des décombres et sa silhouette gigantesque remplit tout le ciel. Les Orques poussent des hurlements de joie et la clameur s'amplifie tandis qu'ils repartent à l'assaut.

Puis Gupta se jette vers Rungda qui fonce vers lui. Le choc est d'une violence inouïe et leur affrontement dure plusieurs heures au cours desquelles de violents orages se déchaînent, des éclairs de magie pure frappent au hasard constructions et malchanceux. En dessous le combat continue de faire rage et les remparts s'écroulent petit à petit, laissant la bataille entrer au sein même de la ville.

Ce n'est qu'au petit matin que le terrible combat entre les divinités s'est enfin arrêté. De nombreux combattants des deux camps se dirigent vers le cratère où les deux adversaires ont chuté, regardant vers



le fond pour savoir s'ils sont vainqueurs ou vaincus...

L'issue de la bataille est incertaine : si les PJ n'ont pas réussi à bien monter leur réseau de résistance ou si les alliances avec les Orques sont trop fragiles, c'est Rungda qui vaincra en sortant du trou. En revanche, s'ils ont réussi à unir correctement les Orques, à réveiller le dragon et que leur mouvement de résistance est efficace c'est Gupta qui gagne. Bien entendu, si Gupta a précédemment été tué par les personnages, ou s'ils ont pactisé avec Xyth, il n'interviendra pas, et Rungda et ses fidèles vaincraient sans problème.

Si Rungda gagne

L'empire de Klem deviendra en quelques années une dictature sans pitié qui prendra de l'ampleur, et les personnages survivants pourront enfin devenir les vrais fascistes qu'ils ont décidé d'être.

Si Gupta gagne

La population rejettera toutes les religions en bloc et s'arrangera avec Gupta pour qu'il soit le garant de ce pacte. Klem deviendra alors un empire florissant où les mortels feront leurs propres choix sans être influencés par les cultes. ■

POUR
AD&D

Quelques PRÉCISIONS

Parce que la situation de l'empire de Klem va évoluer au cours de la campagne, du fait des actions des personnages, voici quelques précisions et mises au point pour vous aider à planter facilement le décor.

Une petite histoire de culte ?

Dans l'empire de Klem, le culte de Rungda est mineur, voire parmi les moins connus, et il n'a attiré jusqu'à présent qu'un nombre restreint de fidèles. Pourtant, Asruel est un véritable prêtre, bien que ses pouvoirs soient très limités. Mais sa foi est absolue et il ne doute pas d'avoir un rôle important à jouer dans l'expansion de sa religion. Tant que Rungda est enfermée, Asruel (bien que de niveau 9) est limité aux sorts de niveau 2. Après la libération de la déesse, il n'a plus de limitation.

Le culte de Rungda est, à la base, un culte du Bien, du moins dans les courts écrits des trois Tablettes de la foi. Les lois qui y sont énoncées prônent le Bien dans toute sa splendeur, mais elles peuvent être interprétées de façon plus radicale. Le « Tu ne tueras point ton prochain » peut facilement être compris comme « mon prochain est celui qui me ressemble, je suis un Elfe, donc un Orque n'est pas mon prochain ». Bref, une gentille petite religion qui peut dérapier bien vite vers l'intolérance totale ; c'est d'ailleurs le thème de cette campagne.

Les six anneaux de Rungda

Les cinq sceaux qui maintenaient Rungda enfermée dans sa jarre-prison vont, à sa libération, se transformer en objets magiques. Ces objets, qui contiennent chacun une parcelle de l'immense pouvoir de la déesse, prennent la forme de six anneaux (pourquoi pas cinq ? eh bien les voies de Rungda sont impénétrables !), dont les pouvoirs sont différents en fonction des personnes qui les utilisent.

Plus le porteur croit en Rungda et plus son anneau est puissant. Dans le même ordre d'idée, plus son niveau est élevé et plus il a de possibilités. En termes de jeu, chaque anneau possède des charges qui permettent son utilisation, et le nombre de ces charges dépend du niveau du porteur et de sa foi en Rungda.

Pour un prêtre ou un chevalier de Rungda, nous considérons que leur foi est absolue et que l'anneau possède autant de charges que leur niveau multiplié par trois. De plus, ils utilisent les pouvoirs des an-

neaux comme des jeteurs de sorts du même niveau. Pour les autres, le nombre de charges équivaut à leur niveau, mais si le personnage qui porte l'anneau y croit vraiment, il peut rajouter autant de charges qu'il accomplit d'actions significatives pour le culte (risquer sa vie, réussir une action politique d'envergure ou convertir une vingtaine de personnes, etc. ; faire la quête à la sortie du temple n'est pas une action significative...), avec un maximum de cinq par jour. Ils utiliseront les anneaux comme des jeteurs de sorts d'un niveau deux fois inférieur au leur. Chaque niveau de sort coûte deux charges pour être lancé. Les anneaux récupèrent une charge toutes les deux heures.

L'anneau de l'air

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Feuille morte (magicien niv.1), Invisibilité (magicien niv.2), Mur de vent (magicien niv.3), Brouillard dense (magicien niv.4), Contrôle des vents (prêtre niv.5).

L'anneau du feu

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Altération des feux normaux (magicien niv.1), Piège à feu (prêtre niv.2), Boule de feu (prêtre niv.3), Bouclier de feu (niv.4), Colonne de feu (prêtre niv.5).

L'anneau de l'eau

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Création d'eau (prêtre niv.1), Image miroir (magicien niv.2), Marche sur les eaux (prêtre niv.3), Mur de glace (prêtre niv.4), Cône de froid (magicien niv.5).

L'anneau de la terre

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Pierre magique (prêtre niv.1), Diable de poussière (prêtre niv.2), Lenteur (magicien niv.3), Excavation (magicien niv.4), Façonnage (magicien niv.5).

L'anneau de la nature

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Passage sans traces (prêtre niv.1), Distorsion du bois (prêtre niv.2), Croissance d'épines (prêtre niv.3),

Forêt hallucinatoire (prêtre niv.4), Communion avec la nature (prêtre niv.5).

L'anneau de la magie

Permet, une fois par tour de jeu, de lancer les sorts suivants : Détection de la magie (magicien niv.1), Toile d'araignée (magicien niv.2), Minuscules météores de Melf (magicien niv.3), Globe d'invulnérabilité mineur (magicien niv.4), Magie d'ombre (magicien niv.5).

Si Rungda est « tuée » par Gupta, les anneaux n'auront plus qu'un nombre de charges fixe égal à 6, et les sorts dépassant le niveau 3 ne pourront plus être lancés.

Les chevaliers de Rungda

Cet ordre de prêtres-guerriers peut être considéré comme un ordre mineur de sous-paladins bien que leur alignement soit seulement loyal. Leurs restrictions sont les mêmes que celles du paladin mais adaptées au culte de Rungda. Leurs règles sont celles du culte, de l'honneur et du respect de la parole donnée. L'observance de ces quelques règles leur permet d'avoir accès à quelques sorts de prêtre dès le premier niveau (sphères élémentaire et végétale). Le culte subvient à tous leurs besoins, qu'il s'agisse de nourriture, de logement ou d'équipement.

L'ordre de l'Unique Magie

Cet ordre regroupe à la fois les prêtres et les mages sous une seule bannière, cléricale et hermétique. Rungda étant une entité née à l'intersection de plusieurs plans, elle en possède les sphères, c'est-à-dire altération, évocation, élémentaire et végétale.

Les sorts sont acquis comme pour un prêtre, qu'ils soient issus d'une liste de magicien ou non. La magie hermétique étant autorisée, les prêtres comme les mages de Rungda (tous sont considérés comme des prêtres) peuvent aussi apprendre leurs sorts dans un livre de magie, le nombre pouvant être appris n'étant limité que par la table d'apprentissage des sorts de prêtres.

Quelques caractéristiques

POUR
AD&D

ACTE 1

Orque (type, *BM* p. 221) : AL variable ; Int variable ; CA 6 ; VD 9 (12) ; DV 1 ; PV 8 ; TACo 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 ou par arme type ; AS néant ; DS néant ; RM néant ; TA M ; M Stable.

Villageois (type, *BM* p. 146) : AL variable ; Int Moyenne ; CA 10 ; VD 12 ; DV de 1 ; PV 4 ; TACo 20 ; #AT 1 ; Dégâts selon l'arme ; AS néant ; DS néant ; RM standard ; TA M ; M Moyen.

Gobelin (type, *BM* p. 124) : AL LM ; Int Moyenne ; CA 6 ; VD 6 ; DV 11 ; PV 5 ; TACo 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 ou par arme type ; AS néant ; DS néant ; RM standard ; TA M ; M Moyen.

Doppelganger (type, *BM* p. 57) : AL N ; Int Haute ; CA 5 ; VD 9 ; DV 4 ; PV 32 ; TACo 15 ; #AT 1 ; Dégâts 1d12 ou par arme type ; AS surprise ; DS spécial ; RM spécial ; TA M ; M Élite.

Dryade (type, *BM* p. 76) : AL N ; Int Élevée ; CA 9 ; VD 12 ; DV 2 ; PV 15 ; TACo 16 ; #AT 1 ; Dégâts 1d4 (couteau) ; AS charme ; DS spécial ; RM 50 % ; TA M ; M Stable.

Nain des montagnes (type, *BM* p. 206) : AL NM ; Int Moyenne ; CA 9 ; VD 6 ; DV 1+1 ; PV 7 ; TACo 20 ; #AT 1 ; Dégâts selon l'arme ; AS néant ; DS néant ; RM standard ; TA M ; M Stable.

Yeti (type, *BM* p. 300) : AL N ; Int Moyenne ; CA 6 ; VD 15 ; DV 4+4 ; PV 30 ; TACo 15 ; #AT 2 ; Dégâts 1d6/1d6 ; AS serrer ; DS immunité au froid normal ; RM standard ; TA G ; M Élite.

Les mages elfes de Lorey (type) : AL NM ; Int Supra-géniale ; CA 5 ; VD 12 ; DV 6 ; PV 40 ; TACo 13 ; #AT 1 ou 2 ; Dégâts selon l'arme ; AS sorts ; DS sorts ; RM 10 % ; TA M ; M Fanatique. Sorts mémorisés : — Option A : (niv. 1) Agrandissement, Force fantasmagique, Patte d'araignée, Projectile magique ; (niv. 2) Cécité, ESP, Image miroir ; (niv. 3) Boule de feu, Toucher vampirique ; (niv. 4) Bouclier de feu. — Option B : (niv. 1) Armure, Bouclier, Mur de brouillard, Poigne électrique ; (niv. 2) Invisibilité, Oubli, Peur ; (niv. 3) Minuscules météores de Melf, Rafale ; (niv. 4) Métamorphose d'autrui (ovinomorphose).

ACTE 2

Chevalier de Rungda (sous-officier type) : AL LM ; CA 4 ; VD 9 (12) ; DV 2 ; PV 18 ; TACo 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 ou par arme type ; AS néant ; DS néant ; RM néant ; TA M ; M Élite.

Paladin de Rungda (officier supérieur type) : AL LM ; CA 0 ; VD 9 (12) ; DV 5 ; PV 50 ; TACo 16 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8 ou par arme type ; AS sorts ; DS sorts ; RM néant ; TA M ; M Élite. Sorts mémorisés : — Option A : (niv. 1) Détection de la magie, Soins des blessures légères ; (niv. 2) Silence sur 5 mètres. — Option B : (niv. 1) Sanctuaire, Enchevêtrement ; (niv. 2) Diable de poussière.

ACTE 3

Ogre (type, *BM* p. 216) : AL LM ; CA 5 ; VD 9 ; DV 4+1 ; PV 30 ; TACo 17 ; #AT 1 ; Dégâts 1d10 ou par arme type ; AS +2 aux dégâts ; DS néant ; RM néant ; TA G ; M Stable.

Ogre mage (type) : AL LM ; CA 4 ; VD 9 ; DV 6+6 ; PV 40 ; TACo 15 ; #AT 2 ou 1 ; Dégâts 2d4/2d4 ou selon l'arme ; AS +3 aux dégâts, sorts ; DS sorts ; RM 20 % ; TA G ; M Élite. Sorts (lancés comme un mage de 9^e niveau) : Détection de la magie (2 fois/jour), Peur (1 fois/jour), Runes explosives (1 fois/jour), Hâte (1 fois/jour), Œil de magicien (1 fois/jour).

Sang-dragon (relique/lance de fantassin +5) : AL NL ; Int Supra-géniale ; Ego 37 ; Dégâts 2-7+5 ; pouvoirs mineurs : confère une Force de 22 (+4/+10), donne un bonus de -5 à la CA (minimum -5), guérit les blessures graves 3 fois/jour ; pouvoirs majeurs : immunité aux souffles de dragon, régénération 1PV par round, inflige des quintuples dégâts à tous les types de dragons ; danger : le porteur de Sang-dragon a 10% + 5% de chances cumulatives par jour d'épouser la croisade antidragon de la lance. De plus, à chaque fois que le porteur n'a pas le contrôle, Sang-dragon peut prendre le pas sur lui avec un bonus de +1 la fois suivante.

Snake, Death Knight (*Monstruous Manual*, pas traduit dans le *Bestiaire monstrueux*) : AL CM ; For 18(00) ; Int Génie ; CA 0 ; VD 12 ; DV 9 ; PV 90 ; TACo 10 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8+6 ; AS sorts ; DS réflexion de sorts (10%), immunité au Vade Retro ; RM 75 % ; TA M ; M Sans peur. Sorts mémorisés : Blessures légères (x4), Protection contre le Bien, Malédiction, Croc-en-jambe, Diable de poussière, Obscurcissement, Métal brûlant, Piège de feu, Silence, Animation des morts (x3), Cécité (x2), Façonnage de la pierre, Bâtons en serpents, Protection contre le Bien sur un rayon de 3 m, Blessures graves (x3), Mur de feu, Fléau d'insectes, Blessures critiques, Barrière acérée, Mise à mal, Parole divine. Le Death Knight est armé d'une épée longue +3, d'acuité.

Fille de Xyth (araignée colossale type, *BM* p. 16) : AL NL ; Int Génie ; CA 6 ; VD 18 ; DV 2+2 ; PV 15 ; TACo 19 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 ; AS saut, poison ; DS néant ; RM néant ; TA M ; M Moyen.

Xyth (unique) : AL CM ; Int presque divine ; CA 5 ; VD 18 ; DV 12 ; PV 80 ; TACo 9 ; #AT 3 ou 1 ; Dégâts 1d6/1d6/1d6 ou 3d10 par morsure ; AS spécial ; DS spécial ; RM 50 % ; TA L ; M non applicable. Xyth lance ses deux pouvoirs (Toile d'araignée et Éclipse) comme un mage de 12^e niveau. Elle utilise sa toile (comme le sort de mage) une fois par round. Elle peut s'éclipser pour éviter une attaque une fois par round. A chaque morsure, elle injecte un puissant poison qui provoque le sommeil (1d6 heures) si un jet de sauvegarde contre le poison à -4 n'est pas réussi. En cas de réussite la victime encaisse tout de même 1d6PV de dommages. Seules des armes magiques d'au moins +2 peuvent la toucher.

Gupta (unique) : AL LN ; Int presque divine ; CA 9 ; VD 9/vol 35 (C)/st 5 ; DV 26 ; PV 208 ; TACo 9 ; #AT 3 plus spécial ; Dégâts 2d10/2d10/4d10 ; AS spécial ; DS spécial ; RM 90 % ; TA T (25 m base) ; M non applicable. Gupta n'utilise pas la magie mais il y est pratiquement immunisé. Son souffle énergétique cause d'énormes dégâts (30d10+30, sauvegarde applicable) aux êtres vivants comme aux objets (sauvegarde contre la désintégration). Sa Force (25, +7/+14) et son Endurance sont phénoménales et il régénère de 5PV par round.

Pour Rolemaster

PNJ principaux

Boniface : listes : Protections, Répulsions et Soins.

Snake : possède les listes de Clerc maléfique, Érosion physique.

Draine 3 pts de Constitution à 1 mR (JR à -10) au bout de 3 rd (peut annuler cet effet volontairement). Armé d'une épée longue +20, infligeant un critique de Taille supplémentaire de même gravité. Armure magique +10.

Codes (Monstres)

BO : m=arme de mêlée, p=projectile/ missile; P= taille petite, M=moyenne, G=grande, E=énorme; Tp=Tout petits animaux; Be=bec, Bo=butoir, Gr=griffe, Mo=morsure, Co=corne; *=cette attaque intervient dans le même round, si la précédente réussit. RM : bonus de résistance à la magie pour les JR (idem pour tous royaumes).

PNJ principaux

Nom	Prof.	Niv.	PdC	BO	BD	TA	PP	Équit.	Fila./Diss.	Spécial
Asruel	Clerc	11	75	55 bâton	20	8	70	+30	+30/+30	
Beltiher	Clerc	7	50	40 m / 15 p	20	7	55	+20	+25/+25	Bâton
Boniface	Clerc	5	30	30 m	20	7	40	+15	+20/+20	Bâton
Grüber	Guer.	7	100	95 m / 90 p	30	15		+40	+40/+60	Épée longue
Arganm	Guer.	10	125	120 m / 110p	30	16		+60	+50/+50	Hache
Kaar	Guer.	8	110	100 m / 100p	30	16		+50	+40/+45	Cimeterre
Elmiriel	Guer.	7	95	90 m / 90p	30	16		+45	+50/+50	Épée longue
Abel	Guer.	2	25	35 m / 25p	25	15		+20	+20/+20	Épée longue
Olgmar	Guer.	8	100	100 m / 100p	30	16		+45	+40/+40	Fléau
Obaros	Clerc	8	50	45 m / 15 p	20	7	60	+20	+30/+30	Bâton
Snake	Guer	12	170	100 m / sorts	18	40	60	0	+40/+40	Mort-vivant

PNJ secondaires

Nom	Prof.	Niv.	PdC	BO	BD	TA	Équit.	Fila./Diss.	Spécial
Ranger elfe	Rang.	5	50	50 m / 30 p	25	7	+30	+50/+50	Troupe d'Elmiriel
Pillard orque	Guer.	4	35	70 m / 60 p	25	10	+25	+25/+25	
Villageois	var.	1/3	30	20 m / 15 p	0	8	+5	+5/+5	Skill de métier à +25/+55
Nain des montagnes	var.	2/5	40	30 m / 20 p	10	13	0	+15/+15	Infra-vision, métier à +40
Mage elfe de Lorey	Magi.	8	60	25 m	5	2	+20	+10/+10	70 PP; fous!
Chevalier de Rungda	Guer.	3	45	65 m / 50 p	25	15	+15	+20/+20	
Paladin de Rungda	Pala.	6	50	55 m / 35 p	25	18	+20	+25/+25	25 PP; 3 listes niv. 10

Monstres

Dryade : esprit des arbres; peut à volonté parler avec les plantes, fusion avec les arbres. Et 3/jour lancer le sort Emprise (niv. 7 de Maîtrise des esprits). **Doppelganger** : peut prendre l'apparence d'un humanoïde (visage, corpulence). Avidé de richesses, prudent et assez couard. Immunisé aux sorts de charme, sommeil. **Vers putrides** : vers attaquant les tissus humains, causent maladie bubonique gravité 8. **Nécrophage (wight)** : immunisé aux sorts de charme, sommeil. Inflige un critique B de froid et draine 4 points de Constitution. Touché par les armes

magiques ou en argent. Pas de sorts. **Vase cristalline** : transparente dans l'eau, son attaque inflige 5-15 PdC, poison paralysant niv. 4, immunisée au feu, froid, acide. **Traqueur gluant** : masse informe et hostile, son attaque n'inflige aucun dommage, mais son contact délivre un poison de contact niv. 5, paralysant; att. feu ou froid doublent les dommages. **Banshee** : esprit d'elfe, sa présence provoque un Frayeur à vue; peut crier une fois/jour, JR contre Peur, raté de 50+ provoque la mort, de 1 à 50 la fuite. Touché par armes magiques. **Sorcière verte** : Imitation des sons à +80, sorts : invisibilité, illusions mineures.

Arcanobions : vers attaquant les livres, le cuir, les tissus... Très difficiles à voir. **Heucuva** : mort-vivant (moine déchu), peut se métamorphoser en un être normal 3/j. Hait les prêtres et clercs. Touché par les armes magiques ou en argent. **Démon Osluth** : possède les listes (au niv. 10) de base de sorcier, de mentaliste maléfique et Maîtrise des appels. 30PP. Immunisé aux sorts de feu et glace/froid. **Ogre Mage** : idem Ogre (mais de niv. 7) avec en plus des capacités magiques (listes niv. 10) : Liaisons supérieures, Lois de l'invisibilité, Lois de la lumière, Maîtrise des esprits. Environ 35 PP.

Monstres

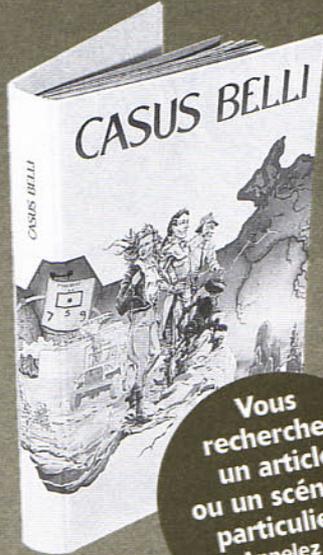
Nom	Niv.	PdC	BO	BD	TA	Tai./Crit.	Vitess.	Fila./Diss.	RM	Spécial
Dryade	4	50	30 m/10p	20	1	M/-	MR	+50/+80	40	Très belle
Gobelin	2	30	40 m/20p	10	6	M/-	MO	+20/+20		Infra-vision limitée
Doppelganger	6	70	80 m/60p	40	4	M/-	MR	+50/+50	25	Ignore stun
Vers putrides	1	1	0PTp	10	1	T/-	RT	+20/+20		Att. les tissus internes
Nécrophage	8	75	70MGr	20	1	M/-	LE	+20/+20		Mort-vivant
Vase cristalline	4	100	60 acide			G/GC	TL	+10/+70		Ignore stun, hémorragie
Traqueur gluant	5	50	70 spé.	30	1	P/-	RT	+50/+50		Ignore les stun
Banshee	9	130	80 MGr	40	1	M/II	MO	0	40	Mort-vivant
Margouille	8	120	90 GGr/60 MMo	40	16	M/-	MR	+30/+70		Gargouille supérieure; ignore les stun
Démon-Gardien	12	180	120GGr x2/100GBo	50	12	G/GC	MR	0	40	Éclair de feu 3/jour; touché par armes +10
Harpie	9	80	55 GGr x2/70 MMo/a	45	3	M/-	MR	+30/+30		Son chant provoque le sort Emprise
Sorcière verte	11	100	90GGr x 2	50	8	M/-	RA	+60/+80	25	
Golem de pierre	15	190	110GBo	20	16	M/TG	MO	0	70	Ignore stun, hémorragie. Touché par armes +10
Mimique	10	130	90GBo	10	16	M/-	RT	+0/+70		Colle si on touche
Chevalier squelette	11	150	120Masse	30	15	M/-	MR	+10/+30	60	Mort-vivant; résiste aux sorts comme un niv. 20
Heucuva	3	25	60MGr	30	1	M/-	MO	+20/+20	10	Contact inflige maladie
Arcanobions	1	2	10PTp	10	1	T/-	RT	+30/+30		Mangent les livres...
Démon Osluth	7	100	50MGr x 2/60MBo	30	12	M/GC	MO	+20/+20	40	
Ogre	5	110	45 m/80MBo/50MGr*	20	3	G/I	MO	+20/+20		Diminue les critiques d'un niveau; 1 att/rd
Yeti	6	180	80MGr / 100MBo*/120MMo	40	4	G/-	RA	+30/+80		Inflige une att. Mo au round suiv., si celle en Bo a réussi.
Filles de Xyth	4	45	30PBe / 50PDA spé.	30	3	M/I	RA	+35/+45		Poison réducteur niv.3; diminue critiq. d'1 niv.
Xyth	16	220	100EBe / 80GBo	50	12	G/GC	RA	+10/+10	35	Poison niv. 9; touchée par armes magiques
Gupta	70	610	125EMo / 150EGr* / 130EBo* / 90ECO* / 150SFeu	75	20	E/TG	RA	0	80	3 attaques par round; Vol; pas de sorts; souffle 50/j, 1/min.; dragon du Feu, vieux

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 114.



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



109. Blue Planet. Pdf : Warhammer JdR. Adj : Les Vifs-horions : La mort selon Gorn ; 2 MJ aux commandes. Background : Flaella, la forêt des Elfes du Temps. Int : MultiSim, la fuite en avant ? S : L'appel de Cthulhu, Bloodlust, Nephilim, Star Wars, Shadowrun (MM), Warhammer (MM).



110 - INS/MV 3e éd. ; Shadowrun France. Pdf : Cyberpunk v.f. Adj : Un pour tous, tous pour un ! ; Les Forges de Galgatan, Ward & Blackmoor, l'agence d'Énigma, Waou : Hawkmoon, Inc. ; Weiss et Hickman. Ces jeux qui n'auraient jamais dû sortir. S : In Nomine Satanis, BaSIC/Énigma, Earth-dawn, JRTM, AD&D.



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



112 - 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, Nightprowler, JRTM (GE).



113. Alternaty ; Kindred of the East. Pdf : les règles d'AD&D. Jeu-concours L'année de l'Orc (I). Adj : L'improvisation de crise. Shadowhunt, un background pour Shadowrun. S : Shadowrun, Histoire de Fou, AD&D, Polaris, Vampire (GE).



114. Heavy Gear ; Mage ; The Sorcerers Crusade ; Chronopia ; Courtisanes ; Montjoie. Adj : Seconds rôles du port ; conseils Deadlands. Sc : L'appel de Cthulhu ; Legends of the Five Rings ; Pendragon ; BaSIC/Mousquetaires, Warhammer JdR (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 samouraï, la courtisane, Devine...
HS 4 - GRANDEUR-NATURE. Tout sur les jeux grandeur nature : définitions, précisions, conseils pratiques.
HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Pour AD&D, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, 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, Réve 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 Malienda 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, Scales, Nephilim, Ars Magica.
HS 13 - JEUX DE PLATEAU. Présentation, analyses, variantes et scénarios pour divers wargames, jeux de plateau et jeux de cartes.
HS 14 - ENCYCLOPÉDIE MÉDIÉVALE-FANTASTIQUE (vol I). Des personnages, des monstres, des légendes, des objets, des sorts, des lieux et 4 scénarios pour AD&D/Warhammer/Simulacres.
HS 15 - SPÉCIAL VACANCES. S : AD&D, Loup-garou, Chimères, AdC, Mega, Rd/Ouiros, INS/MV, Écryme, Pendragon, Cyberpunk, Simulacres. Sc. solo, 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, Vampire, Elic, Rolemaster/ Warhammer, BaSIC/Secret de Ji ; L'héritage Greenberg (campagne).
HS 21. MOUSQUETAIRES & SORCELLERIE, un nouvel univers complet (règles et 2 scénarios) pour BaSIC. Des aides de jeu et des scénarios pour les précédents univers : Danz & Enigma.



RCS PARIS B 572 134 773

texte :
tristan Lhomme
et patrick
Leclercq
illustration :
bernard bittler
plan :
cyrille daujean

Danse



BITTLER
00

macabre

Pour Vampire

MOYEN



**Ce scénario
conviendra
à des joueurs plutôt
expérimentés,
à un Conteur
connaissant bien
le Monde
des Ténèbres
et à des vampires
plutôt jeunes,
à qui cette
aventure
devrait apprendre
à faire attention
aux conséquences
de leurs actes.
Le « Guide des
joueurs » et/ou
« Vampire : l'Âge
des Ténèbres »
peuvent être utiles,
même s'ils ne sont
pas indispensables.
Comme
de coutume,
un plan de Paris
vous rendra
des services...**

Introduction

Paris, fin 1998. Le froid et les longues nuits sont de retour, à la grande joie des vampires de toutes obédiences. Pour une fois, abandonnons les splendeurs un peu fanées de la cour de François Villon. Après tout, tous les buveurs de sang ne sont pas sagement intégrés à la structure étouffante de la Camarilla. Toutes les cités comptent quelques dizaines de révoltés, d'« anarchs » qui ne se reconnaissent ni Dieu ni maître, et qui vivent au jour le jour. Certains se contentent de semer le trouble, d'autres sont politisés et cherchent très sérieusement à renverser la Camarilla. Le tri entre les deux voies étant pratiquement impossible à faire, les princes ont tendance à regarder de travers tous ceux qui se proclament anarchs. Toutefois, la plupart considèrent également que l'adhésion à la « cause » anarch indique un vampire prometteur, doté d'une forte volonté... bref, un futur pion de valeur, une fois qu'il aura terminé sa « crise d'adolescence » et qu'il aura accepté le système et son fonctionnement. François Villon lui-même est une preuve de la validité de cette théorie. Après tout, il a passé une bonne partie de sa vie mortelle en prison, et ses premiers siècles de vampirisme ont été dans le droit fil de son existence antérieure. Évidemment, maintenant qu'il est « arrivé », il a nettement changé d'opinion... Bref, à Paris comme ailleurs, les anarchs sont surveillés, mais pas ouvertement persécutés. Pour une raison ou pour une autre, nos héros ont rejoint ce groupe. Qu'il s'agisse de nouveau-nés désireux de goûter quelques années de liberté ou de vampires plus âgés écœurés par la politique de Villon, ils ont été cordialement accueillis par Michel dit le Lillois, le chef d'une petite bande basée à Pantin, en banlieue nord-est, qui fait plus ou moins fonction de « chef des anarchistes » de la région parisienne. « Cordialement » ne veut pas dire « à bras ouverts ». Le Lillois se méfie beaucoup des espions du prince, et il demande aux PJ de faire leurs preuves. Il leur prépare une série d'épreuves biscornues, dont la finalité est de bien montrer qu'ils rejettent l'autorité, la Camarilla et la Mascarade. Si vous avez un peu de temps et que cela semble amuser les joueurs, préparez-leur un bizutage en règle, en fonction de leurs pouvoirs et de leurs capacités. Obligez, par exemple, un Nosferatu à se promener invisible dans un commissariat et à y terroriser quelques flics. Pour d'autres personnages, ce sera un combat au premier sang avec un jeune Brujah, ou le pillage d'un magasin de vêtements du forum des Halles (attention aux caméras de surveillance !). Bien entendu, si l'option « anarchs » ne vous tente pas, ce scénario reste jouable.

Vous aurez juste à laisser tomber ce paragraphe et à modifier un peu les premières scènes...

Le casse

Traditionnellement, le bizutage des anarchs se termine par un gros pied de nez au prince. Le Lillois, qui a passé plusieurs nuits à préparer celui des personnages, leur explique ce qu'ils auront à faire. « Très simple. Il y a un appart, dans le XVI^e, qui appartient au prince, mais où il ne met jamais les pieds. On m'a dit qu'il y gardait dans un coffre des vieux papiers et des souvenirs de sa looongue vie. Vous entrez, vous ramenez le coffre. Avant de partir, vous faites en sorte de signer le coup, qu'il sache bien que c'est des anarchs et pas des bêtes cambrioleurs. Facile, non ? »

L'appartement, qui se trouve dans un immeuble de la rue Michel-Ange (juste à côté de l'église d'Auteuil), est occupé par Antoine et Jeanne, un couple de goules. Ce sont des favoris du prince, pas des gardes. Ils ont une vie mondaine bien remplie, et passent énormément de temps à l'extérieur. Situé au troisième étage, l'appartement est protégé par une porte blindée et un système d'alarme (sans oublier des voisins snobs et paranoïaques, qui sont du genre à appeler la police s'ils voient des inconnus louches traîner près de chez eux). Le coffre, une petite merveille en bois sculpté, est dans le salon, à la place d'honneur. Il pèse assez lourd, mais cela n'a rien d'insurmontable. Manipulez les événements de manière à ce que les personnages aient une ou deux frayeurs, mais n'échouent pas.

Lorsqu'ils reviennent avec le coffre, le Lillois les félicite chaudement. S'ils insistent pour l'ouvrir (le Lillois n'a pas l'air pressé de le faire), les personnages découvrent un monceau de vieux papiers en latin et en français. Il y a même quelques parchemins ! À moins que l'un d'eux n'ait reçu une solide formation de paléographe, tout cela est indéchiffrable. Le Lillois hausse les épaules : « Aucune importance. Ce qui compte, c'est que vous l'ayez ramené. On trouvera bien quelqu'un pour nous lire tout ça un jour. Et puis si on n'y arrive pas, on lui renverra son coffre, au Villon. Quelle importance ? » En revanche, si les PJ manifestent le désir de conserver leur trophée, il insiste beaucoup pour le garder, au moins pour une nuit...

Que se passe-t-il ?

À moins que les joueurs soient exceptionnellement mal réveillés, ils devraient

Vampire

LES PNJ

Le Lillois

Brujah, 12^e génération, étroit en 1922. Ancien instituteur devenu monte-en-l'air par amour d'une prostituée. Petit, blond, cheveux gominés, moustache, peut s'exprimer dans un français châtié mais préfère mélanger l'argot du début du siècle et le verlan.

Caractéristiques : comme Evelyn Stephens, p. 224, des règles.

François, Paul et Joseph, les trois « bras armés » du prince

Brujah, 9^e génération, étroits entre 1810 et 1830.

● François est un héros au cou de taureau, aux petits yeux méchants et aux cheveux noirs, longs et gras.

C'est celui des trois qui est le mieux adapté à la fin du XX^e siècle.

● Paul paraît âgé d'une quarantaine d'années, est chauve, porte des lunettes dont il n'a absolument pas besoin et sert de cerveau aux deux autres.

● Joseph est un ancien capitaine de hussards qui a perdu trois doigts pendant la retraite de Russie. Il porte encore des favoris, se sépare rarement de sa canne-gourdin en chêne et raconte volontiers ses campagnes sous les ordres du Petit Caporal.

Caractéristiques : comme William Shephard, p. 228, avec Puissance 3, Force d'Âme 2 et Célérité 3.

déjà se douter que le contenu du coffre est important. Il est également tout à fait possible qu'ils soupçonnent déjà le Lillois d'être manipulé...

Revenons assez loin en arrière, vers 1130. Frère Jérôme est un moine bénédictin prometteur, à la fois médecin et théologien, jusqu'au jour où il est vampirisé par un membre du clan Cappadocien. Devenu un mort-vivant, il s'installe à Paris, et plus précisément aux abords de l'université de la Sorbonne, un endroit où il est sûr de ne jamais manquer de penseurs à qui faire la conversation. Se tenant en retrait des intrigues entre vampires, frère Jérôme monte petit à petit en puissance. Fasciné par le mythe de Lilith et ses liens avec le vampirisme, il participe à la création d'un temple en l'honneur de la Mère Noire. Avec une poignée de coreligionnaires, il y organise des fêtes sanglantes, et progresse dans l'étude de sa nature.

Son existence paisible s'interrompt brutalement en 1352, au plus fort de l'épidémie de peste. Affaibli par la maladie, désespérant de trouver des victimes saines, il descend dans son laboratoire souterrain, en mure tous les accès, et s'endort. Il se réveille il y a un peu plus d'un an. Observant à distance le monde qui l'entoure, il comprend que les changements sont tels qu'il n'a aucun espoir de remonter directement à la surface.

La solution de son problème s'appelle Dominique, dit Capitaine. Ce Nosferatu, installé non loin du laboratoire de Jérôme, ne tarde pas à se rendre compte qu'il a un

nouveau voisin. Les deux vampires prennent contact. Jérôme s'arrange pour dominer Capitaine, gagnant ainsi un allié fidèle. Quelques semaines avant le début du scénario, il le lie par le sang... lui transmettant ainsi la peste, dont il est porteur depuis bientôt sept siècles.

Au fil des mois, le Nosferatu procure à Jérôme les éléments d'un nouveau laboratoire et d'une bibliothèque scientifique très complète. Il lui amène des proies, essentiellement des animaux. Il le renseigne de son mieux sur les deux sociétés, mortelle et vampirique. Et il prend contact avec le Lillois pour organiser le vol d'une liasse de parchemins qui lui ont appartenu (et dont il a retrouvé la trace par Auspex). Leur contenu, codé, contient un rituel permettant de retrouver le temple de Lilith, si celui-ci existe toujours. Frère Jérôme espère y trouver du secours. Villon, qui a mis la main sur le document en 1560, n'a aucune idée de sa nature et le conserve parmi un bric-à-brac dont il n'a pas l'usage.

Le Lillois se doute bien que Dominique n'est qu'un intermédiaire, et insiste pour « rencontrer le patron », avec l'idée de faire monter les enchères. Mal lui en prend. Jérôme le domine, efface le souvenir de l'entrevue et le renvoie à la surface, non sans s'être octroyé un petit plaisir : quelques gorgées de sang de vampire, un mets rare qu'il n'a pas savouré depuis des siècles. Au passage, sans le savoir, il contamine le Lillois.

Reste que l'existence de frère Jérôme n'est pas passée totalement inaperçue. A Haïti, les Samedi ont senti son éveil et ont dépêché un groupe pour le récupérer. Ces

vampires descendent des Cappadociens, et leurs intentions sont bonnes... même si leurs manières ne le sont guère. Quant aux Giovanni, ils ne se doutent de rien pour le moment, mais à l'instant où ils apprendront qu'un de leurs vieux ennemis est de nouveau en activité, ils feront l'impossible pour le liquider. Enfin, le culte de Lilith existe toujours parmi les plus anciens vampires parisiens, et risque d'avoir son mot à dire.

Acte I

L'incubation

La colère de Villon

Le prince réagit assez mal au vol d'une partie de ses souvenirs. Si les personnages ont bien signé leur crime, il sait que c'est un coup des anarchs. Du jour au lendemain, ceux-ci se retrouvent brusquement dans une position inconfortable. C'est l'occasion de montrer aux joueurs de quel pouvoir peut disposer un prince implanté dans sa ville depuis des siècles ! En quelques coups de téléphone, Villon fait fermer le *Mort aux vaches*, le café-centre de réunion favori des anarchs, dans le XX^e. Quelques autres lieux de rendez-vous connus, comme l'esplanade de Stalingrad, sont brusquement surveillés par la police. Les bandes de mortels qui s'asso-

Quelques légendes ..

Commençons par Lilith. La tradition biblique en fait la première femme d'Adam, qui l'a répudiée parce qu'elle était trop indépendante. Chassée dans le désert, elle y engendre d'innombrables monstres. Dans les mythes vampiriques, elle recueille Caïn, maudit comme elle, et lui apprend à maîtriser ses pouvoirs. Jusqu'à la Renaissance, son histoire fait partie des choses que tout nouveau-né apprend de son créateur. Peu après l'avènement de la Camarilla, elle cesse d'être transmise. Aujourd'hui, peu de jeunes vampires en ont même entendu parler.

.. un peu d'histoire ..

Le clan Cappadocien était, jusqu'au Moyen Âge, l'un des treize grands clans. Son fondateur, Cappadocius, était un mystique fasciné par la mort, et ses enfants partageaient ce centre d'intérêt. Politiquement neutres, les Cappadociens se consacraient à diverses recherches « scientifiques » plus ou moins macabres, puissamment aidés par leurs disciplines de Mortis, Force d'Âme et Auspex (Mortis permet toute une variété de pouvoirs sur les morts, y compris leur réanimation à des niveaux élevés). Vers l'an 1000, le clan Cappadocien signa son arrêt de mort en acceptant en son sein la famille Giovanni, des nécromanciens vénitiens ambitieux et dépourvus de scrupules. Après avoir consacré quelques siècles à se multiplier et à assurer leurs arrières, les Giovanni se retournèrent contre leurs parents.

Le jour de Pâques 1444, Cappadocius tomba sous les crocs d'Augustus Giovanni. Pour les historiens vampiriques, cette nuit-là, le clan Cappadocien a laissé la place au clan Giovanni.

En réalité, les choses ne sont pas aussi tranchées. Les Giovanni ont fait un effort considérable pour exterminer tous les Cappadociens survivants. Ils en ont massacré des centaines, mais le monde est vaste et les Giovanni très peu nombreux. Quelques Cappadociens chanceux ont échappé à la purge. Certains se sont réfugiés aux Antilles, et ont donné naissance à la lignée Samedi (des vampires-zombies nécromancs). D'autres n'ont jamais été découverts.

.. et de biologie

Les vampires sont immunisés à la plupart des maladies... ce qui ne veut pas dire qu'elles ne les affectent pas. Quelques virus particulièrement coriaces s'adaptent à la biologie très particulière des vampires, et parviennent à prospérer dans leur organisme mort. La plupart du temps, cela n'affecte pas le vampire concerné. Simplement, lorsqu'il mord quelqu'un, il risque de le contaminer. C'est par exemple le cas du Sida. La peste est une tout autre affaire. Au mieux, le vampire se transforme en « porteur sain ». Au pire, le virus mute et le rend malade. La Grande Peste des années 1350 a exterminé environ 80% des « jeunes » vampires, dont le sang n'était pas assez fort pour lui résister. Les Anciens (8^e génération ou moins), en revanche, n'ont pas été affectés.

cient trop librement avec les vampires se retrouvent brusquement décapitées, leurs chefs jetés en prison sous divers prétextes plus ou moins solides. Un ou deux anarchs dont la planque était repérée reçoivent la visite de François, Paul et Joseph, les agents personnels du prince. Ce sont de gros Brujah patibulaires qui ont passé leur première vie dans la police de la Restauration. Ils en restent aux menaces et aux considérations en l'air sur le thème « si quelqu'un retrouve ce coffre, le prince lui en sera très reconnaissant. Très ». Si vous vous débrouillez bien, les personnages devraient avoir l'impression que leur petite farce dégénère méchamment. Combien de temps s'écoulera-t-il avant que quelqu'un les dénonce ? Et que leur arrivera-t-il à ce moment-là ?

Que faire du coffre ?

Le Lillois les recontacte la nuit suivante et, deux ou trois jours après le casse, il les rencontre pour discuter de ce qu'il convient de faire de leur trophée.

● **L'inventaire est décevant.** Il contient un monceau de paperasses plus ou moins intéressantes, fragments de journaux intimes, correspondance entre vampires morts depuis des lustres, écrits de mortels conservés parce qu'ils avaient intéressé Villon... Le document le plus intéressant, et qui pourrait rendre fou de bonheur n'importe quel médiéviste, est le *Tiers Testament*, une suite de poèmes écrits par Villon peu après sa transformation, et qui sont une mine de renseignements sur la vie vampirique à Paris sous le règne du bon roi Louis XI. Cela dit, leur auteur verrait leur publication d'un assez mauvais œil. Si les personnages ont examiné le contenu du coffre la veille au soir et réussissent un jet de Perception + Investigation, ils remarquent qu'une petite liasse de parchemins manque à l'appel. Interrogé, le Lillois joue les imbéciles avec beaucoup de talent, allant jusqu'à accuser Kevin, l'un de ses amis mortels (qui n'est pas là ce soir, mais qu'il a soi-disant vu « tourner autour du coffre »). L'aura du Lillois indique qu'il est perturbé et inquiet, rien de plus.

● **Le détruire** leur vaudrait l'inimitié éternelle de Villon et, franchement, le jeu n'en vaut pas la chandelle.

● **Le restituer** est sans doute la meilleure solution, mais cela présente quelques difficultés, et devrait occuper les personnages pendant quelques nuits. Il faudra appeler l'un des agents du prince, lui fixer rendez-vous, s'arranger pour que ce ne soit pas une souricière et esquisser les questions indiscrettes qu'on ne manquera pas de leur poser. Villon ne remarquera même pas que des parchemins ont disparu, et il cessera d'inquiéter les anarchs... jusqu'à la prochaine fois.

La maladie du Lillois

Cinq nuits après le casse, l'état du Lillois se dégrade brusquement. Il tremble, il a

des vertiges et, vers minuit, il perd brusquement connaissance. Alité, il s'affaiblit très rapidement, développe une forte fièvre et commence à suer du sang. La chair de ses aisselles commence à noircir et à pourrir. Il va agoniser pendant trois jours, et ne cessera de délirer, insultant un certain « Capitaine » et parlant de ces « maudits papiers qu'il aurait dû brûler ». Un vampire patient qui resterait à son chevet pourrait l'amener à raconter ce qu'il sait, moins sa rencontre avec frère Jérôme (que ce dernier a effacé de sa mémoire).

Pire, Aïcha, qui est à la fois sa petite amie et sa source de sang préférée, tombe également malade peu après lui. Elle développe des symptômes très semblables mais, contrairement au Lillois, elle a des parents mortels qui l'emmènent immédiatement chez un médecin, le Dr. Jacquinet. Celui-ci s'empresse de la faire transférer à l'hôpital du Val-de-Grâce, service des maladies infectieuses. Comme il le confiera peut-être aux personnages, c'est le premier cas de peste bubonique de sa carrière ! (Soit dit en passant, de nos jours, la peste se soigne très bien... chez les humains.)

La direction de la bande du Lillois retombe, par défaut, sur les épaules de Miguel, un jeune Brujah, étreint dans les années 70, qui a tout du faux dur. Livré à lui-même, il laisse le Lillois crever, attend un petit mois pour être sûr que personne d'autre ne tombe malade, et reconstitue un groupe plus petit et moins efficace. Évidemment, les PJ auront certainement d'autres idées.

Le Lillois, semi-comateux, est incapable de s'alimenter seul. Dans un premier temps, il est possible de lui amener des proies et de les faire saigner dans un récipient, de manière à ce qu'il n'entre pas en contact avec elles, mais ce n'est pas suffisant. De toute évidence, il brûle davantage de sang que l'on ne peut lui en fournir...

Laissez les personnages chercher une solution à ce problème. Il y en a d'écoeuvrantes (lui capturer cinq ou six mortels, et tant pis s'ils tombent malades !), d'inélégantes (lui acheter, Dieu sait où et comment, une vache ou autre animal « à forte capacité ») et de franchement bizarres (ils ont toujours une imagination débridée !). S'ils font jouer leurs contacts au sein de la société vampirique, ils apprendront que le cas d'un gros besoin de sang a été prévu. Un certain Marcello Giovanni, du clan du même nom, vend à la demande des poches de sang humain de première qualité. Il est cher, mais il a le mérite de fournir tout le monde sans poser de questions.

Marcello Giovanni

Marcello réside dans un pavillon de banlieue parfaitement banal, à Conflans-Sainte-Honorine, à une vingtaine de kilomètres à l'ouest de Paris. C'est un petit jeune homme fluët, avec des lunettes, une blouse blanche et les manières rassurantes d'un vieux médecin de famille. Il reçoit les personnages dans un petit salon absolu-

ment normal, note leur commande, compose un numéro sur son téléphone portable, répète ce qu'ils viennent de lui dire à un interlocuteur invisible et leur demande de patienter quelques minutes. Il meuble ce petit délai en parlant de choses et d'autres (et en posant quelques questions insidieuses !). Si les PJ lui parlent du Lillois, il est très surpris d'apprendre qu'un vampire puisse tomber malade et se déclare impuissant à le soigner.

Peu après, une voiture s'arrête devant sa porte. Une goule en descend et remet leur sang aux personnages. Il ne reste plus qu'à payer. Marcello ouvre les négociations à 1000 F le litre (il leur en faut au moins une dizaine, voire le double !). Si les personnages ne peuvent pas payer, Marcello accepte d'être dédommagé plus tard, par un service de son choix. S'ils lui ont paru intéressants, il commence tout de suite à « se rembourser » en les faisant suivre par un fantôme à sa solde. Celui-ci, un vieux monsieur décharné et transparent, n'est visible qu'à partir d'Auspex 3, et uniquement à condition de se concentrer et de réussir un jet de Perception + Auspex. Comme la plupart des esprits qui servent les Giovanni, il n'est pas volontaire. Si les personnages peuvent le voir, il essaiera de le leur faire comprendre.

Guérir le Lillois

Les personnages ont, en gros, deux possibilités : les remèdes humains (inefficaces) et les Tremere (qui se déclarent impuissants, et vont signaler le malade à Villon). En fait, tout ce qu'il faut au Lillois pour aider son organisme à résister, c'est du sang. Énormément de sang. Si les personnages parviennent à lui en procurer, il lutte désespérément contre la maladie pendant près de 1d10+3 jours, consommant trois ou quatre litres de sang par nuit. Ensuite, épuisé, il sombre dans une torpeur réparatrice, qui durera quelques mois. Mort ou vif, il est donc incapable d'aider les personnages pour le reste de l'aventure. Miguel, son bras droit et successeur, est inefficace. Le reste de la bande, en revanche, est mieux disposé. Elle se compose d'une vingtaine de mortels et de trois jeunes vampires. Tout ce petit monde a grandi dans les cités, a sombré très tôt dans la délinquance, et se soucie assez peu des nobles causes. Des personnages éloquents pourraient les réquisitionner pour la fin du scénario...

À la recherche de Capitaine

Il suffit de poser quelques questions dans la communauté vampirique pour apprendre que Dominique, dit Capitaine, est un Nosferatu âgé d'à peu près un siècle, qui n'a jamais fait parler de lui car il se confor-

Capitaine

Nosferatu, 11^e génération, étreint en 1894

Pharmacien reconverti dans l'aide aux miséreux puis, sur le tard, au vampirisme,

Capitaine traîne toujours une vague odeur

chimique. Il est petit, avec une barbe et des cheveux

hirsutes, plus de nez,

de grands yeux rouges

de lémurien et des oreilles

surdimensionnées. Il porte

toujours son uniforme noir

et rouge de Salutiste,

qui commence à être

franchement élimé.

Caractéristiques : comme

Alexander Danov, p. 225,

avec 3 en Dissimulation,

2 en Puissance

et 1 en Animalisme.

Vampire

me strictement au grand précepte nosferatu : « pour vivre heureux, vivons caché ». Il a ses habitudes au refuge de l'Armée du Salut de la rue de Rome, aux confins du VIII^e et du XVII^e arrondissement. Il passe aussi énormément de temps dans les sous-sols de la gare de Pont Cardinet, tout à côté, dans la tranchée ferroviaire qui relie la gare Saint-Lazare à la banlieue ouest.

Le refuge est ouvert 24 heures sur 24. Reste à trouver un prétexte pour s'y introduire... Quoi qu'ils inventent, ça marche. De toute façon, peu de gens leur prêtent attention : deux habitués clochards viennent de tomber brusquement malades. L'un d'eux est mort, l'autre est au Val-de-Grâce. Les braves gens qui gèrent le refuge sont très préoccupés, et s'attendent d'un moment à l'autre à être fermés par décision administrative (ce qui arrive le lendemain de la visite des personnages, les clochards et les bénévoles étant tous mis en quarantaine et vaccinés contre la peste au cours de la semaine suivante). Une visite du local, que celui-ci soit vide ou occupé, permet de découvrir la planque de Capitaine, dans une petite pièce sans fenêtre du deuxième étage. Quant aux clochards, ils parlent entre eux d'un « diable aux yeux rouges » qui vient leur sucer le sang dans les dortoirs, mais les personnages n'ont certainement pas besoin d'être éclairés sur ce point.

La gare de Pont Cardinet est pratiquement abandonnée depuis plus de dix ans. Quelques trains de banlieue s'y arrêtent encore, ainsi que des RER, mais le trafic n'est plus qu'une fraction de ce qu'il a été. Inutile de dire qu'il y a la place de dissimuler une horde de vampires dans les locaux techniques abandonnés.

Or, justement, ils servent de dortoir à Béa, une vieille clocharde malkavian qui est la plus proche amie de Capitaine. En dehors de sa tendance à prendre nos héros pour des personnages de série télévisée, elle semble avoir toute sa tête. Elle s'inquiète pour Capitaine, qui a beaucoup changé depuis quelques mois. « Il est devenu brusque, voyez-vous inspecteur, et alors qu'avant, il prenait la vie du bon côté, un peu comme moi, il s'est brusquement mis à courir partout avec l'air très affairé. Il ne m'a jamais dit ce qu'il fabriquait, mais ça avait l'air très important. Mais je ne suis pas inquiète, vous allez le retrouver, hein commissaire ? » Elle n'a qu'une idée assez brumeuse des occupations de Capitaine, mais elle peut leur dire qu'il a visité à plusieurs reprises la FNAC qui vient de s'ouvrir place du Havre, de l'autre côté de la gare Saint-Lazare. Il en est revenu avec des tas de gros bouquins, qu'il a emmenés ailleurs la nuit suivante. Hein ? Un ticket de caisse ? Non, bien sûr que non, il les volait. Une fois, il a même fait une expédition sur la rive gauche, dans une librairie située près de l'école de médecine (pardon, de l'Université Paris V).

Béa accepte volontiers de les prévenir s'il revient.

Des concurrents !

À ce stade, les personnages devraient se retrouver sans piste à suivre. C'est un bon moment pour leur faire savoir que d'autres personnes s'intéressent à l'affaire. Le groupe envoyé par les Samedi entend parler des cas de peste. Il n'y a pas besoin d'être génial pour faire le lien avec l'éveil d'un très vieux vampire venu d'une époque où ce virus était autrement plus répandu qu'aujourd'hui.

Le Val-de-Grâce va recevoir la visite d'un certain « M. Toussaint », un grand mortel noir qui se présente comme envoyé par diverses administrations (il change d'un interlocuteur à l'autre, allant de la Sécurité sociale à la police judiciaire). Il soumet Aïcha et le clochard survivant, qui récupèrent doucement, à un interrogatoire serré. Aïcha ne dit rien, mais ses parents se répandent en malédictions sur « la bande de jeunes voyous » avec qui elle traîne, et transmettent à « l'inspecteur Toussaint » le carnet d'adresses de leur fille. À partir de là, Toussaint et ses trois camarades remontent assez facilement à Miguel. Si le Lillois est encore en vie, ils essayent de lui rendre visite. Sinon, c'est Miguel qui leur parle de Capitaine. Une fois sur cette piste, ils sont sur les talons des personnages. Retardez la confrontation encore un peu, si c'est possible...

Béa rappelle

Une ou deux nuits après leur visite à Pont Cardinet, Béa se manifeste. Capitaine vient juste de passer ! Il avait l'air patraque, mais a refusé qu'elle s'occupe de lui. Il a fourragé dans une vieille réserve abandonnée depuis vingt ans, et en est ressorti avec un pistolet-mitrailleur et un « gros sac plein de trucs lourds ».

Peu après, le téléphone portable du Lillois se met à sonner. Si les personnages l'ont récupéré, ils peuvent décrocher. Sinon, c'est Miguel qui se l'est approprié et qui se retrouve à faire la conversation avec Capitaine (il transmettra l'information aux personnages, qu'il soit ou non en bons termes avec eux. S'il ne les aime pas, il espère qu'il va le débarrasser d'eux). Le Nosferatu ne s'attarde pas. Il demande au Lillois de le retrouver à 23 h 00 à l'entrée du palais omnisports de Bercy, « pour un truc vachement important », puis il raccroche.

Acte II

La fièvre monte

Le rendez-vous

Palais omnisports de Bercy, 23 h 00. Capitaine est là, sous son aspect préféré, celui

d'un Salutiste entre deux âges. Il est assis sur un banc, un gros sac de toile à ses pieds. Il fait visiblement de gros efforts pour être sur ses gardes, sans grand succès. Les personnages n'ont aucun mal à le surprendre. Il fait un bond, sort un Uzi de sous son manteau et le braque vers eux. Ils ont exactement trois secondes pour lui expliquer pourquoi le Lillois n'est pas au rendez-vous. Apprenant qu'il est malade, il se crispe encore plus, puis laisse échapper un petit rire sec. « Excellent, excellent. Justement, j'avais besoin de lui pour faire un saut chez le médecin. Vous allez m'accompagner à sa place. Vous serez dédommagés pour votre peine, ne vous inquiétez pas ! À une condition : pas de questions, ni maintenant, ni plus tard. Entendu ? »

L'enlèvement

Le sac contient une corde, une trousse de cambrioleur, du chloroforme, du sparadrap... bref, le matériel du parfait petit ravisseur. Capitaine la confie à l'un des personnages, se lève et se dirige vers la Seine d'un pas mal assuré. Il s'arrête de temps en temps, secoué par de violentes quintes de toux... qui ne l'empêchent pas de tenir fermement l'Uzi ! Si les personnages tentent de le désarmer, ils s'exposent à une réaction brutale (mais si vous avez bien fait votre travail, ils doivent avoir tellement peur de la contagion qu'ils ne s'en approcheront pas pour tout l'or du monde).

Le petit groupe finit par arriver à l'Institut médico-légal (la morgue, en termes moins choisis), qui est de l'autre côté de la Seine, à deux pas de la gare d'Austerlitz. Visiblement soulagé d'être arrivé là, Capitaine s'installe dans l'embrasure d'une porte cochère et murmure : « Le premier toubib qui sort, on l'alpague. Discrettement. » C'est un plan qui a le mérite de la simplicité, mais qui présente quelques lacunes, la plus importante étant qu'il y a en permanence une garde à l'entrée. Normalement, il ne s'occupe pas de ce qui se passe à l'extérieur, mais s'il voit une bande de types blêmes chloroformer quelqu'un, il fera certainement quelque chose de fâcheux, comme appeler la police. Aux alentours d'une heure du matin, une jeune femme sort de la morgue. Elle se rend au parking souterrain, à cinq minutes à pied, y récupère sa voiture et rentre chez elle... à moins que les personnages ne s'interposent, bien entendu. Laissez-les la cueillir comme ils veulent. Si les joueurs coopèrent, vous devriez être en mesure de monter une très jolie petite scène de film d'horreur (vous savez, de ceux où un maniaque invisible poursuit l'héroïne pendant de longues minutes avant de lui sauter dessus. Et pour une fois, ce sont les personnages les agresseurs). Leur victime, une certaine docteur Sylvie Perrot, une fois capturée, qu'en fait-on ? Capitaine, toujours cramponné à son Uzi, s'est adossé contre le mur, les yeux dans la vague. Il tremble de tous ses membres et est vi-

M. Toussaint et ses Tontons macoutes

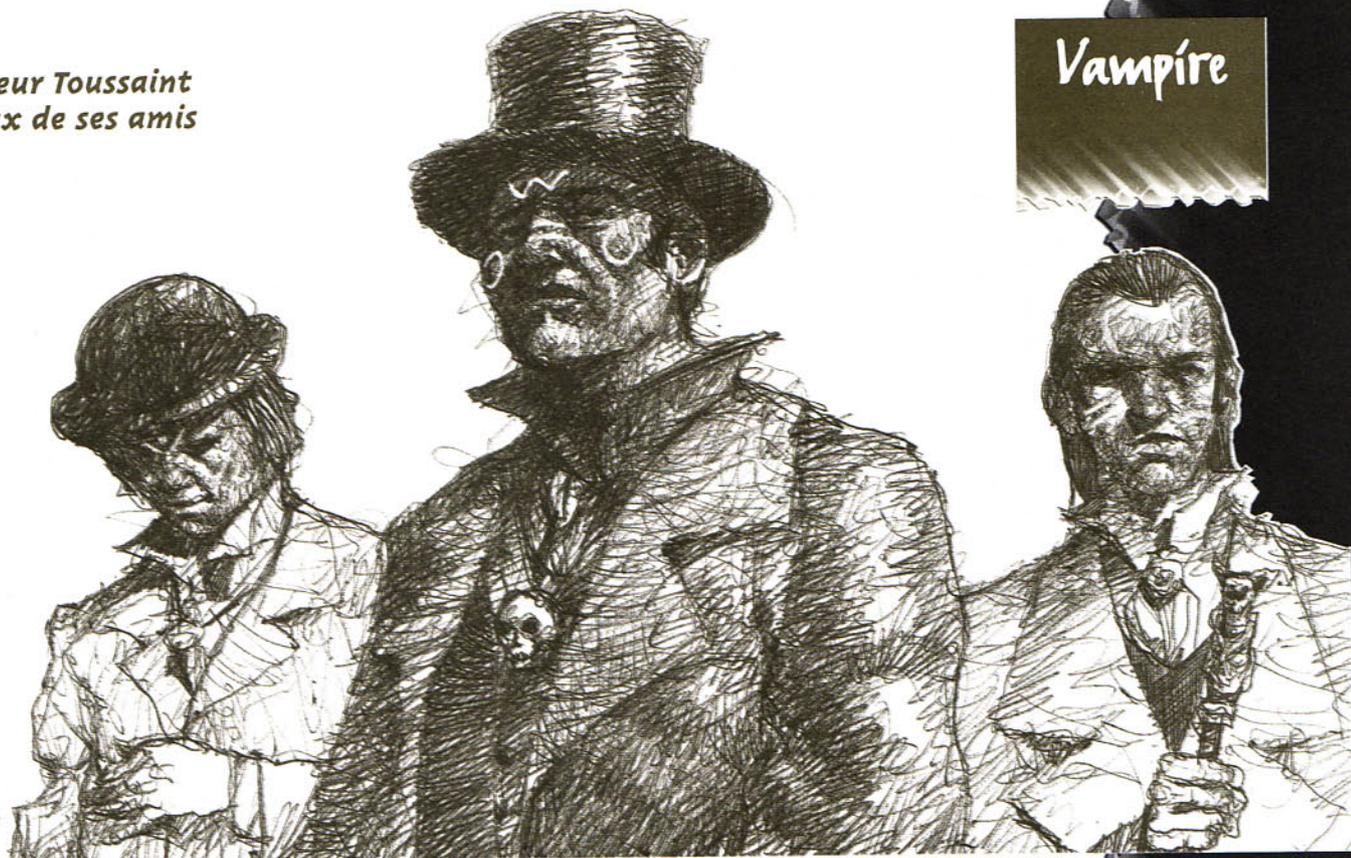
Ces quatre hommes ont été élevés à Haïti, et recrutés par les Samedi pour leur servir de porte-parole et d'enquêteurs. Ils sont redoutablement efficaces, parfaitement professionnels, et plutôt sympathiques. Tous trois sont armés. Toussaint est un magicien (PAS un mage !) qui se débrouille un peu en nécromancie. Il est capable de voir les fantômes et, en se concentrant, de leur parler et de les faire obéir à des ordres simples. **Caractéristiques :** comme Sullivan Dane, p. 227.

Le Samedi, 7^e génération

Courtois, cultivé et impitoyable, il a l'allure d'un cadavre d'un mois et évite de se montrer. **Caractéristiques importantes :** Dissimulation 4, Thanatosis 6.

Monsieur Toussaint et deux de ses amis

Vampire



siblement incapable de donner des ordres. Il finit par balbutier quelque chose comme « rentrer à la gare. J'ai besoin de repos. Demain, on l'amène... » Il n'est plus en état de protester si les personnages lui proposent un autre plan (« je la garde chez moi pendant la journée, puis on se retrouve demain à la gare » est acceptable, « vous allez immédiatement nous dire où la conduire » ne l'est pas).

Et si... les personnages arrivent à le désarmer ?

S'ils le touchent, n'oubliez pas de lancer quelques dés derrière votre écran en murmurant quelque chose sur la contagion (histoire de les faire flipper)... S'ils y parviennent avant l'enlèvement, son état s'aggrave brusquement. À demi comateux, il décide de rentrer à Pont Cardinet et de remettre l'enlèvement d'un médecin à la nuit suivante. Le lendemain, il est alité, et il demande au groupe de faire le travail à sa place. En échange, il leur promet de tout leur expliquer.

Après l'enlèvement, cela ne change pas grand-chose.

Et si... les personnages ont un médecin sous la main ?

Capitaine n'en veut pas. Il lui faut absolument l'un des médecins de la morgue, pas un autre. Il finit par laisser échapper que « ce n'est pas pour lui », et que « c'est une demande du patron ».

Le corbillard est avancé !

Le lendemain, à la gare, les personnages trouvent Béa au chevet de Capitaine. Ce-

lui-ci est couvert de sang, tremble comme une feuille et a une fièvre de cheval. Des bubons noirâtres commencent à apparaître sous ses aisselles. Bref, il est très mal en point, même s'il est encore conscient. Le Dr Perrot est ligotée dans un coin de la pièce, et visiblement terrorisée. Capitaine murmure : « Faut amener le docteur... le patron... veut la voir... faut que je me lève... » Cette fois, il n'est plus en état de faire attention à ce qu'il dit. L'ennui est qu'il ne sait que peu de choses, au fond : il a rencontré « le patron » il y a quelques mois et sait qu'il vit dans les catacombes, c'est tout. Il reste très évasif sur sa nature, marmonnant juste des choses du genre « tout pâle... »

Là-dessus, Béa, qui était sortie, rentre dans la pièce, visiblement secouée, et informe le groupe qu'un corbillard vient de se garer devant l'entrée principale. Avec un peu de chance, les joueurs vont dire « mais oui, c'est ça, un peu de silence s'il vous plaît ! ». Après tout, elle est folle... S'ils vont vérifier, toutefois, le corbillard est bien là, et un groupe de croque-morts en habit de cérémonie (complets, avec capes et hauts-de-forme) est en train d'en descendre. Il s'agit bien entendu de M. Toussaint et de ses amis, cette fois accompagnés de leur patron, qui viennent « bavarder » avec Capitaine. (Eux aussi ont quelques fantômes dans leurs manches, et en ont placé un dans la gare.)

De près, Toussaint et ses amis sont assez peu rassurants. Ils sont habillés comme de distingués gentlemen du début du siècle, mais avec quelques variations : un crâne humain en pendentif sur l'un, un bâton de sorcier orné du cadavre desséché d'un petit animal sur l'autre et des « peintures de guerre » blanches sur tous les quatre. En revanche, ils n'ont pas l'air

d'être armés. Si les personnages sont toujours suivis par le fantôme envoyé par Marcello Giovanni, Toussaint le salue très poliment, avant de s'intéresser au groupe. Il demande à voir Capitaine « pour une affaire de la plus haute importance ». Laissez les personnages protester, accepter ou insister pour être là lors de la conversation. Dans tous les cas, Toussaint les ignore. Il a une brève conversation silencieuse avec le fantôme qui espionne les personnages, puis sort une petite calebasse ornée de symboles vaudous de sous sa cape. Il l'agite dans le vide quelques instants. Le fantôme se matérialise et rentre sagement à l'intérieur.

En route !

Toussaint examine rapidement Capitaine. L'un de ses assistants lui tend un petit flacon, qu'il fait boire au Nosferatu. L'odeur ne trompe pas : c'était du sang ! (Celui du Samedi qui attend sagement dans son corbillard que ses agents lui ramènent des informations.) Après quelques minutes d'attente, l'état de Capitaine semble s'améliorer. Il est bientôt en état de se lever. En revanche, il semble complètement paniqué à l'idée de faire descendre « tout ce monde ». Le docteur, soit, il est prévu. Les personnages aussi, à la rigueur, même s'il se sent de taille à travailler seul, cette nuit (il est de toute façon certain que frère Jérôme se débarrassera d'eux). Toussaint et ses amis, en revanche, lui posent problème. Il est possible de le convaincre en faisant remarquer que sans eux, il serait incapable de se déplacer. Au pire, Toussaint & Cie acceptent de rester à la surface, puis ils entreprendront de suivre le groupe, sans même faire l'effort de se cacher.

Les chasseurs

Comme Gregory Stephens, p. 229. Armes et matériel au choix.

Lucas, goule

C'est un aimable érudit, mais il est âgé de cinq cents ans et, à cet âge, une goule est tout à fait capable de démolir un jeune vampire. Caractéristiques : un humain lambda... avec Puissance 3, Célérité 2, Dissimulation 2 et Auspex 1 !

Vampire

Plus on est de fous ..

Si vous estimez que les pauvres personnages n'ont pas assez de soucis comme ça, vous pouvez faire débarquer à la gare Paul, Joseph et François à peu près en même temps que les personnages et le groupe de Toussaint. Ils ne savent rien de frère Jérôme, mais Villon a été informé des cas de peste. Il sait à peu près où se trouvent ses sujets et qui ils fréquentent, il a donc fait le lien entre les mortels malades d'une part, et le Lillois et Capitaine de l'autre. Le Lillois étant mort ou en bonne voie de guérison, les sbires du prince choisissent de s'occuper en priorité de Capitaine. Si vous pensez que le groupe aura besoin de renforts pour la fin, vous pouvez également attendre et ne les faire descendre dans les catacombes que lors de leur seconde visite.

Henri Gallois



Vers minuit, Capitaine conduit tout le monde sur la rive gauche de la Seine, et plus précisément rue des Écoles. Il soulève le couvercle d'une bouche d'égout située devant un petit square, entre deux boutiques de jeux de rôle, et descend.

La promenade dans les profondeurs n'a rien de passionnant, mais elle est très longue. Rappelez-vous que la plupart des vampires ne voient pas dans le noir... ont-ils prévu de l'éclairage ?

Ils quittent rapidement le réseau d'égouts pour arpenter des tunnels creusés dans la roche. Ils descendent rapidement et, très vite, les signes d'activité humaine disparaissent.

Toussaint, s'il est là, signale à tout le monde « que c'est plein de morts, par ici ». Les personnages qui ont Auspex 3 sont en mesure de distinguer des silhouettes floues, qui vaquent à leurs occupations sans s'intéresser outre mesure aux personnages.

Frère Jérôme

Après une dernière descente, le groupe débouche dans une salle rectangulaire, au plafond soutenu par de gros piliers. L'ameublement, moderne, se compose d'un lit, de quelques chaises, d'une table couverte de boîtes de Pétri, d'un microscope, d'une centrifugeuse et d'autres accessoires. Une petite bibliothèque contient une soixantaine d'ouvrages médicaux. Un puits recouvert d'un couvercle de bois laisse échapper une effroyable puanteur (frère Jérôme y stocke les restes de ses repas). Dans un angle, un prie-Dieu fait face à un petit crucifix. L'électricité a été installée par Capitaine, mais Jérôme ne s'est pas donné la peine de poser un éclairage. Lui voit parfaitement dans le noir...

Le maître des lieux, revêtu des restes pourris de sa robe de moine, semble à peine surpris de voir tant de monde envahir son domaine. Il salue tout le monde, mais s'intéresse surtout au docteur Perrot. « Nous allons, ma chère, avoir des conversations fascinantes dans les semaines qui viennent. J'ai tant à apprendre ! »

L'état de Capitaine n'a pas l'air de le préoccuper. « Il vivra ou il mourra, il est entre les mains de notre créateur. » Quant aux personnages, il prend le temps de les jauger. S'ils lui font bonne impression, il leur offre du travail – essentiellement prendre la succession de Capitaine tant que celui-ci est neutralisé. Face à tant de monde, il préfère demander plutôt qu'or-

donner... du moins dans un premier temps. En ce qui concerne la peste, il admet qu'il en est responsable. « En mon temps, j'aurais dit que l'air était corrompu autour de moi. Je sais maintenant que je porte de petites créatures, des virus, qui transmettent la maladie. C'est un problème, mais j'espère le résoudre, avec votre aide. »

Reste M. Toussaint et ses acolytes, qui insistent pour lui parler en privé. Après avoir un peu hésité, Jérôme accepte. Ils ont une conversation très animée en latin, au terme de laquelle Jérôme semble inquiet (il a entre autres appris le destin des Cappadociens). Toussaint lui offre l'asile à Haïti et lui propose de rencontrer son maître.

Retour à la surface

Si vous vous êtes bien débrouillé, vous devriez avoir convaincu les personnages qu'ils ont affaire à un vieil ermite inoffensif. Après leur avoir fait jurer le secret, Jérôme les renvoie à la surface. Il leur demande de revenir le lendemain à minuit, si possible avec un mortel ou deux pour le nourrir.

Laissez le groupe mettre ces quelques heures de battement à profit pour réfléchir et glaner les informations qui leur manquent. S'ils les posent aux bonnes personnes, des questions sur des vampires blafards et obsédés par la mort leur apportent quelques informations sur le clan Cappadocien.

Et si... les personnages préviennent le prince ?

C'est un bon moyen de se racheter aux yeux de Villon. Ils sont écoutés, félicités... et chargés, en compagnie de François, Paul et Joseph, de « convaincre » frère Jérôme de se présenter au Louvre. Villon ne lui veut pas de mal, mais il est curieux de rencontrer un membre d'un clan qui a disparu un demi-siècle avant sa mort.

Et si... les personnages préviennent les Giovanni ?

S'ils sont au courant du destin des Cappadociens, ils tiennent un bon moyen de se faire des amis et de toucher une très forte somme d'argent. Ils n'ont qu'à leur donner l'adresse, les Giovanni feront le reste...

Et les Giovanni, justement ?

Qu'ils soient prévenus ou non par les personnages, les Giovanni ne restent pas inactifs. Ils ont repéré Toussaint et ses amis. La nuit suivant la rencontre à Pont Cardinet, ils envoient trois goules interroger (poliment) Béa. Celle-ci se montre aussi bavarde que d'habitude, et leur donne le nom et la description des personnages. Marcello cherche aussitôt à les joindre. Mais peut-être le groupe est-il déjà sur le

point de lui acheter du sang pour frère Jérôme...

Cette deuxième rencontre se déroule dans une ambiance beaucoup moins détendue que la première. Marcello est accompagné de quatre porte-flingues goules à l'air méchant, et d'une certaine Paola Giovanni, une jeune femme peu commode (Domination 3, Puissance 4). Ils font de leur mieux pour soutirer des informations aux personnages. Ils ont assemblé une partie du puzzle, liant les cas de peste à Capitaine et au Lillois. La présence d'un nécromancien humain (Toussaint) les intrigue. Ils soupçonnent la présence d'un Samedi, mais ne se doutent pas encore qu'ils sont sur le point de mettre la main sur un Cappadocien. Si les joueurs ont envie d'un petit combat, c'est le moment de les exaucer. Si vous préférez jouer la scène en finesse, elle marche aussi...

Quoi qu'il en soit, à moins qu'ils ne soient contents tout, nos vampires devraient sortir de cette entrevue avec l'impression qu'ils viennent de se faire des ennemis puissants. Ils ont bien raison : ils n'ont pas plus tôt le dos tourné que Marcello décroche son téléphone et appelle Henri Gallois, l'un des chasseurs de vampire les plus actifs de la région parisienne. Il lui communique tout ce qu'il sait sur les personnages et lui recommande de les suivre « parce qu'ils pourraient vous conduire à un plus gros gibier ».

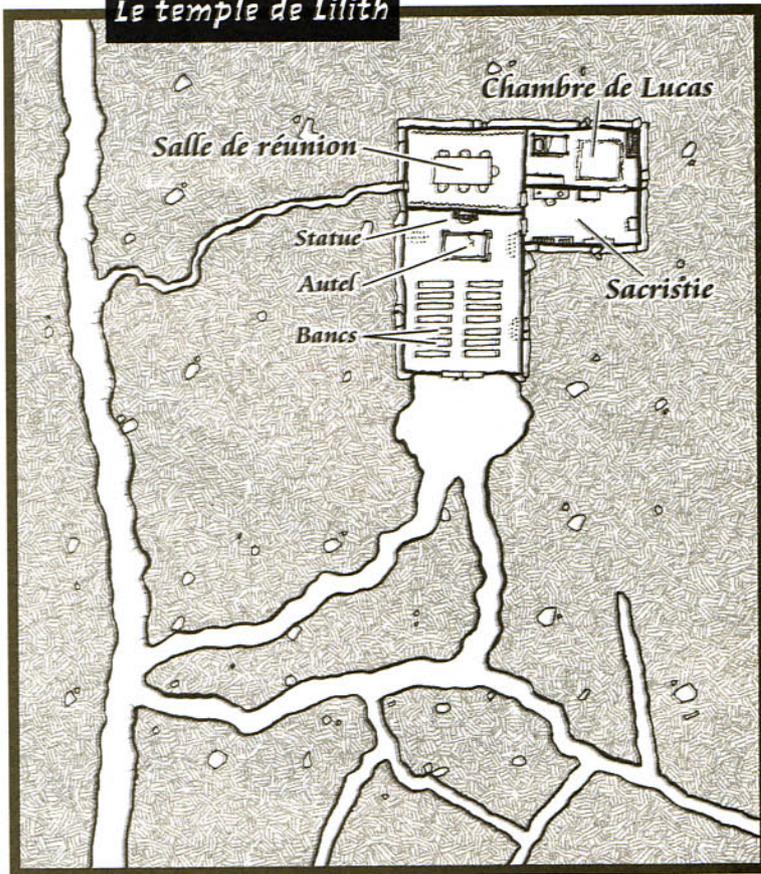
Acte III

La crise

Henri Gallois, chasseur

Gallois a vu trop de films de vampires pour son propre bien. Il a également vu des vampires, et il en a déjà tué quelques-uns. C'est un petit homme sec, avec une grosse moustache et une balafre sous l'œil droit. Dans le civil, il est dératiseur. Il est toujours flanqué d'une dizaine de collègues. Tout ce petit monde est bien armé, a la gâchette facile, et ne s'est jamais posé de questions morales sur la chasse aux vampires. Ils préfèrent travailler de jour, et la perspective de surveiller des vampires pendant la nuit les rend très nerveux. Ils posent un traceur sur l'une des voitures du groupe, et restent autant que possible à distance. S'ils ont l'occasion de coincer un personnage isolé, ils n'hésitent pas un instant. Ils attaquent pour tuer, et en nombre suffisant pour donner du fil à retordre à n'importe qui. À la surface, leur principale finalité est de mettre un peu plus de pression sur nos héros. Accessoirement, ils peuvent fournir une source de sang à amener à frère Jérôme...

Le temple de Lilith



Des tunnels encombrés

La seconde descente des personnages devrait être un peu moins paisible que la première. Ils ont Gallois et ses amis aux trousses, et les fantômes s'agitent au point d'en devenir presque visibles. Mettez en scène une partie de cache-cache avec les chasseurs. Ceux-ci ne sont pas fous : s'ils ont l'impression d'avoir affaire à trop forte partie, ils décrochent et se replient vers la surface. Ils reviendront dans quelques heures, avec un lance-flammes... À un moment donné, les personnages entendent un hurlement horrible sur leur gauche, et trouvent un cadavre qui semble avoir été écorché vif... en quelques secondes. (C'est le Samedi, qui s'est installé à quelques tunnels de frère Jérôme, qui participe aux opérations. Toussaint et ses amis sont restés à la surface. Ils repèrent le QG des Giovanni en vue de représailles ultérieures.)

Le temple de Lilith

Jérôme est visiblement content de voir les personnages. Le docteur Perrot est toujours en vie, même si elle est manifestement sur le point de craquer. Capitaine, en revanche, n'est plus visible. Jérôme hausse les épaules et affirme « qu'il est parti mourir quelque part ». En fait, il l'a tué. Ses restes, sous forme de cultures de cellules, sont sagement rangés près du microscope. Pour l'heure, Jérôme ne pense pas à la

science. Il a passé la soirée à relire les parchemins que les personnages lui ont involontairement procurés, et a reconstitué le petit rituel thaumaturgique qu'ils contenaient. Il est temps pour lui de faire une petite visite au temple de Lilith. Il murmure quelques mots, et une boule de flammes livides apparaît devant son visage. Elle se dirige vers la sortie, et il la suit. Il semble en transe, mais n'oublie pas de prendre le ou les mortels que les personnages lui ont procurés (à défaut, il se contentera du docteur, d'un chasseur... ou de l'un des PJ). La promenade, dans des catacombes infestées de chasseurs, risque d'être intéressante. Aussi perdus que les personnages, ils adoptent des tactiques de guérilla. Selon le temps que vous voulez y consacrer, ils peuvent se limiter à une ou deux petites attaques, ou être nettement plus pénibles, allant jusqu'à miner une section de tunnel. Laissez les PJ trucider les comparses sans remords, mais gardez Gallois en vie pour le moment.

Suivant la boule de feu, le groupe arrive devant une double porte de bois noir. Derrière, une petite salle qui évoque une église, avec des bancs, des cierges, un autel... et une statue de bois, visiblement médiévale, qui ressemble à une Vierge noire doté de crocs. La décoration, à base de crânes, n'est pas non plus très catholique.

Gloire à Lilith !

Récapitulons :

- Jérôme vient prier devant la statue et lui sacrifier des mortels, dans l'espoir que la Dame Noire tuera les virus qui vivent en

lui. Conformément à une liturgie très ancienne, il les mutilé, les aveugle et les laisse se vider de leur sang... et, visiblement, il savoure chaque étape du processus. Et, lorsqu'il réalise qu'il ne se passe rien avec du sang de mortel, il peut tout à fait se retourner vers de jeunes vampires... Lilith, si elle existe, restera obstinément muette.

- Gallois et ses trois derniers chasseurs se préparent à intervenir en force.
- Le docteur Perrot, qui a suivi le groupe faute de pouvoir remonter à la surface par ses propres moyens, craque lors du sacrifice. Selon vos besoins, elle peut attaquer Jérôme, tenter de se sauver, se rouler en boule dans un coin...
- Les agents de Villon, s'ils sont là, interviennent en priorité contre les chasseurs, mais n'hésitent pas à essayer d'arrêter Jérôme pour l'amener devant leur maître.
- Le Samedi, invisible, pénètre dans le temple et observe la cérémonie, fasciné. Il n'interviendra que si Jérôme est directement menacé.

● Le temple a, bien entendu, un gardien. Il s'agit d'un nommé Lucas, une goule âgée de plusieurs siècles. Pâle, frêle et voûté, Lucas se montre au début de la cérémonie. Il échange quelques phrases en ancien français avec Jérôme, et finit par accepter de le laisser faire.

● Reste les personnages. Théoriquement, ils sont dans le camp de Jérôme, mais le déroulement du sacrifice devrait les faire réfléchir. Maintenant, vous avez assez d'éléments pour mettre en scène une impressionnante bataille finale multipartite.

Fin ouverte

- Les personnages se sont fait des ennemis, toute la question est de savoir lesquels. Les Giovanni ? Les Samedi ? Jérôme ? Le culte de Lilith (qui prendra mal le sacrifice de son temple) ?
- En revanche, il est moins sûr qu'ils se soient fait des amis. C'est un concept qui échappe à Jérôme et aux Samedi, et « l'amitié » des Giovanni est généralement fatale à brève échéance.
- Si Jérôme a survécu, que va-t-il devenir ? Logiquement, il devrait partir pour Haïti et y installer un laboratoire de recherches virales avec l'aide des Samedi, mais il y a d'autres possibilités.
- Dernière question : et le docteur Perrot ? La malheureuse s'est trouvée embringuée dans une histoire qui ne la concernait pas, où elle n'a que des coups à prendre. Si elle revient vivante à la surface, elle peut choisir de reprendre sa vie comme si de rien n'était, devenir folle, se mettre à chasser les vampires ou s'allier avec l'un des personnages.

Frère Jérôme, Cappadocien 8^e génération

De taille moyenne, Jérôme est remarquablement émacié. Comme tous les Cappadocien, il est anormalement pâle, et ne pourrait pas passer pour un vivant.

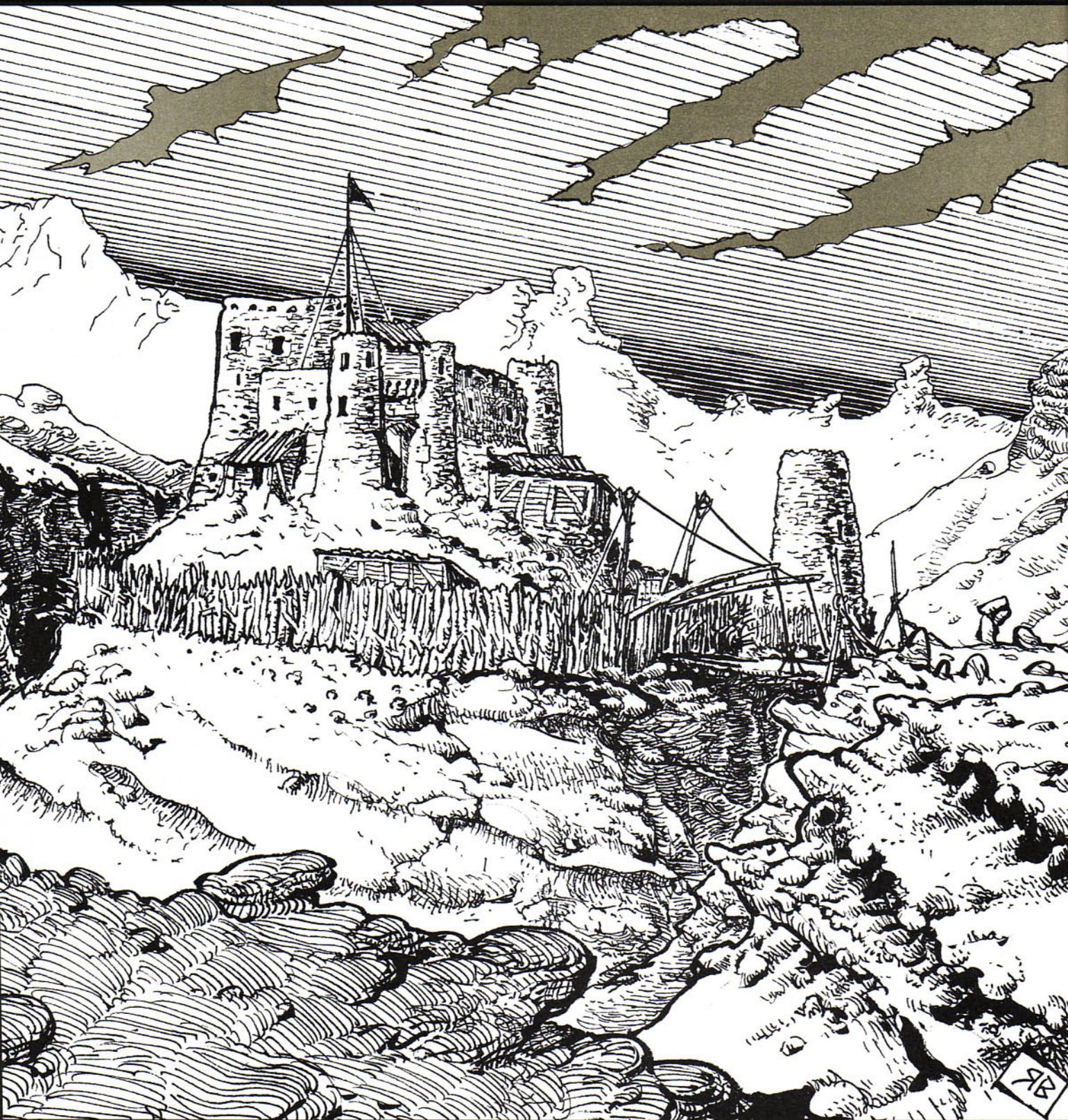
Caractéristiques : comme Lucian, p. 226, avec 5 en Auspex et 4 en Mortis.

Le culte moderne

Des personnages observateurs peuvent remarquer qu'en dehors de la Vierge, rien dans le temple n'est médiéval, pas même la salle. Il y a l'électricité et un système de sonorisation tout à fait moderne. Conclusion évidente : le culte existe toujours, et ses membres disposent de moyens importants. Adorer Lilith n'est pas précisément un crime, mais apprendre que des vampires parisiens s'y adonnent est une information intéressante.

texte :
jean-marie
noël
illustration :
rolland
barthélémy
plan :
jean-marie
noël

LES SENTINELLES



DU DÉSERT

Pour Guildes

FACILE

Ce scénario

conviendra

à 4 ou 5 joueurs

expérimentés

amateurs d'enquête

et à un meneur

de jeu normal.

La possession

de « L'Atlas du

Continent, Vol. 1 »

est conseillée.

*Je vis un homme, seul,
sur la terrasse de sa maison,*

*Qui foulait sous ses pieds,
avec mépris, de l'argile ;*

*Et cette argile, dans son
mystique langage, lui dit :*

*« Calme-toi, un jour,
on te foulera
comme tu me foules. »*

Les Roubayades
Omar Khāyām (1040 - 1123).

Offre d'emploi

Le Continent, Couronne stellaire, Port Concorde, année 208 AA. Les PJ sont en quête d'un contrat et arpentent les rues du quartier des guildes, à l'affût de l'opportunité qui fera d'eux des hommes riches. Leurs pas les mènent vers la rue des Maisons réunies, où s'affichent les offres d'emploi de la très puissante guildes du Fer de Schaal.

S'ils ont déjà constitué une guildes novice, il est temps de chercher un partenariat pour la faire fructifier. S'ils ne se connaissent pas encore, ils se retrouvent tous à lorgner sur la même annonce : « La guildes du Fer de Schaal recrute quatre à cinq aventuriers, récemment arrivés à Port Concorde, pour une mission d'exploration et d'enquête près des Terra Incognita. Un mois d'engagement. Bonne solde. »

Demander des renseignements complémentaires au bureau des annonces permet d'apprendre qu'il s'agit d'une mission d'enquête discrète, dans le cadre du chapitre Guerre de la guildes, aux limites de la Terra Incognita de l'Est. Si les PJ sont intéressés, ils peuvent se pré-inscrire dès maintenant, après avoir répondu aux questions d'usage (noms, adresses, compétences), puis se représenter le lendemain au lever des Feux à l'officier examinateur. Si la soirée est mise à profit pour poser des questions en ville sur cette région de la Couronne stellaire, les PJ apprendront seulement qu'à l'est vivent de nombreuses populations arkhés regroupés sous le terme générique d'An Arveen ; elles sont pacifiques et ont de bonnes relations avec les guildes.

Le maître de guerre

Le rendez-vous du lendemain met les PJ en présence de l'officier arkhé Tagine qui les bombarde de questions pendant une demi-heure. Il prend bon nombre de notes,

semble intéressé par leur candidature mais ne donne aucun renseignement supplémentaire ; il les convoque à nouveau pour le début de l'après-midi. Ça se passe comme ça au Fer de Schaal...

À leur arrivée après déjeuner, les PJ sont escortés jusqu'à un vaste bureau d'éruudit, plein de livres et de cartes. L'endroit, peu martial, est agrémenté de nombreux lampadaires à la provenance exotique, mais il est dénué de fenêtres. Dernière particularité : un entêtant parfum l'emplit.

Un Venn'dys, au bout d'une table encombrée de papiers, lève les yeux à leur arrivée et se redresse. Il est bien habillé, avec une tunique de cuir brodée un rien trop élégante. Et c'est d'une voix haut perchée, faussement amicale, qu'il les salue : « Bonjour, messires. Je m'appelle Théofalcone de Varmises et je suis le maître du chapitre Guerre de l'omnipotente guildes du Fer de Schaal. Voici votre mission : un de nos fortins en bordure des Terra Incognita de l'est, le Guet d'Onésime, s'est mis en état d'alerte maximale il y a un mois. Dans ce même secteur et simultanément, un peuple local arkhé, d'habitude pacifique, semble s'agiter.



Background

Ce scénario se déroule dans la contrée de la Couronne stellaire, décrite dans le supplément Guildes : L'Atlas du Continent, Volume 1 ; on y découvrira la puissante guildes du Fer de Schaal, les routes empruntées et les lieux traversés jusqu'au désert de pierre. La ville de Port Concorde, elle, est plus précisément décrite dans le second volet de la Campagne du Nouveau Monde, L'aube des prophètes bleus. Mais l'histoire peut s'adapter à toute autre région de votre choix, pour peu qu'elle comprenne une guildes puissante, un peuple arkhé et la proximité d'une Terra Incognita désertique ; les villes, la faune et la flore pourront alors être modifiés selon vos besoins.

Vous vous rendez sur place, seuls et sans escorte, par souci de discrétion. Arrivés sur place, vous avez carte blanche pour faire le point de la situation et, si possible, me normaliser tout ça ; si c'est nécessaire, vous calmez la situation avec les autochtones ; puis vous revenez dare-dare me faire un rapport. Votre solde est de 40 guilders par jour et par personne, et votre engagement de 30 jours à compter de demain au lever des Feux. Des questions ? » Si un PJ fait mine d'ouvrir la bouche, il l'interrompt : « Vous verrez les détails de la mission avec Tagine. Vous pouvez disposer. Ah, au fait... Vous porterez aussi cette lettre au commandant de la garnison, un dénommé Barnes et la lui remettrez dès votre arrivée. » Il extrait une enveloppe de son pourpoint et la confie au PJ maître de guildes.

L'histoire vraie

Barnes, depuis deux ans, trafique une substance explosive, le ploën, produite par la ville arkhé d'Al Sémir, au profit personnel de Théofalcone de Varmises, qui est en secret un anarchiste anti-doge et fournit un groupuscule révolutionnaire de Brizio.

Tout allait bien dans ce petit trafic rémunérateur, jusqu'au mois dernier. Barnes rencontra, au cours d'une visite diplomatique de routine à Al Sémir, Yaçen, la nouvelle favorite du roi local, le liturge Rassin IV. Il en tomba fou amoureux et, fort de son droit de natif-guildien-gehemdal, tenta de l'enlever, sans succès. Mal lui en prit : Rassin IV, informé par les eunuques du harem de cette tentative avortée, rompit immédiatement toute relation avec le Fer de Schaal et déclara la guilde et ses membres indésirables. Barnes, craignant pour sa vie, s'enferma dans son fortin.

Il y a quinze jours, de Varmises a été informé d'un « incident diplomatique » par l'une des estafettes du fortin, qui n'a pas donné de détails. Il craint que son trafic ne soit repéré par les autorités de sa guilde ; il en fait donc disparaître toutes les traces (intermédiaires arkhés, filières, stock...) puis décide, pour noyer le poisson, d'envoyer sur place des enquêteurs étrangers au Fer de Schaal.

Reste Barnes. De Varmises charge le PJ d'une missive empoisonnée. Quand Barnes l'ouvrira, il mourra immédiatement ; de Varmises fera accuser les PJ d'être des empoisonneurs à la solde de la guilde de l'Isthme sauvage, les fera exécuter sans qu'ils aient le temps de s'intéresser aux Arkhés. Ensuite, il arrangera l'incident diplomatique personnellement avec Rassin IV, masquant l'affaire du trafic.

Trois éléments vont gripper cette mécanique :

- Primo, Rassin IV vient de réussir à empoisonner Barnes à l'intérieur du fortin par l'intermédiaire du méhariste Gnaouli. Quand les PJ quittent Port Concorde, le commodore a encore quinze jours à vivre.
- Secundo, de Varmises a oublié d'éliminer un comparse, un obscur potier nommé Zéroual qui aidait à confectionner les jarres à ploën. Si les PJ le découvrent par

eux-mêmes, il éventera le trafic. Sinon, comme c'est l'oncle de Gnaouli, ce dernier essaiera de sauver sa peau en le dénonçant.

- Tertio, il y a quelques jours, et pour la première fois dans l'histoire du Guet, il se passe quelque chose dans le désert : une lumière est apparue...

Selon les circonstances, les PJ devront gérer l'instabilité du fortin privé de son commandant ; enquêter sur l'agonie de Barnes ; se disculper s'ils l'assassinent eux-mêmes ; identifier l'auteur de l'empoisonnement ; découvrir les raisons de la crise entre les Arkhés et le Guet d'Onésime ; s'intéresser à la lumière et aux transients qui en sont la cause ; démasquer le trafic de ploën par Gnaouli, Zéroual ou Barnes et en tirer les meilleures conséquences pour eux-mêmes.

Acte I

PÉRIPLÉ EN COURONNE

Regarde les méfaits de cette voûte céleste,

Et vois ce monde vide .. puisque les amis sont partis.

Autant que tu le peux, vis un moment pour toi-même ;

Ne goûte qu'au présent .. le passé a l'odeur des Morts.

Omar Kháyyám

Premiers pas

Au lever des Feux, Tagine attend les PJ avec leurs bagages devant le bâtiment de la guilde. Il les accompagne pour les formalités obligatoires : briefing complémentaire, paperasses, inspection médicale, fourniture de tenues aux couleurs du Fer de Schaal – de sable (noir) au marteau d'or – et d'un équipement de base, s'il leur fait défaut. Si les PJ se soucient de

leur statut, ils sont considérés comme des sous-officiers n'ayant de compte à rendre qu'à de Varmises lui-même ; Tagine leur remet dans ce but un blanc-seing. Puis il leur annonce que ce soir ils dormiront à la caserne. Le départ est prévu pour demain matin.

Au petit matin, direction la porte de l'Espoir, à l'entrée de la route des Galops. Là, une avance sur solde leur est fournie pour les sept jours de voyage qui les mèneront au Guet. Une carrie tractée par deux mülhans et remplie de denrées pour la garnison les attend sagement : l'heure du départ a sonné.

La première journée de voyage est calme. La route est sûre et très fréquentée, le climat clément et chaud. Il y a même moyen de voyager un moment de concert avec une caravane de soieries qui se rend à Landoss. En fin d'après-midi, c'est l'arrivée à la première halte : Argor.

Ce petit port marchand aux frontières des territoires arkhé et lore est un hâvre de paix. La quiétude de la garnison le reflète bien : l'hébergement est luxueux et la cuisine de très bonne qualité. Malheureusement, la halte ne dure qu'une nuit. Les renseignements glanés sur place confirment l'isolement du fortin du Guet, à deux jours de cheval à l'est d'Al Sémir, dans le désert de pierre, au bord du grand désert de sable des Terra Incognita.

Les Plaines mordorées

Il faut maintenant suivre une nouvelle route, celle d'Onésime, qui sinue dans les Plaines mordorées. L'événement notable de la journée est la rencontre de quatre Arkhés hautains sur leurs dromadaires. Ils ne s'arrêtent pas en croisant les PJ.

Le campement se fait au soir tombant au bord de la rivière la Murmurante. Il est temps d'organiser les tours de garde... La nuit se passe sans incident, sauf un rugissement colossal et lointain (le cri d'agonie de la bête que poursuivaient les Arkhés). C'est ici que commencent les Plaines mordorées, une vaste étendue d'herbes hautes, de collines douces et d'arbres épars, plantés sous un ciel estival. Aucune rencontre de toute la journée. Le campement du soir se fait au pied d'un grand arbre efflanqué aux branches torturées. La nuit est calme.

Des importuns

Vers midi le lendemain, dans les Feux et donc presque invisible, un vol d'une douzaine de kraskass, des oiseaux omnivores grands comme des aigles aux dents acérées et au plumage d'encre, fond sur le groupe. Ils s'en prennent en priorité aux mülhans et leur agressivité est grande : ils ne rompent le combat que lorsque six d'entre eux auront mordu la poussière. Si quelqu'un examine les cadavres, un jet difficile d'Observateur/Scruter permet de remarquer une bague à la patte de l'entre eux.

Les PNJ

Kraskass

Agile 5
Fort 4
Observateur 6
Résistant 2
Points de vie 8
Armure naturelle : id6-1.
Compétences : Serres 4,
Morsure 3, Vol 6.

Les brigands lores

Agile 3 Charmeur 3
Fort 2 Rusé 5
Observateur 4 Savant 3
Résistant 3 Talentueux 2
Art guerrier 3 Points de vie 12
Armure : cuir souple id6-1.
Compétences :
idem profil Détrouseur
(p. 23 du livret *L'aventurier*)
+ Bâton ferré 2, Premiers soins
2, Pister 2, Orientation 2.

Arkhé type

Agile 4 Charmeur 3
Fort 3 Rusé 4
Observateur 4 Savant 2
Résistant 3 Talentueux 3
Art guerrier 4 Points de vie 12
Armure : sans, ou cuir souple
id6-1.
Compétences : idem profil
Paysan (p. 17 du livret
L'aventurier) + Poterie 1,
Tissage 2, Chevaucher
(dromadaire) 3, Survie désert
3, Cimenterie 2, Négocier 1.
Pour les gardes : profil Milicien
(p. 18 du livret *L'aventurier*
p. 18) + Survie désert 3,
Chevaucher (dromadaire) 4.

La lettre

Le porteur de la lettre sera nimbé d'un parfum pesant pendant cinq à six jours, à moins qu'il ne l'isole dans un sac. S'il ouvre la missive, il déclenche les effets de l'une des machinations de la guilde du Fer de Schaal, le Rouge et le Jaune.

L'enveloppe est remplie des spores d'une plante nommée Remora Volatila, mutées par une manipulation loomique jaune ; leur contact avec l'air en fait le vecteur d'une version foudroyante de la fièvre rouge (livret *L'Aventure*, p. 31), se transmettant par la peau et l'air.

Ouvrir l'enveloppe sans précautions est mortel en deux minutes par asphyxie ; avec des précautions normales, mortel en douze jours avec fièvres, saignements, céphalées, suées sanguinolentes ; et avec des précautions exceptionnelles, mortel en vingt-quatre jours, avec des symptômes identiques.



Une nouvelle attaque surprend les PJ deux heures plus tard, s'ils n'ont pas mis en place un maillage d'éclaireurs satisfaisant. Quatre brigands lores arrosent de flèches le chariot (deux de chaque côté, cachés dans les herbes), pendant que trois autres chargent sur l'arrière du convoi, bâtons ferrés à la main. Quelques instants plus tard, profitant de la confusion, deux autres bandits surgissent de terre, hors de trous aménagés dans la route devant les mûlhans. Ils s'enfuient, s'ils le peuvent, si trois d'entre eux mordent la poussière. La fouille des cadavres ne rapporte rien, même pas la preuve d'une collusion entre les oiseaux et les brigands. La halte du soir et le calme d'une nuit tranquille seront certainement appréciables.

La musique des champs

La journée suivante est très différente. En début d'après-midi, la route traverse de grands champs cultivés où poussent à perte de vue des plantes filandreuses aux veinures noirâtres. Pas de loom dans les champs, mais des ornières sur la route : l'une d'elles est fatale à une roue de la carrie. La réparation de fortune, effectuée grâce à un jet difficile d'Agile/Bricolage, permet à peine de rejoindre Al Sémir. Quelques kilomètres plus loin, une musique primitive mais très mélancolique s'élève de l'autre côté d'une colline. Une approche prudente s'impose. Le spectacle qui s'offre alors aux yeux et aux oreilles des PJ est pour le moins étonnant : trois

musiciens, un adulte, un vieil homme et un enfant, visiblement arkhés, sont assis en tailleur dans l'herbe rase. Ils interprètent avec concentration un morceau de musique typique où s'entremêlent sistres, rebec et flûte de Pan ; et le champ devant eux ondule au rythme de la musique ! La mélodie, jouée à la flûte par l'enfant, est tendrement envoûtante. Ceux qui ne souhaitent pas se laisser aller à la beauté de l'instant (Résistant/Empathie, très difficile) peuvent noter, après un jet normal d'Art étrange + Sens, que la seule présence de loom réside dans l'instrument et qu'il est de couleur verte. Une fois le morceau terminé, les trois musiciens se retournent en souriant. L'adulte salue les PJ dans un guildien sommaire. Si on lui en fait la demande, il explique à l'aide de mots simples que leur musique aide le ploën à pousser et que ce champ très réceptif sera productif. Ils vivent à Al Sémir qui se trouve à une demi-journée d'ici, au bout de la route. Mais déjà il s'excuse : leur temps est compté, le vieux doit encore choisir un champ avant ce soir, et le morceau de musique dure plus de cinq heures. Les PJ reprennent leur chemin. Trois heures plus tard, ils remarquent dans le ciel au loin une grande concentration d'oiseaux qui tournent en rond. Moins d'une heure après, leur route surplombe Al Sémir.

La ville aux mille volières

Nichée dans une petite dépression du terrain, la ville d'Al Sémir doit abriter cinq ou

Le ploën

Quatre fois par an, on extrait de cette plante un suc noirâtre et épais dont on fait de l'huile pour les lampes, de la graisse végétale, des bases pour les emplâtres... Une autre de ces capacités est d'être hautement explosive une fois mélangé à des ingrédients dont la recette reste secrète. Sans son aspect visqueux, le ploën pourrait concurrencer la poudre venn'dys, voire équiper une flotte avec des feux grégeois. Cette spécialité de la ville arkhé d'Al Sémir s'exporte sous le contrôle sévère du liturge en titre.

six cents habitants, logés dans de curieuses tours de terre ocre, ressemblant à des termitières de trois étages. Cette architecture en pain de sucre se coiffe de grandes envolées aériennes en forme de filets dentelés ; c'est là que vivent les milliers d'oiseaux qui parent la ville d'un pépiement incessant. Au milieu d'eux se dresse la demeure royale, une tour plus haute que les autres, percée de rares moucharabiehs et ceintes de plusieurs jardins florissants. Ici vivent le liturge Rassin IV, son harem et sa cohorte de serviteurs. L'ensemble de la ville est ceint d'une haute muraille crénelée, percée de deux portes imposantes. Avant d'arriver en ville, un paysan à la coiffure compliquée et aux mains tachées de noir croise la route des PJ ; il leur fait signe de faire demi-tour et crache par terre dans leur direction. Questionné, il consent à indiquer la garnison du Fer de Schaal, un petit bâtiment situé en dehors de la ville, vers l'est.

Le relais du Fer de Schaal est à la fois une garnison et un relais routier pour guildiens. Un gros corps de bâtiment rassemble toutes les commodités, une aile étant ré-

Blom Feld

Compétences : idem profil Sergent d'armes (p. 19 du livret *L'aventurier*).

Les soldats du relais

Compétences : idem profil Combattant embarqué (p. 18 du livret *L'aventurier*), sans les compétences de marin.

Guildeg

servée à la chose militaire ; l'écurie et la cour cernées d'un mur s'ouvrent par un porche fortifié sur le côté de la maison. L'avarie de la carriole oblige les PJ à passer une journée sur place.

L'effectif est constitué de l'officier Blom Feld, de ses dix soldats, d'un aubergiste jovial, d'un serveur et de deux lads. Blom Feld est un brave soldat qui attend les PJ comme le messie. Il leur explique qu'il y a un mois, Barnes a courtoisement visité Rassan IV, comme il le fait régulièrement. À son retour, le soir, il était très excité, ne tenant plus en place. Il a quitté le relais en pleine nuit avec sa garde de cinq hommes. Le surlendemain, des Arkhés en colère ont bombardé sa façade avec des pierres et il a du sortir son crache-feu pour les mettre en fuite. Il a depuis appris par une relation arkhé que Barnes avait fait une grosse bêtise, mais il ne sait pas quoi. Depuis ce jour, il se terre dans le relais et attend des directives de Port Concorde. Ses hommes ne savent rien de plus.

Si les PJ veulent mettre à profit leur journée d'attente, ils peuvent tenter de braver la vindicte populaire et d'entrer en ville. Ils sont interceptés dès la muraille. En cas d'échec à un jet très difficile de Charmeur/Contacts, c'est l'affrontement. En cas de réussite normale, ils évitent le lynchage mais doivent se replier. Sur une réussite critique, un homme âgé au langage guildien compréhensible s'interpose et calme le jeu. Il les raccompagne jusqu'au relais et leur donne son nom. C'est un potier nommé Zéroual.

Le désert de pierre

Les PJ repartent au petit jour d'Al Sémir, et entrent rapidement de plain-pied dans le désert de pierre. La route disparaissant au profit d'une piste mal tracée, un jet d'Observateur/Orientation est nécessaire toutes les deux heures. En cas d'échec, le trajet se rallonge d'1d6 heures. De plus, les pierres sont aiguës : tous les déplacements se font à demi-mouvement. La météo vire au torride : un jet difficile de Résistant/Survie devient nécessaire deux fois par jour. En cas d'échec, insolation et déshydratation envoient les malades dans la carriole... qui s'alourdit d'autant.

Lorsqu'enfin la nuit tombe, la température s'effondre. Heureusement, la guilde a prévu un refuge à mi-chemin, une sorte de cabane sommaire constitué de pierres mal jointes. La paille des bas-flancs grouille de bestioles, mais il y fait moins froid que dehors. Hélas, c'est aussi cet endroit qu'a choisi une colonie de phalènes buveuses pour éclore pendant la nuit. Des myriades de papillons blafards sortent de terre autour du refuge, d'abord à l'unité, puis par centaines, puis par milliers. Ils s'attaquent en priorité aux mülhans, attachés dehors à des anneaux, puis tentent de rentrer dans le bâtiment. La meilleure solution est de les attirer sur un grand feu ou de fuir

à quelques kilomètres, en sacrifiant les mülhans. Se calfeutrer à l'intérieur ne sera pas de tout repos, la protection n'étant pas optimale. Au lever des Feux, vers six heures du matin, les papillons s'égaillent dans le ciel.

La dernière journée de trajet est pénible, surtout s'il faut s'atteler au chariot. Enfin, en fin d'après-midi, le fort se profile en ombre chinoise, dans les Feux couchants.

Acte II

ENQUÊTE AU GUET

*Remplis la coupe : le jour
naît, lillial comme la neige ;*

*Apprends du vin quelle
est la couleur du rubis ;*

*Prends deux morceaux
de bois d'aloès
et éclaire l'assemblée ;*

*Fais un luth avec l'un,
une torche avec l'autre.*

Omar Kháyyám

Le Guet d'Onésime

L'arrivée devant le pont-levis est une vraie joie pour les PJ. Pourtant, il faudra de longues minutes de palabres pour qu'enfin un garde sifflotant laisse rentrer dans le fort cet équipage de loqueteux.

Le fortin se dresse sur un promontoire rocheux dont le sommet a été sommairement arasé ; entouré d'un précipice d'une trentaine de mètres, on y accède uniquement par un pont-levis relevé la nuit. L'ensemble du plateau environnant est aride, entrecoupé de gorges à sec, de blocs de rochers abrupts et d'abîmes érodés par le vent incessant du désert de sable tout proche.

L'ensemble des bâtiments est constitué de pierres amoncelées sans joints, toits compris ; leur sol est en terre battue ; les ouvertures sont sommaires et les meurtrières rares. Le soleil, le vent et la poussière s'infiltrèrent partout.

L'effectif du fort est en temps normal de 38 hommes ; à l'arrivée des PJ, il est tombé à 29 personnes, à savoir :

— le commodore Barnes, un Gehemdal agonisant ;

— le lieutenant Drago, frais émoulu d'une Académie venn'dys ;

— le sergent Vergniolles, rougeaud et bon vivant, faisant aussi office de médecin ;

— le sergent Licorice, dit « Nombri », veule et retors ;

— l'intendant Ismir, un Arkhé pointilleux et peu apprécié ;

— Gnaouli, un méhariste arkhé, qui s'occupe exclusivement des trois dromadaires

du fort, mais jamais des cinq chevaux ou du mülhan ;

— et 23 soldats. Ceux-ci se divisent en deux factions :

● **Les « Pastagas »**. Surnommés ainsi par l'autre groupe, le sport favori de ces treize hommes, depuis l'effondrement du commodore, est d'éviter à tout prix les corvées et les patrouilles, refusant d'obtempérer et préférant le mitard aux exercices. On les reconnaît facilement au pare-soleil en osier qu'ils ont bricolé sur leur casque, au mépris des usages. Ils sont protégés par les deux sergents qui évitent au maximum les frictions.

Deux meneurs se distinguent dans cette faune laxiste : Johann, un Gehemdal et Pelisson, un natif indéterminable.

● **Les « Bleulèches »**. Ces dix soldats croient encore à la grandeur de leur mission : moitié bleusaille, moitié fayots, ils paradedent sous l'aile protectrice du lieutenant Drago et écopot avec bonne humeur de tout ce que les autres refusent de faire ; leur tenue est irréprochable mais leur entrain peu communicatif.

On distingue dans cette masse de bons sentiments le cuisinier Pancrasse, plutôt revêche, l'intellectuellement limité Toumailin et le fanfaron Rofalief. Sans oublier trois individus qui cachent bien leur jeu : Olaf, Irtzin et Timéla qui, sous des dehors affables, ne pensent qu'à déserteur.

Les neuf absents sont :

— tombés au champ d'honneur : l'estafette, morte il y a trois jours de la gangrène suite à une blessure mal soignée ; un soldat, victime d'un scorpion il y a cinq jours ;

— portés manquants : le sergent Lorf Akinen et trois hommes partis dans le désert il y a neuf jours ; trois soldats ayant déserté le fortin il y a huit jours.

Premiers contacts

Le groupe est accueilli par un lieutenant Drago dépassé par les événements, qui fait de bégayants efforts pour regrouper ses esprits. Il accompagne les PJ à la cantine et leur parle en vrac de tous ses problèmes : l'état de santé du commodore qui est mourant ; ses craintes quant à un empoisonnement de Barnes ; les nouvelles responsabilités qui pèsent sur lui en tant que plus haut gradé ; les dissensions au sein de la troupe ; l'effectif affaibli par les pertes récentes ; et surtout, la « lumière » dont il évoque l'existence avec une mine de conspirateur et dont il dira tout ce soir.

Aux questions que les PJ lui posent, il répond tant bien que mal. Il ne sait rien de ce qui a pu se passer à Al Sémir. Barnes, à son retour, était très énervé et il a immédiatement pris des mesures de sécurité maximales. Le commodore est tombé subitement malade, il y a dix jours ; il semble avoir contracté la Fièvre rouge et Drago a jugé bon de l'isoler afin que ses hommes ne le voient pas diminué.

Il est temps que les PJ prennent l'affaire en main. Peut-être en commençant par visiter Barnes...

Les phalènes buveuses

Ces papillons carnivores ne vivent qu'une journée. Leur nombre concentré lors de l'éclosion les rend particulièrement dangereux : une minute après le premier insecte sorti du sol, ils sont déjà cinquante ; toute personne en contact avec eux perd 1 point de vie du fait des nombreuses micromorsures. À chaque minute supplémentaire, le nombre de papillons décuple et les dégâts se multiplient par deux : 2, 4, 8, 16, etc. Couvrir entièrement de tissu les parties de peau dénudées est le seul moyen de se défendre efficacement ; quant à l'attaque, seul le feu est une arme valable.

Barnes et Drago

Compétences :
idem profil Noble de lignée
(p. 19 du livret *L'aventurier*).

Vergniolles et Licorice

Compétences :
idem profil Sergent d'armes
(p. 19 du livret *L'aventurier*).

Ismir, l'intendant

Compétences :
idem profil Intendant
(p. 24 du livret *L'aventurier*).

Gnaouli, le méhariste

Agile 4 Charmeur 2
Fort 2 Rusé 3
Observateur 4 Savant 2
Résistant 2 Talentueux 2
Art guerrier 3 Points de vie 12
Compétences :
idem profil Caravanier
(p. 17 du livret *L'aventurier*).

Pastagas (et Bleulèches)

Agile 3
 Charmeur 4 (3)
 Fort 4 (3)
 Rusé 5 (2)
 Observateur 3
 Savant 2 (3)
 Résistant 3 (4)
 Talentueux 2 (3)
 Art guerrier 4 (3)
 Art guildien 2
 Points de vie 15 (13)
 Armure : cuir souple id6-1.
 Compétences : idem profil Combattant embarqué (p. 18 du livret *L'aveuturier*), moins les compétences de marin, plus Bricolage 2 (1), Chevaucher -1, Civilisation arkhé 1, Orientation 2, Pister 1, Survie désert 3 (2), Lois 0 (-1), Discrétion 2 (1), Diplomatie 0 (1), Discours 1 (1), Empathie 0 (1).

Drago les guide à l'intérieur du logement des gradés. La chambre de Barnes est un foutoir indescriptible : il y agonise depuis dix jours et les traces de sa mort prochaine s'amoncellent partout. Il halète sur son lit, un mouchoir suant de sang sur le visage.

Selon votre envie, il peut avoir un sursaut de lucidité, le temps de prendre conscience des nouveaux arrivants.

Et si vous êtes vraiment de méchante humeur, il peut vouloir ouvrir la lettre de Théofalcone de Varmises. Dans ce cas, il meurt de convulsions dans les deux minutes, auréolé de poudre jaune, sous les yeux effarés de Drago qui hurle à la garde. La suite de l'histoire risque de se compliquer notablement...

Les indices

L'enquête et la reprise en mains peuvent débiter immédiatement après la rencontre avec Barnes. Selon le caractère des aventuriers, subtilité et fausse bonhomie ou menace et interrogatoire serré doivent permettre d'apprendre les faits suivants. À vous de les distiller au mieux durant les deux jours à venir ; et préparez-vous à improviser...

L'affaire d'Al Sémir

Il n'existe qu'un moyen d'apprendre ce qui s'est vraiment passé à Al Sémir : le soldat Tarengui.

Tarengui est un bleulèche venn'dys d'une vingtaine d'années, discret et plus mal à l'aise que les autres, surtout depuis la maladie foudroyante du commodore ; d'une famille très pauvre, il doit sa carrière et sa venue sur le Continent à Barnes et lui voue une véritable dévotion. Lors de la visite diplomatique à Al Sémir, il faisait partie de l'escorte, et c'est naturellement vers lui que s'est tourné Barnes pour l'assister dans l'enlèvement de la favorite de Rassan IV. Hélas, Tarengui n'est pas un très bon soldat. Pendant l'incursion dans le harem, il a paniqué, blessant un eunuque qui a appelé la garde. S'ensuivirent une fuite éperdue, puis un départ forcé en pleine nuit en direction du fort.

Si les PJ interrogent les cinq gardes de cette mission diplomatique, avec un jet difficile d'Observateur/Empathie, ils réalisent que seul Tarengui ment : « Oui, je me suis couché au relais en même temps que les autres cette nuit-là... Non, je ne sais pas pourquoi le commodore Barnes nous a réveillés pour quitter Al Sémir en pleine nuit... Ah bon, j'étais déjà dans l'écurie quand les autres sont arrivés ? Comment ça, mon cheval était déjà sellé ? Je ne me rappelle plus bien... » Si les PJ le menacent, il se referme comme une huître et accepte la prison, ou pire, sans broncher. En revanche, le raisonner est possible : quelques arguments bien sentis sur l'état actuel du commodore, les problèmes du fortin et l'appartenance à la grande famille du Fer de Schaal peuvent faire mouche ; c'est en larmes qu'il racontera toute l'affaire en battant sa coulpe.

L'empoisonnement de Barnes

Le responsable de la maladie subite et mortelle de Barnes est le méhariste Gnaouli. Son travail lui donne souvent l'occasion de sortir du fort pour dérouiller les pattes de ses trois dromadaires. Lors de sa dernière sortie, il a été contacté par un émissaire de Rassan IV, venu tout exprès aux abords du fort ; celui-ci lui a alors raconté les frasques de Barnes à Al Sémir. Gnaouli s'est facilement laissé convaincre que Barnes, ayant voulu porter la main sur la bien-aimée du liturge, méritait la mort. Il a donc accepté la fiole qui lui était confiée, à charge pour lui d'agir le plus vite possible. Le soir même, Gnaouli, profitant de l'absence du commodore, s'est introduit dans sa chambre et a versé le poison dans la bassine où Barnes fait ses ablutions. Le lendemain matin, à la cantine, Barnes a été pris de vomissements violents. Au bout de deux heures, et sous le regard impuissant de Vergniolles, il a commencé à suer du sang. En fin d'après-midi, et sans avoir rien dit, il a sombré dans une inconscience dont il ne sort plus qu'épisodiquement.

Une fouille précise de la chambre de Barnes (Observateur/Scruter, très difficile) permet de noter que l'écuelle est marquée

de traces rouges et que ce n'est pas du sang. Un jet difficile de Savant/Poison indique, avec l'aide de Vergniolles si nécessaire, que le poison est végétal et que sa fabrication est sans doute arkhé.

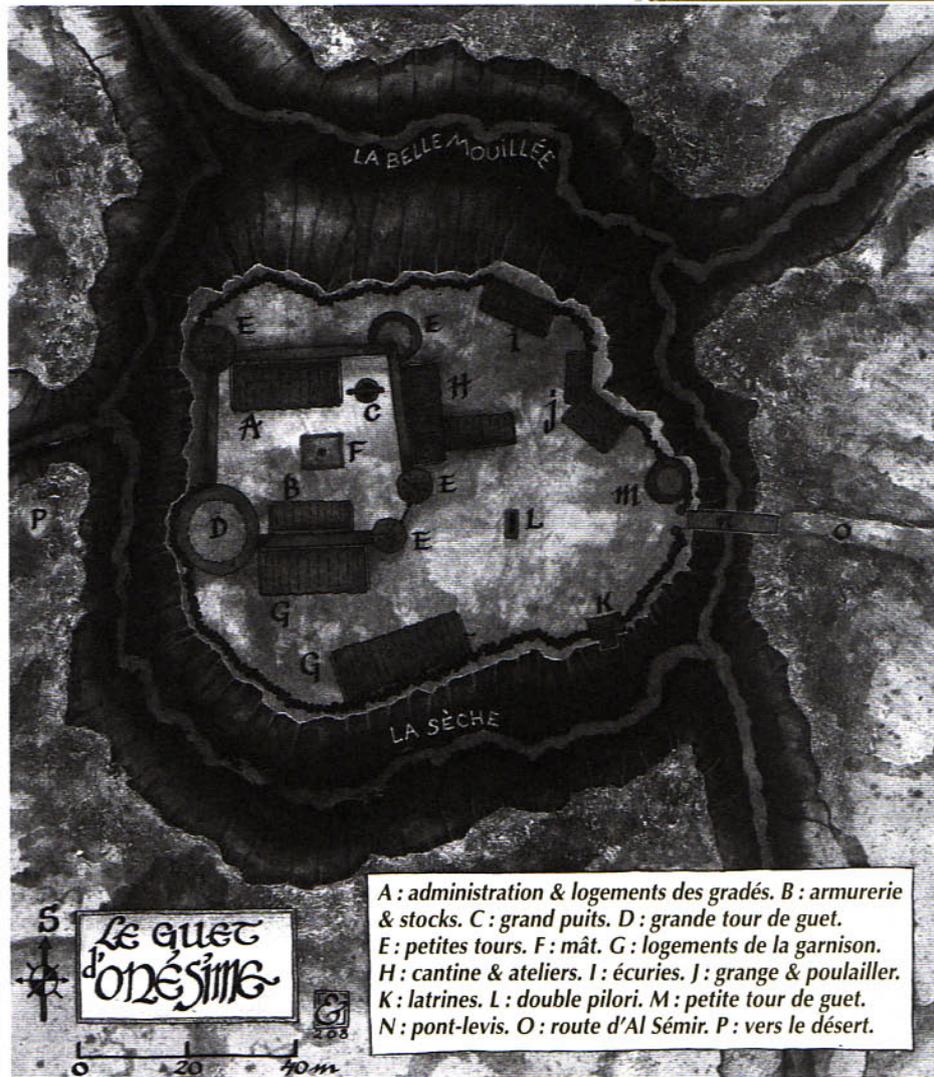
L'enquête qui en découle conduit à soupçonner trois personnes : Ismir l'intendant ; le soldat Pancrasse, un pastaga qui ne cache pas son penchant pour les filles colorées de la *Maison des Splendeurs roses*, un bordel d'Al Sémir ; et Gnaouli le méhariste.

● Ismir est offusqué et tente de s'innocenter en insistant sur l'excellence de son travail, et ses références dans les autres fortins où il a œuvré, mais ni son emploi du temps du jour, ni ses arguments ne sont probants ; il reste un suspect

tout à fait crédible, en attendant des preuves tangibles de sa culpabilité.

● Le soldat Pancrasse est un excellent bouc émissaire, sale, dépravé, revêche à toute autorité. Son dossier est éloquent : indiscipline et penchants sadiques l'ont expédié dans cette garnison reculée, il y a deux ans. Néanmoins, il n'existe pas de preuves formelles, et aucun motif connu pouvant justifier l'assassinat du commodore.

● Gnaouli, lui, joue l'innocent conciliant, acceptant gentiment d'être soupçonné de meurtre. Un jet très difficile d'Observateur/Vigilance permet de noter que sous ses dehors bonasses, l'individu est inquiet et nerveux. Une enquête sur son emploi du temps ne donne rien de convaincant, pas plus que la fouille de la pièce où il vit et qui jouxte l'écurie. L'examen des dromadaires, sur un jet normal de Savant/Dressage, montre qu'une bête est légèrement malade – renflements, engorgements, agressivité, sueurs. Renseignements pris auprès du palefrenier qui s'occupe des chevaux juste à côté, cela date d'une semaine, le lendemain du jour où Gnaouli est sorti avec elle... et la veille de l'empoisonnement de Barnes. Un examen plus poussé et un jet difficile d'Observateur/Dressage montre que la bête porte une trace rougeâtre sur le flanc, là où frotte



A : administration & logements des gradés. B : armurerie & stocks. C : grand puits. D : grande tour de guet. E : petites tours. F : bât. G : logements de la garnison. H : cantine & ateliers. I : écuries. J : grange & poulailler. K : latrines. L : double pilori. M : petite tour de guet. N : pont-levis. O : route d'Al Sémir. P : vers le désert.

Guildes



habituellement le bât. Si un PJ pose la question « où se trouvent les fontes ? », Gnaouli essaye de s'enfuir, signant sa culpabilité. Les fontes, il les a brûlées deux jours plus tard avec ses gants de monte, en constatant que la fiole avait un peu fui pendant le transport. Le palefrenier l'a vu, mais il n'y pense plus. Il ne reste plus aux PJ qu'à cuisiner le méhariste. Gnaouli déballe alors ce qu'il sait de la tentative de rapt à Al Sémir, raconte son entrevue dans le désert et décrit les circonstances de l'empoisonnement.

Puis, se sachant condamné, il tente de sauver sa peau en proposant aux PJ de leur faire des révélations inattendues sur un membre de sa famille. Celui-ci vit à Al Sémir, y fait office d'artisan, et rencontre souvent seul et en secret... le commodore Barnes. Si les PJ semblent intéressés, il en lâche un peu plus et sous-entend que Barnes avait des activités illégales et rémunératrices en dehors du fort, au profit de gens hauts placés. Ensuite, Gnaouli tente de négocier sa mise en liberté et un dromadaire équipé contre la suite du récit, à l'extérieur du fort. S'il réussit, il s'enfuit dans le désert une heure plus tard, après avoir donné le nom de son oncle Zéroual le potier, et évoqué précisément l'implication de Barnes dans un trafic de ploën au profit de quelqu'un du Fer de Schaal à Port Concorde. Si les PJ refusent de traiter, il leur donne une nuit pour réfléchir à sa proposition, et se laisse mener au cachot.

Quelles que soient les précautions prises pour sa sécurité, il y mourra la nuit même, égorgé par Ismir, venu venger l'honneur de son peuple.

La reprise en mains des troupes

Les soldats ont besoin d'une bonne dose de discipline : revue des troupes, exercices forcés, briquage des carrées, etc. Le blanc-seing que portent les PJ les autorisent à aller plus loin s'ils le jugent indispensable. Et, justement parce qu'il n'a jamais beaucoup servi, le pilori peut y contribuer : une exposition d'une demi-journée au soleil et au vent s'avère plus efficace qu'une mise au mitard ; à condition de choisir la bonne personne, et donc de repérer les meneurs.

L'observation des comportements, la lecture du carnet de bord et quelques questions judicieusement posées amène l'interpellation des meneurs Johann et Pelisson, dont les noms reviennent trop souvent. Un interrogatoire serré fait craquer Johann, qui fait amende honorable ; Pelisson, lui, refuse de céder aux pressions.

Si les PJ ont su se faire apprécier des pastagas (discussions, harangue sur le thème « vous en avez bien profité, on passe

l'éponge mais c'est fini », voire tournée générale), la situation rentre dans l'ordre. Si les PJ ont des comportements irrationnels, des accès de violence disproportionnés ou des jugements trop arbitraires, les pastagas estiment ne plus avoir rien à perdre et c'est la mutinerie.

Gageons que les PJ éviteront l'affrontement, au vu du rapport de force. S'il se produit, les deux sergents choisissent leur camp (l'autre), les bleulèches ne font pas preuve de grandes capacités au combat, et les trois déserteurs potentiels en profitent pour disparaître dans la nature. Résultat : autour des PJ, il ne reste que Drago, l'intendant et sept soldats. Bon courage...

L'expédition Akinen

L'un des problèmes du fort est la perte d'effectifs depuis l'affaire d'Al Sémir. Naturelle ou pas ?

L'estafette Augusto est réellement décédée il y a trois jours des suites gangréneuses d'une chute de cheval. Le soldat Davilas, victime d'un scorpion il y a cinq jours, a lui aussi manqué de chance en voulant l'écraser ; son compagnon de chambre Nortiel le confirme.

Quant à l'expédition dans le désert et les trois déserteurs, leur disparition est liée. Le sergent Loré Akinen avait des soupçons sur la fiabilité du sergent Licorice : une demi-douzaine d'hommes semblaient prêts à déserter avec sa bénédiction. On peut remarquer dans le carnet de bord que la proposition d'une expédition a été faite par Licorice, et qu'il a chaudement recommandé Akinen pour la mener. Il préférerait le savoir éloigné du camp la nuit du premier départ. Drago, en poste depuis peu et obnubilé par sa lumière, a accepté. Akinen a protesté, jugeant inopportun de quitter le fort, mais il s'est plié à la décision finale. Il est parti le lendemain avec trois hommes ; on n'a plus de nouvelles d'eux depuis. La nuit suivante, trois soldats désertaient.

Interrogé sur ces choix stratégiques, Drago se justifie par l'importance que revêt pour lui la lumière. Licorice, lui, joue l'idiot et admet humblement s'être trompé, tout en ayant voulu bien faire. Seul un jet très difficile d'Observateur/Empathie permet de trouver bizarre son comportement. Jamais on ne lui soutirera qu'une seconde solde lui est versée par la guilde de l'Isthme sauvage, même si une fouille de sa chambre permet de découvrir une lettre codée provenant de l'Ambassade de Gheidjin.

La lumière

Le soir de leur arrivée, Drago entraîne les PJ vers la muraille est. D'un geste théâtral et l'air triomphant, il leur désigne un point lumineux fort et fixe dans le désert, au pied d'une mesa éclairée par les lunes. Quelle que soit la réaction des PJ, il se lance dans un discours enfiévré où se mêlent allégrement « expédition glorieuse... frontière à dépasser... promotion militai-

re... Continent à découvrir... lendemains qui chantent... » Il est vrai que depuis vingt ans, il ne s'était jamais rien produit de ce côté-ci des murs, mais sur un jet d'Observateur/Scruter réussi à Extrême, la lumière en question ressemble plus à un grand feu de camp qu'à une manifestation loomique.

Une déclaration de Vergniolles le lendemain matin pourrait intéresser les PJ : après une nuit complète de cogitations bien arrosées, il a trouvé dans son unique livre d'herboristerie (un manuel obsolète, qu'il doit être le seul à encore consulter) la mention d'une « plante rouge à l'étamine duveteuse qui pousse dans les milieux humides désertiques, du nom de fleur de Becca » ; la description technique jointe lui fait espérer qu'elle pourrait être un antidote à la fièvre rouge. Si la garnison est interrogée sur les « milieux humides désertiques », le soldat Rofalief jure « en avoir vu des comme ça à l'oasis qui est à trois jours de marche au nord-est ».

Et maintenant ?

Le fort est un peu assaini, mais il reste encore des problèmes à résoudre : le commodore est à l'article de la mort ; l'expédition Akinen est toujours portée manquante ; et la lumière brille toujours dans le désert. Tout cela est suffisamment exceptionnel pour monter une expédition, non ?

Acte III

Expédition au désert

Ma venue ne fut d'aucun profit pour la sphère céleste ;

Mon départ ne diminuera ni sa beauté ni sa grandeur ;

Mes deux oreilles n'ont jamais entendu dire par personne

Le pourquoi de cette venue et celui de ce départ.

Omar Kháyyám

Le chemin des dunes

L'expédition peut être prête pour le lendemain matin. Elle comprend les PJ, le soldat Rofalief qui s'est porté volontaire, et deux pastagas en veine de rédemption ; s'y ajoutent un dromadaire valide, des provisions d'eau et de bouche suffisantes pour sept jours et un équipement standard pour le désert : visières pour les casques, vêtements amples et blancs, tentes...

Varan

Agile 2
Fort 6
Observateur 2
Résistant 3
Points de vie 26
Armure naturelle : 1d6+1.
Compétences : Morsure 5,
Griffes 2, Balayage caudal 4.

Les Hoods

Agile 3 Charmeur 2
Fort 4 Rusé 2
Observateur 3 Savant 4
Résistant 5 Talentueux 3
Art guerrier 4 Art étrange 2
Points de vie 15
Armure : tissu épais, 1d6 -2.
Compétences : Verrerie 3,
Courir 2, Lancer 2,
Premiers soins 2, Attelages 3,
Dressage 1, Orientation 3,
Pister 1, Scruter 3, Survie
désert 5, Cimetière 4, Kriss 4,
Arbalète 3, Discrétion 3,
Empathie 4, Herboristerie 4.

Le départ a lieu au milieu d'une haie de soldats au garde-à-vous. Il faut une journée complète pour sortir du fortin, descendre par des gorges asséchées vers l'est et atteindre les limites du désert de pierre. Le campement du soir permet de constater que vers le sud-est, dans la direction de l'expédition Loré, la lumière n'est plus visible. Rofalief explique que la route de l'oasis passe entre les deux mesa visibles et que de précédentes patrouilles y ont entendus plusieurs fois des rugissements à glacer le sang.

Vers la lumière

Les PJ repartent au petit matin. Les jets de Résistant/Survie deviennent plus difficiles. Mettez l'accent sur la difficulté de voyager dans le désert, le rationnement d'eau, le vent dans les yeux, les pieds qui gonflent, les lèvres qui se craquent...

Hélas, au campement du soir, à l'emplacement supposé de la lumière, chou blanc ! La troupe découvre les traces fraîches d'un campement et une immense tache de sang séché d'une dizaine de mètres de diamètre. Les quelques jets suivants résolvent les premières questions (difficulté à choisir selon les méthodes des PJ) :

— Observateur/Chercher : caravane d'à peu près huit personnes ;

— Savant/Civilisation : race inconnue ;

— Savant/Survie : campement d'une dizaine de jours ;

— Observateur/Pister : pas de trace de lutte, départ le matin même ;

— Savant/Médecine : tache de sang animal ;

— Savant/Biologie : deux traces animales, celles d'un lézard géant (vingt mètres de long) et d'un lézard plus petit (deux mètres de long) ;

— Art étrange/Sens : pas de loom ;

— Savant/Verrerie : le grand foyer éteint a servi à créer du verre, ce qui explique la fameuse lumière, intense et immobile.

Il s'agit en fait d'une caravane de neuf transients du désert, les Hoods (livret *Le Continent*, p. 36), montés sur un varan femelle qui vient enfin, après dix jours d'attente, de mettre bas un superbe rejeton très joueur de 200 kilos. Les PJ ont un jour de retard sur eux. Ils viennent d'atteindre la seconde mesa vers le nord. Demain, ils éviteront la troisième et feront halte à l'oasis pour distiller dans des fioles de verre la fleur de Becka.

Le jour suivant ne pose pas de problèmes majeurs, à part les difficultés inhérentes au désert. En effet, les traces des varans sont faciles à suivre. Elles évitent par deux fois le dangereux piège des sables mouvants, au grand bonheur des PJ. Pas de traces de pas humanoïdes. Le soir, le campement se fait au pied de la mesa, et la nuit est tranquille. Aucune lumière à l'horizon.

La journée suivante se déroule de même. Si vos PJ sont en peine de dérouiller leurs armes, vous pouvez les faire bénéficier d'une rencontre avec le varan de la troisième mesa, un monstre de dix mètres de

long, qui baguenaude sur ses terres en quête de nourriture. Ils n'en seront que plus mal à l'aise en rencontrant la monture des Hoods et son charmant bambin. En fin d'après-midi, la troupe atteint l'oasis et découvre enfin l'origine de la lumière.

Les seigneurs du désert

La rencontre avec les Hoods, dans cette oasis loin de tout, doit rester un moment d'exception pour des explorateurs du Continent, avec en contrepoint, l'attitude débridée et un rien embarrassante du petit varan, qui désamorce l'austérité des transients. Ces nomades du désert (de type berbère) sont couverts de tissus bleus sombres qui ne laissent voir que leurs yeux ; ils semblent itinérants, à en juger par la cargaison bâchée qu'ils transportent et qu'ils ne dévoileront pas. Ils sont bien armés, mais pas agressifs. La communication se fait par gestes. Ils semblent réceptifs aux propos des PJ. Surtout si l'un d'entre eux se dirige vers le point d'eau de l'oasis : il y trouve les plantes recherchées... enfin, ce qu'il en reste, car elles ont été coupées il y a peu, et il n'en reste que des tiges et deux fleurs fanées. Le Hood qui a suivi le PJ semble être au courant, mais n'est pas plus explicite.

C'est du petit matin que viendra une sorte de solution. Un Hood, en effet, veille toute la nuit, immobile et accroupi dans un silence absolu. Au matin, il dispose huit carrés de soie blanche en cercle autour de lui, et chaque Hood, à son réveil, en prend un, qu'il s'accroche sur la poitrine. Puis, le veilleur se lève et va vers le PJ au meilleur score en Art étrange. Il lui remet sans explication trois fioles qui sentent très fort le loom jaune et fait signe aux PJ de s'en aller. Le rituel restera énigmatique, mais il est clair que les PJ ont en main trois antidotes déjà fabriqués.

Le retour au fort

Le trajet de retour se fera sans souci. Mais aucune trace ne sera trouvée de l'expédition Akinen dont la disparition restera un mystère.

Drago les attend anxieusement sur la palissade : s'ils ont tardé, Barnes est mort en milieu d'après-midi ; sinon, il est plus qu'urgent de lui administrer des soins. Le commodore avale difficilement la potion. Une heure plus tard, il pousse un grand cri. À partir de cet instant, il commence à revivre. Les PJ peuvent goûter un peu de repos.

Ultimes révélations

Leur mission accomplie et la conscience tranquille, il est temps pour les PJ de partir pour Al Sémir ou Port Concorde. Le fortin est à nouveau sur ses rails : Drago

semble en mesure d'assurer l'intérim et les hommes sont à nouveau responsabilisés. Une escouade viendra bientôt compléter l'effectif et le juge qui l'accompagnera statuera sur le devenir des soldats incarcérés.

Barnes, s'il a survécu à tout cela, se remet rapidement de sa maladie. Bien qu'affaibli, il convoque les PJ la veille de leur départ, les félicite de leur habileté et leur remet leur solde. Puis, il leur demande un dernier service : il leur tend une lettre (encore une !) qu'il a écrit au liturge Rassan IV, où il lui présente ses excuses, et lui déclare se mettre à la disposition de la justice arkhé pour répondre de ses actes dans l'affaire du harem. Il demande aux PJ de bien vouloir la déposer de sa part à Al Sémir, sur le chemin de leur retour.

La lettre de Théofalcone, il l'a jetée sans l'ouvrir, n'imaginant que trop son contenu ; et puisqu'il est passé si près de la mort, il s'avoue en mal de confidences. Ne se résolvant pas à se dénoncer lui-même aux autorités du Fer de Schaal, il raconte par le détail toute l'affaire du trafic de ploën, livrant le nom de Zéroual, et celui de Théofalcone de Varmises. Il est prêt, là aussi, à subir les conséquences de ses actes mais laisse les PJ juges de décider quoi faire de ces informations.

L'heure du potier

Le trajet à travers le désert de pierre se déroule sans problème. À Al Sémir, la situation s'est détendue entre les Arkhés et la guilde. Avec l'aide de Blom Feld, il est facile de découvrir où se cache Zéroual, le seul témoin du trafic encore en vie. De Varmises l'a oublié dans sa purge, car ce vieil homme travaillait au noir pour son fils de manière épisodique, et quoi qu'il soit au courant de toute l'histoire, son nom n'apparaissait nulle part. Son fils unique ayant été assassiné il y a quelques jours, ainsi que quatre autres Arkhés impliqués, il tremble pour sa vie ; mais bien manipulé, il sera possible de le décider à tout raconter. Reste aux PJ à choisir quoi faire avec cette preuve vivante : informer Rassan IV ? Se rendre à Arveen, la capitale, et informer le théocrate, le roi de tous les Arkhés de la Couronne stellaire ? Informer la guilde du Fer de Schaal des préoccupations personnelles de leur maître de guerre ? Faire chanter de Varmises ou s'arranger avec lui ? Remettre en place pour leur propre compte le trafic interrompu ? Faire comme si de rien n'était ?

Aux PJ d'en décider alors, au mieux de leurs intérêts...

Chronologie indicative et théorique

● Jour J-30
À Al Sémir, tentative d'enlèvement de Yaçen par Barnes.

● Jour J-15
De Varmises commence sa purge.

● Jour J-2
Engagement des PJ.

● Jour J-1
Enrôlement des PJ, empoisonnement de Barnes par Gnaouli.

● Jour J
Départ de Port Concorde le matin, arrivée à Argor le soir.

● Jour J+1
Apparition de la lumière dans le désert.

● Jour J +2
Entrée des PJ dans les Plaines morderées.

● Jour J +3
attaque des Kraskass, attaque des brigands.

● Jour J +4
rencontre avec les musiciens du ploën, arrivée à Al Sémir le soir.

● Jour J +6
départ d'Al Sémir, entrée dans le désert de pierre, attaque de nuit des phalènes buveuses.

● Jour J+7
arrivée au Guet d'Onésime, le soir.

● Jour J+8 et J+9
enquête au Guet d'Onésime.

● Jour J+10
départ du fort le matin, campement au pied du désert ; les Hoods atteignent la seconde mesa le soir.

● Jour J+11
les PJ arrivent au campement vide le soir, les Hoods atteignent l'oasis.

● Jour J+12
les PJ atteignent la seconde mesa le soir.

● Jour J+13
rencontre avec un varan, arrivée le soir à l'oasis.

● Jour J+14
départ de l'oasis.

● Jour J+16
retour au fort ; Barnes, s'il n'est pas soigné, meurt dans l'après-midi.

● Jour J+18
convocation des PJ par Barnes, dernières révélations.

● Jour J+19
départ du Guet d'Onésime.

● Jour J+21
retour à Al Sémir.

texte :
Antoine Chéret
et Étienne
de La Sayette
illustration :
Éric Puech
plan : Cyrille
Daujean

Le royaume du



Prêtre Jean



Pour L'appel
de Cthulhu



**Ce scénario
exotique
pour « L'appel
de Cthulhu »
est destiné
à des
Investigateurs
soucieux
de dépaysement,
des joueurs
compétents
et un Gardien
des arcanes
expérimenté.
Il fonctionnera
mieux avec
des personnages
créés pour
l'occasion.**

La toile de fond

Le royaume du Prêtre Jean est une vieille légende de l'occident médiéval. Pendant longtemps, les chroniqueurs européens ont cru qu'il existait en Afrique un mystérieux royaume chrétien, gouverné par un certain Prêtre Jean. Au XV^e siècle, les explorateurs portugais qui longeaient les côtes de l'Afrique de l'ouest avaient tous cette histoire en tête, et espéraient découvrir ce pays mythique. Une alliance avec cet État chrétien leur aurait permis de prendre en tenailles les « infidèles » musulmans qui occupaient l'Afrique du nord, le Moyen-Orient et le sud de l'Espagne. Portugais et Espagnols ne découvrirent jamais ce royaume de légende. Néanmoins, l'histoire du Prêtre Jean n'est pas sans fondement. Voici la vérité, telle que de rares initiés la connaissent.

Jean de Monfort fut l'un des protagonistes de la Première Croisade (1099). C'était un chevalier franc, mais aussi un occultiste puissant et d'une grande érudition, qui avait découvert l'existence des Grands Anciens et leur vouait un culte. Il décida d'abandonner la croisade et partit vers l'Afrique, accompagné d'une poignée de compagnons d'armes. Ils séjournèrent en Égypte avant de repartir vers les sources du Nil. Jean et ses compagnons arrivèrent finalement en Éthiopie, où ils s'installèrent définitivement. Jean y rencontra Zakarias, un puissant sorcier qui adorait les mêmes dieux immondes que lui. L'union des traditions cthulhiennes africaines et européennes déboucha sur un projet ambitieux.

Beth Kidan

Vers 1110, Jean et Zakarias décident de créer un royaume qui servirait de base au retour des Grands Anciens, un territoire isolé, sous leur contrôle absolu, et dont les habitants se consacreront à l'adoration des dieux innommables. À partir de ce domaine inexpugnable, les Grands Anciens pourront reconquérir la planète. L'emplacement est vite choisi : les hauts plateaux de l'Éthiopie sont parfaitement adaptés au projet. Ils bordent la vallée du Grand Rift qui, selon certains textes impies, est l'un des chemins qu'empruntent les chthoniens lorsqu'ils se rendent à G'harne, leur cité souterraine. Jean et Zakarias comptent invoquer non seulement Shudde M'ell lui-même, le maître de ces créatures gigantesques, mais l'ensemble des chthoniens, et de leur ordonner de provoquer un gigantesque séisme. Le cataclysme qui s'en suivrait ferait s'affaïsser sous les eaux la majeure partie de l'Afrique orientale. Seuls émergeraient les massifs

montagneux du Kenya et les hauts plateaux d'Éthiopie, archipels maudits et inaccessibles, royaume idéal pour les adorateurs des Grands Anciens.

Les deux hommes passent plusieurs années à mettre au point un rituel suffisamment puissant. Ils fondent une secte nommée Beth Kidan, qui rassemble des fidèles de plus en plus nombreux. Ils font construire le temple de Dabra Salam dans les gorges même du Nil Bleu, car les chthoniens ne peuvent être invoqués que dans un lieu consacré, et à proximité d'une faille. Mais leurs pouvoirs seuls ne peuvent pas assurer la réussite de cette invocation. Il est clair qu'en dehors d'une conjonction astrale particulièrement favorable, le rituel est voué à l'échec. Or il leur faut attendre 800 ans, soit le début du XX^e siècle, pour que les étoiles soient en place.

Qu'importe ! Que signifient quelques siècles pour des sorciers de cette trempe ? Utilisant un ultime sortilège, ils font en sorte de se réincarner à la bonne période, eux et leurs plus fidèles alliés. Zakarias emmène avec lui ses meilleurs compagnons, Jean ses fidèles vassaux. Leurs corps, momifiés pour les besoins du sortilège, reposent à Dabras Salam tandis que les étoiles poursuivent leur course dans le ciel...

Et maintenant...

Zakarias se réincarne en 1860. Il rassemble peu à peu ses compagnons réincarnés et reforme Beth Kidan. Mais l'Éthiopie a bien changé. La région du Gojjam, dans laquelle se trouve Dabra Salam, était du temps de Zakarias presque déserte, seulement occupée par quelques ethnies disparates, sans pouvoir fort. À la fin du XIX^e siècle, le Gojjam est devenu l'une des plus importantes provinces de l'Éthiopie, dirigée par le puissant ras Haylu, alors en conflit contre ras Ménélik, le roi de la province voisine du Choa (et futur empereur d'Éthiopie). Les troupes du ras Haylu découvrent le temple de Dabra Salam en 1875. Idéalement situé à la frontière du Gojjam et du Choa, il fournit au ras une forteresse secrète, ainsi qu'une réserve d'hommes et d'armes.

Quelques mois avant le début de notre histoire, le ras Haylu doit cependant céder à ses chefs militaires : les soldats stationnés à Dabra Salam se plaignent de cauchemars, de visions effrayantes, d'ombres qui bougent elles-mêmes – l'effet des sortilèges de Zakarias, qui entend ainsi les effrayer et récupérer son temple. Haylu, désireux de garder le site sous son contrôle, en confie la responsabilité à l'un de ses amis français. Marcel Lairisse, ar-

L'appel de
Ethulhu

Les PNJ

Abba Jérôme

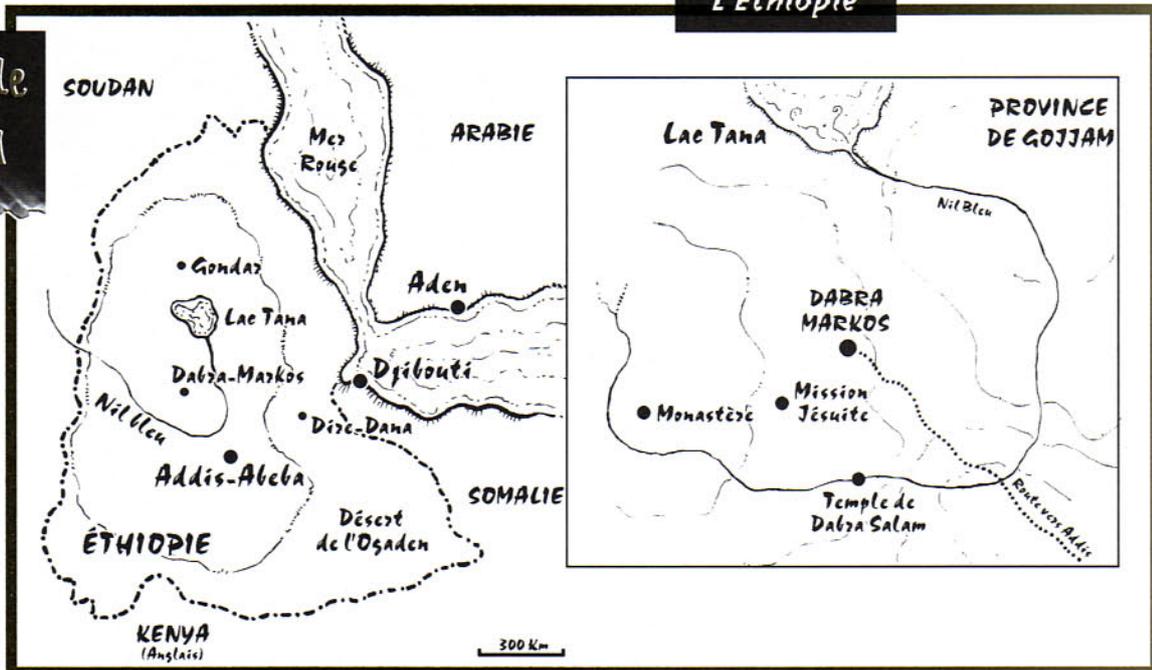
Abba Jérôme est un Amhara de petite taille, fin, portant une toge éthiopienne, un chapeau, des pantalons et de magnifiques guêtres jaunes. Il ne se sépare jamais d'un vieux parapluie à bec de canard : bref, Abba Jérôme est un peu ridicule et facilement repérable...

FOR 09 DEX 15 INT 13
CON 16 APP 10 POU 12
TAI 08 EDU 20 SAN 50
PV 12

Armes : Aucune.

Compétences :

Amharique 80 %, Guèze 70 %, Histoire 40 %, Bibliothèque 30 %, Anthropologie 20 %, Baratin 50 %, Fuir comme un lapin éthiopien 80 %, Se cacher en tremblant 70 %.



chéologue de son état, s'installe donc à Dabra Salam et entame une série de fouilles. Ses premières découvertes sont relayées par la presse européenne...

Entrée en scène des Investigateurs

Les PJ se trouvent impliqués dans cette affaire qu'ils le veuillent ou non. Il sont en effet les nouvelles incarnations des anciens compagnons du Prêtre Jean. Ils ont été des adorateurs des Grands Anciens, qui leur ont donné la chance d'une seconde vie pour accomplir leurs noirs desseins. Mais leur environnement a changé, ils n'ont pas vécu dans le même contexte que huit siècles plus tôt. Il y a de grandes chances qu'ils s'opposent aux projets de Zakarias et Jean.

Attention, si les joueurs poussent la logique du scénario jusqu'au bout, il peuvent très bien décider de faire passer délibérément leurs personnages du « côté obs-

cur de la force ». Dans ce cas, ce sera à vous d'improviser avec les éléments donnés dans ce scénario une aventure où, pour une fois, les Investigateurs seront les affreux méchants...

Il est préférable pour ce scénario que les PJ ne se connaissent pas au départ. Il est plus réaliste que les personnages vivent chacun dans leur coin avant de se trouver rattrapés par leur passé et d'être réunis par la force des choses.

Un mal étrange

Zakarias et les membres de Beth Kidan cherchent à retrouver les nouvelles incarnations du Prêtre Jean et de ses compagnons. Ces derniers n'ont pas été identifiés, mais Zakarias utilise ses pouvoirs pour les attirer en Éthiopie.

Avant de commencer la partie, prenez chacun des joueurs à part et expliquez-lui que, depuis quelque temps, son personnage a des problèmes psychiques. Ses nuits sont troublées par des cauchemars.

Durant la journée, il a des visions fugaces, sortes de flashes qui lui rappellent les rêves de la nuit. Ce qui semblait au départ n'être qu'une petite dépression va en s'aggravant, les rêves se précisent, les hallucinations se multiplient. Parmi les éléments qui reviennent et obsèdent le PJ, quelques mots incompréhensibles dans une langue inconnue reviennent encore et encore : « Zakarias », « Beth Kidan » et d'autres formules qui surgissent de leur subconscient pour disparaître aussitôt (à part une poignée de linguistes et de missionnaires, personne en Europe ne parle l'amharique). De même, le personnage retient quelques images : des montagnes, un bâtiment de pierre à l'architecture massive et inconnue...

Il est probable que les PJ iront consulter un médecin. Rien n'y fait. Leur mal semble incurable et s'accroît inexorablement... jusqu'au jour où, dans un journal ou au cours d'actualités cinématographiques, les PJ tombent sur une photo qui les trouble profondément. Elle illustre le compte rendu d'une mission archéologique fran-

Un cadre exotique : l'Éthiopie des années 20

En 1920, l'Éthiopie est un empire indépendant, qui fascine les Européens et attire leur convoitise (rien à voir avec l'Éthiopie des famines de 1980 !). Pour les Européens, l'Éthiopie est en 1920 un pays mythique : on y a placé les sources du Nil, le royaume de la reine de Saba, l'ultime refuge de l'Arche d'Alliance, le royaume du Prêtre Jean... bref, c'est un pays merveilleux où, selon la Bible elle-même, coule à flot « le lait et le miel ». Rien de tout cela n'y fut trouvé. Mais les guerriers à crinière de lion, les monastères perchés au sommet des hauts plateaux, la richesse de l'église chrétienne orthodoxe d'Éthiopie (dont les enluminures peuvent être comparées à celles de l'église byzantine), les ras (rois) dirigeants féodaux de provinces immenses, sont en eux-mêmes fascinants. Lorsqu'en 1924, le ras Tafari Makonnen vient en Europe, il est accueilli en grand chef d'État. Lorsqu'en 1930, le même ras Tafari se fait couronner Roi des Rois, sous le nom d'Hailé Sélassié, toutes les têtes couronnées d'Europe viennent assister à la cérémonie.

L'Éthiopie que les Investigateurs vont visiter est celle des hauts plateaux. La région du Gojjam en est représentative : altitude élevée

(2400 m en moyenne), température modérée allant de 25° C lors de la saison chaude à 15° C lors de la saison des pluies, précipitations abondantes, climat sain (pas de risque de malaria ou de paludisme, mais les Investigateurs auront bien d'autres raisons de crever). C'est un paysage de montagne, très vallonné, aux pentes raides. Les cultures, essentiellement des céréales, se font au fond des vallées ou sur les pentes.

Malgré les précipitations importantes lors de la saison des pluies, la végétation est rase, la rocaille domine.

En 1920, l'Éthiopie fait peu ou prou sa taille actuelle, un peu plus de deux fois la France. Cet immense empire est composé de multiples ethnies. Sur les hauts plateaux, les Amharas de religion chrétienne dominant. La langue officielle est l'amharique. Les textes liturgiques sont écrits en guèze (même syllabaire que l'amharique, mais le guèze est une langue morte, comme notre latin).

L'habit traditionnel est la toge, ou « chamma », une pièce de tissu blanc, élégamment drapé autour du corps. Le ras Tafari Makonnen est le régent de l'empire.

Son palais se trouve à Addis-Abeba, la capitale impériale. Tafari Makonnen se fait couronner empereur en 1930.

çaise en Éthiopie. L'équipe, installée sur les hauts plateaux, travaille sur un ensemble monumental sans précédent. Le directeur des fouilles, un certain Marcel Larrisse, semble particulièrement fier de sa découverte. L'architecture à nulle autre pareille de ces bâtiments serait en effet la preuve qu'une civilisation jusqu'à présent inconnue a jadis occupé la région. Ce ne sont pas ces considérations scientifiques qui troublent les PJ, mais les photos des ruines : elles sont en effet similaires aux visions qui les obsèdent.

Tôt ou tard, nos héros s'embarquent pour l'Éthiopie, convaincus à juste titre que c'est là-bas que se trouve la clé du mystère et une possibilité de guérison.

En route pour l'Éthiopie !

C'est sur le bateau qui mène à Djibouti (il en part régulièrement de Marseille) que les personnages font connaissance et que commence la partie. À vous de vous débrouiller pour rassembler les Investigateurs : ils occupent des cabines contiguës ou bien ils partagent la même table au restaurant, etc. La traversée est longue, et les personnages ont tout le loisir de faire connaissance et de s'avouer la raison de leur voyage.

Profitez de ce moment de calme pour leur dresser un portrait du pays qui les attend. Des Éthiopiens ou des dignitaires européens en poste à Addis-Abeba leur parlent de l'Éthiopie, répondent à leur questions, les renseignent sur les moyens de transport, les différentes régions, etc. Les Investigateurs sont probablement partis dans l'urgence, sans prendre le temps d'apprendre grand-chose sur leur destination (rejoignant en cela la très vraisemblable ignorance des joueurs). Après trois semaines de voyage, les personnages débarquent à Djibouti.

Djibouti

Djibouti est une colonie française, et ça se voit. Sur le port, des cafés transforment la rade en une cousine de la Canebière. La ville est moderne, bien équipée, avec un port très actif. Inconvénient notable, il y fait une chaleur infernale...

Les personnages peuvent y passer deux ou trois jours, histoire de mettre au point leur voyage pour Addis-Abeba. Rapidement, ils font la connaissance d'Abba Jérôme (« Abba » signifie abbé, père en amharique). Moyennant un salaire dérisoire, il accepte de leur servir de guide et d'interprète. Il les accompagnera vraisemblablement durant toute l'aventure. Abba Jérôme est un lettré (est-il vraiment membre du clergé?... mystère). Il maîtrise le guèze, l'amharique et de nombreux dialectes éthiopiens. Il connaît parfaitement la Bible, ainsi que l'histoire de son pays (mais vue par le petit bout de la lorgnette : il est incollable sur les histoires de coucheries, les généalogies alambiquées d'obscurs

seigneurs du fin fond de l'Éthiopie, etc.). C'est certes un érudit, mais doublé d'un sacré froussard et d'un menteur. Il peut raconter n'importe quoi pour tenter de sauver sa peau, ou se tirer d'un mauvais pas. Il est d'une mauvaise foi absolue... mais il peut se révéler indispensable, tout autant qu'énergant, pour les Investigateurs.

Un train dans le désert

Une ligne de chemin de fer relie Djibouti à Addis-Abeba. C'est le moyen le plus simple pour gagner les régions centrales de l'Éthiopie. Réalisation franco-éthiopienne, le train met trois jours pour faire 700 kilomètres et avaler 2400 m de dénivelé. Dans le train, les PJ rencontrent Germain Lumignon, ingénieur français des chemins de fer, compagnon de voyage sympathique, mais saoulant. Il abreuve les PJ d'anecdotes sur la construction de la ligne (préparez quelques histoires sur la résistance des boulons de 12 par temps de brouillard), l'Éthiopie, l'Afrique en général, bref tout et n'importe quoi. Il prévient les PJ que le trajet en train n'est pas toujours très sûr, et qu'il est parfois attaqué. D'ailleurs, on l'a informé à Djibouti de la présence de Danakils dans la région. On dit que ces féroces guerriers, recyclés dans le banditisme, prélèvent les organes génitaux de leurs victimes... En toute logique, les PJ devraient s'attendre à une attaque. Ne les décevez pas ! Selon votre humeur, ou celle des joueurs, l'assaut peut prendre un tour différent : simple fusillade, assaut en règle avec obstacles sur la voie, etc. Les autres passagers peuvent intervenir, si la situation devient difficile (rappelons qu'a priori, les armes sont avec les malles dans le wagon réservé aux bagages).

Au pire, des passagers se font tuer et certains Investigateurs sont sérieusement blessés. Heureusement, il y a un hôpital à Addis-Abeba. Raisonnablement, les PJ peuvent se faire dérober certains de leurs objets de valeur, voire leurs armes. Au mieux, les Danakils sont repoussés et les Investigateurs peuvent leur confisquer leurs colliers de couilles, qui feront des souvenirs pittoresques.

Après avoir récupéré Abba Jérôme, planqué dans le tender à charbon (« je vérifiais qu'aucun de ces bandits ne s'y était dissimulé en vue d'une traîtrise embuscade »), tout rentre dans l'ordre.

Le train continue son trajet et commence à grimper vers les hauts plateaux. Les Investigateurs sont mal à l'aise devant certains paysages et certaines scènes de la vie éthiopienne qu'ils peuvent apercevoir du train (famille aux champs, ani-

maux typiques, etc.). Tout cela a un petit goût de déjà-vu... Trois jours plus tard, les personnages arrivent à Addis-Abeba. La fournaise du désert fait place au climat frais et bienfaisant des hauts plateaux.

Addis-Abeba, tout le monde descend !

Addis-Abeba est une ville nouvelle, fondée à la fin du XIX^e siècle. Capitale impériale, c'est une ville importante, avec plus de 100 000 habitants. Elle est construite en altitude (2500 mètres) sur un terrain accidenté sillonné par les gorges des torrents de montagne. La plupart des rues sont en pente. Quelques-unes sont pavées ou asphaltées. Un réseau électrique a été mis en place, de même que le téléphone. Les maisons sont de deux types : rural (hutte ronde à toit de chaume), ou plus urbain (grande bâtisse rectangulaire, parfois à deux étages, au toit de tôle ondulée).

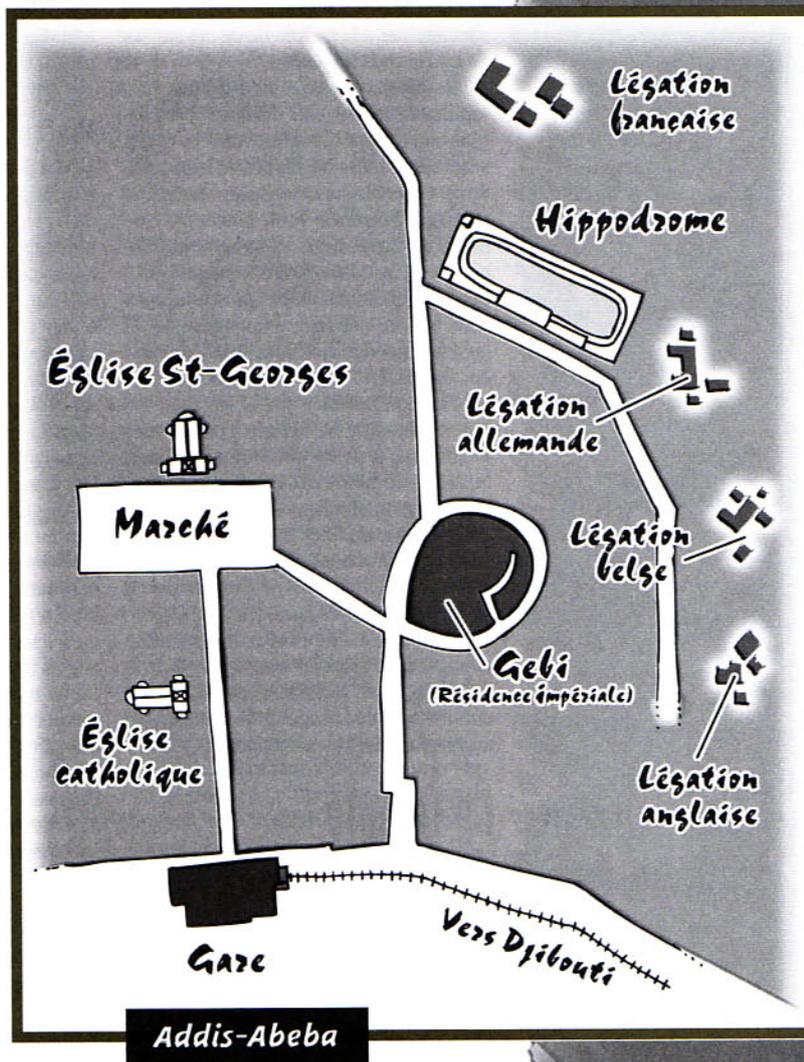
On peut distinguer trois grands quartiers :
 ● Au nord, autour de l'église Saint-Georges, le voyageur découvre l'Arada, le marché : marchands grecs et arméniens, douane, banque, poste et grands hôtels, ainsi que quelques salles de cinéma (eh oui !).
 ● Au centre, sur une colline, se dresse le palais impérial, avec ses bureaux, ses résidences pour les nobles, son église et sa

L'appel de (thulhu

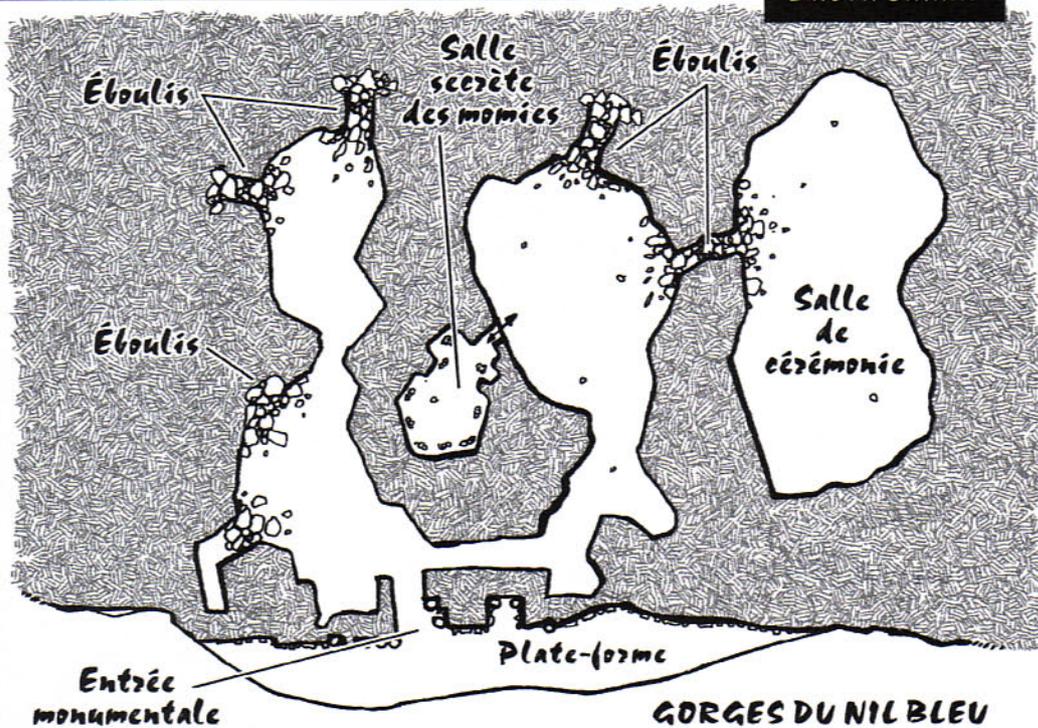
Six Danakils coupeurs de bourses

FOR 12 DEX 14 INT 10
 CON 13 APP 09 POU 10
 TAI 11 EDU 10 SAN 50
 PV 12

Armes : Fusils 60 %, 2d6 ;
 Couteau 55 %, 1d6.



Dabra Salam



Même si une partie du temple est ensablée et érodée par le vent, le gros du travail consiste non pas à creuser et à dégager des vestiges, mais à inventorier, mesurer et dessiner le bâtiment, à repérer de nouvelles galeries et à chercher des objets. Marcel Lairisse a commencé les fouilles il y a deux mois. Il est assisté d'un chef d'équipe alcoolique, Vincent Rioux. La main-d'œuvre est constituée d'ouvriers locaux, une quarantaine d'Amharas. Lairisse et ses ouvriers dorment dans un campement situé à quelques centaines de mètres du chantier, en haut de la falaise. Il ne se fait pas prier pour faire visiter le site et se lance dans de grandes explications qui arrivent toutes à la même conclusion : on ne sait foutre pas qui a bien pu bâtir cette chose. Les éléments de datation sont trop rares. L'archéologue se prononce pour une fourchette entre 500 et 1200 après Jésus-Christ. L'absence d'éléments décoratifs n'aide pas à comprendre la finalité de la construction, et les artefacts mis au jour ne sont guère significatifs (ossements animaux, tessons de poterie...). Pour peu qu'ils se montrent curieux et érudits, Lairisse considère les investigateurs comme ses invités. S'ils se lancent dans des explications fumeuses sur leurs visions étranges, il les prend pour des rigolos et se montre plus distant. Pendant toute la visite, les Investigateurs sont troublés : le temple ressemble à ce qu'ils voyaient dans leurs rêves (et il semble même qu'ils aient eu des visions d'éléments que Lairisse vient juste de découvrir : ce qu'il y avait sous les enduits, une salle dont l'accès était condamné par des éboulis depuis plus d'un siècle, etc.).

Les momies

La première nuit près du temple est pénible. Certains PJ cauchemardent, les plus fragiles (jet de POU x3 raté) font même une crise de somnambulisme et se retrouvent en liquette, en plein nuit, devant l'entrée du temple. Dans les tentes voisines des leurs, quelques ouvriers font eux aussi de vilains rêves, et on les entend gémir dans leur sommeil.

Au cours de la journée qui suit, une série d'accidents se produit. Au départ, ce ne sont que des problèmes mineurs, par exemple un outil qui se brise et qui manque d'estropier un ouvrier. Puis cela va crescendo : une bagarre entre deux ouvriers, un accident violent... À chaque fois, les personnages sont juste à côté, comme s'ils portaient la poisse. Puis vers la fin de la journée, un échafaudage se rompt. Deux ouvriers perdent l'équilibre, rebondissent sur la plate-forme et glissent dans le ravin. Après ça, l'ambiance s'alourdit notablement. Les ouvriers se signent discrètement sur leur passage.

Le soir même, alors qu'ils dînent avec Lairisse et ses assistants, les personnages ont une vision, celle d'une salle dissimulée à l'intérieur du temple. Les PJ voient l'entrée et comprennent le mécanisme d'ouverture de la porte secrète. Ils pourront aisément en retrouver l'emplacement. Il ne

salle de banquet qui peut recevoir plusieurs milliers de personnes.

● Enfin, au sud, se trouvent la gare et la ville éthiopienne proprement dite.

Les nombreuses légations étrangères se sont installées à la périphérie de la ville, sur de très grands domaines.

Addis-Abeba est une ville hétéroclite, fouillis de maisons et d'arbres, dans lequel se croisent quelques voitures et des seigneurs éthiopiens drapés de blanc, fièrement montés sur de robustes mulets, le tout au milieu d'une foule affairée... Une poste moderne avec télégraphe et téléphone est installée dans une rue à l'européenne ; quelques places plus loin, tous ceux qui ont osé se rebeller contre le régent sont pendus aux branches d'un grand eucalyptus. En 1920, Addis-Abeba est une ville de contrastes...

Les personnages ne devraient pas y rester longtemps, à peine deux ou trois jours, le temps de monter une petite caravane vers la région proche du Gojjam, où se situe le champ de fouilles. Profitez de cette visite pour leur donner quelques repères, qui leur serviront lors de la suite de ce scénario, quand ils partiront à la recherche du Prêtre Jean. Après avoir rassemblé affaires, provisions et mulets (le 4x4 de l'époque), les PJ se mettent en route. Après une semaine de voyage sur des sentiers de montagne, les PJ arrivent dans le Gojjam.

Le temple de Dabra Salam

Le Gojjam (prononcez Godjam) est l'une des grandes régions de l'Éthiopie. En 1920, elle est gouvernée par le ras Haylu, et 150 000 personnes environ y vivent, dont 10 000 à Dabra Markos, la capitale de la

province. Protégé sur trois côtés par le Nil Bleu, difficilement franchissable (peu de ponts et de gués), le Gojjam est isolé. Depuis le XVIII^e siècle, la province est aux mains d'une même dynastie de politiques ambitieux, les principaux rivaux de l'empereur d'Éthiopie.

Visite guidée

Le site des fouilles, impressionnant, est situé dans les gorges du Nil Bleu. À cet endroit, le fleuve est un simple torrent de montagne qui tourbillonne dans une vallée encaissée. Le temple se trouve à flanc de falaise, à mi-hauteur environ, sur une étroite plate-forme accessible par un chemin sinueux qui arrive d'en haut. Une partie du temple a été construite à l'extérieur, sur la plate-forme, tandis que le reste du bâtiment a été creusé dans la roche. L'édifice paraît donc littéralement encastré dans la falaise. Si les églises rupestres sont nombreuses en Éthiopie, le temple de Dabra Salam ne ressemble à rien de connu. Il est constitué de blocs cyclopéens ajustés au millimètre, sans mortier ni ciment. Aucun bloc n'est rigoureusement géométrique : ce ne sont que trapèzes difformes aux angles aberrants. Dans tout le bâtiment, on ne trouve pas un seul angle droit, les perspectives sont comme tronquées, aucun mur n'est complètement vertical, le sol penche, la géométrie semble improbable. L'agencement de salles et des galeries souterraines est tout aussi complexe. La plupart des galeries se sont ébouloées, ce qui empêche les archéologues d'aller bien loin. Une bonne partie des murs est recouverte d'un enduit grossier, posé en 1875 lorsque les troupes du ras Haylu ont investi le site. Lorsque Lairisse l'a enlevé, il s'est rendu compte de l'aspect dément de la construction.

Marcel Lairisse, archéologue

Âgé d'une quarantaine d'années, Marcel Lairisse est un archéologue brillant et plein d'avenir, mais il est un peu dépassé par le chantier qui l'occupe actuellement. Un peu rond, brun, il porte la moustache, fume d'infâmes cigarettes brunes, et ne quitte jamais le gros pull que sa mère lui a tricoté.

FOR 09 DEX 11 INT 17
CON 12 APP 10 POU 14
TAI 11 EDU 2 SAN 50
PV 12

Armes : Cal.32 (pistolet)
45 %, id8.

Compétences :
Anthropologie 30 %,
Archéologie 80 %,
Histoire 60 %,
Bibliothèque 65 %,
Monter à cheval 30 %,
TOC 30 %.

leur reste plus qu'à appuyer sur l'une des pierres du mur pour l'ouvrir. Libre à eux d'aller dans cette salle officiellement, en compagnie de Lairisse et de Rioux, ou bien d'attendre la nuit et d'œuvrer discrètement. Quoi qu'il en soit, cette découverte ne pourra pas être dissimulée (le passage secret ne se referme pas). Tous les fouilleurs seront bientôt au courant. Une fois la porte de pierre ouverte, les PJ découvrent un couloir qui mène à une crypte poussiéreuse. Là, debout dans des niches taillées dans le mur, des momies au visage noirci par les siècles, la peau parcheminée, les attendent. Sur le mur de gauche se trouvent les momies de leurs incarnations précédentes, vêtues de vêtements décolorés mais reconnaissables : des tuniques de croisés. Leurs visages ressemblent terriblement à ceux des PJ, au point de justifier un jet de SAN (1d4/1d10). Les momies des compagnons de Zakarias, des hommes noirs vêtus de robes rituelles aux symboles étranges, sont adossées au mur de droite. Il y en a autant que d'Investigateurs.

Enfin, contre le mur du fond, côte à côte, se trouvent deux momies, celle de Zakarias, le grand prêtre éthiopien de Beth Kidan, et celle du Prêtre Jean. Ce dernier est un occidental de grande taille, portant de longs cheveux filasses et une barbe blonde. Sa tunique est plus richement décorée que celle de ses vassaux, et la croix qui s'y trouve est brodée d'or et d'argent.

S'il est là, Vincent Rioux, le contremaître alcoolique, part en meuglant, persuadé de faire une crise de delirium tremens. Les ouvriers fuient à toute jambes, comme si les PJ étaient des diables. Lairisse perd les pédales, n'y comprend plus rien et se lance dans un monologue halluciné sur l'existence d'un grand royaume nilotique, de l'Égypte jusqu'en Éthiopie, de liens occultes entre les deux civilisations, etc. Il est complètement à côté de ses pompes, mais finalement il n'a pas tout à fait tort.

Les PJ vont pouvoir commencer à rassembler les pièces du puzzle. Moyennant un jet d'Histoire, il est possible d'identifier la tunique des momies comme celle de chevaliers francs de la Première Croisade. Mais qui sont ces croisés qui sont venus mourir en Éthiopie ? À l'époque, aucun européen n'était censé connaître cette région. Moyennant un second jet d'Histoire, les PJ se souviennent de la légende du Prêtre Jean. Vous pouvez, si vous le souhaitez, pallier l'ignorance des personnages en insérant dans la petite bibliothèque qui se trouve dans la tente de Lairisse un ouvrage d'histoire africaine où elle se trouve relatée.

Le piège

Deux jours environ après la découverte des momies, un messenger se présente aux PJ. C'est un jeune Amhara nommé Arabe. Il dit être au service d'un prêtre européen, le père Giacomo, qui désire s'entretenir

Souvenirs, souvenirs

Après la découverte des momies, expliquez aux joueurs que leurs personnages ont la possibilité d'aller chercher des informations en se remémorant leur vie passée (noms, événements, détails sur le Grand Projet, lieux, mais aussi formules magiques). Pour ce faire, ils doivent vous dire, aussi précisément que possible, ce qu'ils cherchent. L'information donnée ne peut être que la réponse à une question précise. Il n'y a pas besoin de jet de dés, les souvenirs reviennent tous seuls. Bien sûr, il y a une contrepartie. Faites un jet de Santé Mentale pour l'investigateur. En cas d'échec, il perd 1d3 points de SAN, mais ce n'est pas tout. Notez le nombre de fois où il a fait appel à ses souvenirs (se remémorer un sortilège compte non pas pour une, mais pour trois fois). Chaque fois que l'investigateur consulte sa mémoire, opposez sur la table de résistance le POU du personnage au nombre de souvenirs déjà récupérés. Si le jet échoue, le personnage bascule du « côté obscur ». Tous ses souvenirs lui reviennent en bloc. Son ancienne personnalité remonte entièrement à la surface, il est de nouveau un vassal du Prêtre Jean. Informez discrètement le joueur de cet état de fait. Il peut vouloir continuer à jouer son personnage (ce qui risque de poser des problèmes aux autres PJ). Sinon, l'ex-investigateur devient un PNJ. Le joueur peut récupérer Abba Jérôme, Rioux ou Lairisse.

avec les Investigateurs. Arabe ne sait rien des motivations de son patron, mais il pourra le décrire comme « un homme très savant et très bon ».

Les Investigateurs arrivent après une journée de voyage dans la mission du père Giacomo. Elle comprend une petite église, des bâtiments d'habitation, de nombreux communs dans lesquels le père Giacomo et deux autres membres de la Compagnie de Jésus soignent, aident, et enseignent gratuitement aux populations environnantes.

Le père Giacomo a quitté son Italie natale pour l'Éthiopie alors qu'il était encore un jeune jésuite. Cela fait près de quarante ans qu'il vit au Gojjam. Il connaît remarquablement bien la région, il parle et écrit l'amharique et le guèze. C'est un

homme respecté pour son érudition et sa droiture morale. Il possède même une certaine influence sur le ras Haylu. Depuis qu'il habite la région, il s'intéresse aux croyances secrètes et à certaines pratiques rituelles « sataniques ».

Il a ainsi découvert l'existence de Beth Kidan. Il sait peu de choses sur l'aspect matériel de la secte, mais il est convaincu que quelque chose d'abominable se prépare, et il est prêt à tout pour l'éviter... y compris à éliminer physiquement les PJ (l'un des ouvriers du chantier est venu lui parler d'eux, et il a sauté aux conclusions). Le père Giacomo accueille les personnages avec simplicité. Avant tout, il les invite à visiter l'église. Une fois à l'intérieur, il insiste lourdement pour les confesser. Il veut en effet que leur âme soit en paix avant qu'ils ne meurent. Qu'ils acceptent ou non cette extrême-onction déguisée, le père Giacomo finit par s'absenter : il prétend aller chercher quelque chose dans la sacristie. Mais son absence dure. Au moment où les personnages commencent à se demander ce qui se passe, un groupe d'Amharas armés de machettes entre dans l'église par une porte latérale.

Toutes les portes de l'église ont été fermées à clé. Le combat s'engage, furieusement. Les Investigateurs sont dans de sales draps. S'ils restent dans l'église, ils risquent de se faire massacrer (leurs agresseurs peuvent recevoir des renforts). Après quelques rounds de combat, ils réalisent qu'ils peuvent fuir en brisant un vitrail (à coup de statue, de banc ou autre). Une course poursuite épuisante s'engage. Faites-la durer une journée entière. Harcelez les Investigateurs, qu'ils en viennent à haïr leurs poursuivants. Lorsqu'ils n'en peuvent plus et qu'ils sont à deux doigts de se faire tous massacrer, faites intervenir la cavalerie.

Retrouvailles

Soudain, des cavaliers armés de fusils, de sabres et de boucliers viennent à la rescousse des personnages (il y en a autant que d'Investigateurs). Les nouveaux arrivants sont sans pitié, et se battent comme des lions. D'étranges lions, en vérité ! L'un d'eux marmonne quelques phrases, puis de longs serpents jaillissent de ses mains (Mains de Colubra, p. 155 de l'AdC). Les Amharas se font massacrer. Puis leurs sauveurs se tournent vers les Investigateurs. Les PJ ont déjà vu leurs visages, momifiés, dans le temple de Dabra Salam. Ce sont les compagnons de Zakarias. Celui qui semble être leur chef se tourne vers eux et déclare : « Après huit siècles de sommeil, nous voilà réunis ». Les Investigateurs qui font appel à leurs souvenirs peuvent se remémorer son nom : Eskender, un grand guerrier, un très bon chasseur. Ceux qui veulent aller plus loin se souviennent d'une chasse où ce sont les vassaux du Prêtre Jean qui avaient sauvé la vie à Eskender et ses compagnons. Si on leur rappelle ce souvenir, le visage des Éthio-

L'appel de Cthulhu

Le père Giacomo, jésuite chasseur de méchants cthulhoïdes

67 ans, 1,69 m.

C'est un homme de petite taille, sec, les cheveux blancs en brosse, toujours vêtu d'une soutane noire. Malgré ses quarante ans en Éthiopie, il parle toujours avec un fort accent italien.

FOR 10 DEX 11 INT 16
CON 13 APP 14 POU 17
TAI 09 EDU 17 SAN 80
PV 11

Armes : Aucune.

Un tas d'Amharas armés de trucs qui coupent et qui font mal

Ils sont deux fois plus nombreux que les Investigateurs.

FOR 13 DEX 14 INT 10
CON 13 APP 09 POU 10
TAI 12 EDU 12 SAN 50
PV 13 B/M dom +1d4

Armes : Machettes 60 %, 1d6.

L'appel de Cthulhu



piens s'éclaire d'un sourire. Eskender serre un des personnages contre son cœur et éclate de rire : « frère, comme il est bon de te revoir ». Les personnages sont à la fois surpris et troublés, comme s'ils retrouvaient de vieux amis (jouez le plus possible sur l'ambiguïté de la situation).

Selon l'attitude des PJ, les retrouvailles sont plus ou moins chaleureuses. Quoi qu'il en soit, ils sont emmenés jusqu'à Dabra Hayq, le monastère où la secte s'est installée.

Dans la gueule du loup

Le monastère de Dabra Hayq est situé sur une formation géologique qu'en Éthiopie on appelle un « amba », un plateau rocheux entouré de falaises abruptes, qui forme une forteresse naturelle. On ne peut y accéder qu'à l'aide de cordes, et au prix d'une escalade périlleuse (jet de Grimper, à +30% avec les cordes). Autrefois, le monastère était occupé par une communauté de moines (l'église orthodoxe d'Éthiopie, qui n'a pas grand-chose à voir avec l'église catholique romaine, a toujours été très vivace. Il existe de très nombreux monastères de ce genre). Maintenant, c'est le repaire d'une bande de fous furieux.

Il y a une église et quelques bâtiments communs, mais l'essentiel de l'espace est composé de petites maisons, l'équivalent des cellules des moines européens. Le tout est en pierre. Ce ne sont que murs, maisonnettes accolées les unes aux autres, dans un dédale de bâtiments et de ruelles où il est facile de se perdre. Le monastère est habité par une centaine de fidèles des Grands Anciens. Les PJ sont installés dans des maisonnettes mitoyennes. Le confort est spartiate. S'ils sont blessés, on les soigne. S'ils sont affamés, on les nourrit. S'ils sont fatigués, on les laisse se reposer. Puis on les conduit à Zakarias. La rencontre a lieu à la nuit tombée, dans l'ancienne église. Celle-ci a été profanée par les membres de la secte, et les étoiles que l'on aperçoit au travers de la toiture effondrée semblent briller étrangement. Zakarias se tient debout au centre de l'église. Grand, osseux, un profil d'aigle, il est drapé dans une tige blanche et s'appuie sur un grand bâton. Zakarias est un sorcier extrêmement puissant. Il l'était déjà il y a huit cents ans, et il a fait des progrès depuis. Zakarias accueille les Investigateurs dans l'église. Il y a aussi les autres fidèles de Beth Kidan et les compagnons de Zaka-

rias réincarnés. Tout ce monde discute ferme. Un groupe, mené par un certain Filpos, est décidé à se débarrasser des Investigateurs. Un autre groupe, mené par un certain Mikael, est dans l'expectative. Un troisième groupe enfin, minoritaire, est enchanté de la venue des PJ : il est conduit par Eskender (si les PJ ont bien joué lors de la première rencontre, Eskender sera leur guide et leur protecteur). L'ambiance est donc houleuse. Au milieu, Zakarias ne dit rien. Il ne veut pas révéler que les Investigateurs sont indispensables : eux seuls en effet peuvent « révéler » le prêtre Jean, lui faire retrouver la mémoire. Donc, Zakarias attend. Les trois groupes vont se livrer à une petite guerre politique, dont l'issue dépend du comportement des Investigateurs. On les met d'ailleurs rapidement à l'épreuve. Zakarias leur demande (« ordonne » serait plus juste) de faire dégager Lairisse et ses ouvriers de Dabra Salam. Pour ce faire, les Investigateurs sont accompagnés des fidèles de Zakarias et de quelques membres de la secte.

Au temple, c'est aux PJ de se débrouiller pour convaincre Lairisse de partir. Ils peuvent lui faire comprendre qu'un danger terrible menace le chantier et qu'une bande de fous furieux s'apprête à massacrer tout le monde, mais ils ont intérêt à apporter quelques preuves, et à faire attention aux oreilles indiscrettes. S'ils font preuve de sensiblerie, ou pire s'ils font exprès de rater cette mission, leur comportement est rapporté à Zakarias. Filpos demande leur condamnation à mort. Zakarias refuse, mais Filpos est tout à fait susceptible de faire du zèle...

En agissant finement, les Investigateurs permettent à Beth Kidan de récupérer le temple sans verser trop de sang et en sauvant leur peau. À partir de ce moment, ils en apprennent plus sur la secte, le complot et sur le rôle de chacun dans le Grand Projet. S'ils n'ont pas fait appel à leurs souvenirs, ils peuvent comprendre, petit à petit, la nature de ce dernier. Distillez les indices et les petites phrases. Eskender, rêveur, leur parle du moment où les eaux recouvreront la terre, où seuls les hauts plateaux émergeront. Un autre évoque le nouveau royaume du Prêtre Jean, protégé par les eaux.

Dès qu'ils ont prouvé à Beth Kidan qu'ils sont bien, eux aussi, des adorateurs des Grands Anciens (cela peut imposer, si vous êtes d'humeur taquine, quelques actions pénibles : sacrifices humains, invocations de monstres, etc.), les personnages ont accès, entre autres, à la bibliothèque du monastère. Celle-ci contient de nombreux manuscrits impies, réunis par les sectateurs depuis quelques dizaines d'années. Parmi eux, on trouve de nombreux textes sur les dieux telluriques, les chthoniens, Shudde M'ell, et surtout un ouvrage écrit par Zakarias lui-même alors qu'il retrouvait la mémoire de sa vie passée. Le manuscrit en question est dans une niche, à même le mur de la bibliothèque, protégé par une grille. Il est présenté comme un recueil de prophéties et de révélations effectués par Zakarias. Mais on refuse aux Investiga-

teurs le droit de le lire... ce qui devrait justement, les pousser à vouloir y jeter un coup d'œil. Le consulter n'est pas chose facile : il y a toujours quelqu'un à la bibliothèque, Filpos surveille discrètement les Investigateurs, et seul Zakarias a la clef de la niche.

Le meilleur moyen est de s'introduire de nuit dans la bibliothèque, de forcer la serrure de la grille et de lire rapidement le texte en espérant que personne ne les surprendra. Bien sûr, il est écrit en guèze. Il faudra sans doute que l'un des Investigateurs fasse appel à ses souvenirs pour récupérer cette compétence, à moins qu'Abba Jérôme ne soit toujours en vie et ne leur fasse la traduction. Sa lecture est édifiante, puisqu'il y est dit que « lorsque Jean reviendra, il aura tout oublié de notre terre d'Éthiopie, de notre projet, du grand royaume. Et même si dans le secret de son cœur, il sera toujours dévoué aux Dieux Très Anciens, il faudra lui rendre la mémoire. Ses vassaux viendront le chercher. Ils l'accueilleront. Et Jean, à leur vue, redeviendra celui qu'il était, mon frère dans l'adoration des dieux des ténèbres, le prêtre blanc aux immenses pouvoirs ». Bref, c'est grâce aux Investigateurs que Jean redeviendra le Prêtre Jean, l'égal de Zakarias.

Si les Investigateurs n'ont pas été démasqués, Zakarias finit par leur faire complètement confiance (il a de toute façon besoin d'eux). Il les convoque et leur impose une dernière tâche : retrouver le Prêtre Jean... Il préfère cacher le rôle qu'ils doivent jouer dans son « réveil » et prétexte simplement que ce sont eux qui doivent l'accueillir.

Que faire ?

Zakarias a réussi à localiser Jean. Il se trouve à Addis-Abeba. Il demande aux PJ de le ramener au monastère, et les laisse quitter librement le repaire de Beth Kidan.

À ce stade, c'est aux PJ de prendre l'initiative. Plusieurs options s'offrent à eux :

- Aller chercher le père Giacomo, le persuader de leur bonne foi et s'allier avec lui. Avec un minimum de sincérité, ils pourront convaincre le jésuite.

- Trouver le prêtre Jean et l'éliminer. C'est a priori la meilleure option, et c'est celle que leur conseillera Giacomo s'ils lui demandent conseil.

- Tenter de quitter l'Éthiopie. Sans eux, Jean ne regagnera pas ses anciens pouvoirs et le plan échouera : c'est un raisonnement logique, mais c'est sans compter sur Zakarias et les membres de la secte, qui feront tout pour les retrouver. S'ils procèdent ainsi, les personnages ne seront jamais tranquilles. Si vous ne voulez pas mener cette option jusqu'à son terme, vous n'avez qu'à déclencher une rencontre fortuite entre les PJ et Gilbert Massiet du Bist/le Prêtre Jean (voir plus loin). Sur

Zakarias

FOR 09 DEX 11 INT 15
CON 11 APP 13 POU 19
TAI 13 EDU 19 SAN 00
PV 12

Armes : Bâton 50 %, id6 (enchanté avec Enchanter une canne).

Compétences : Amharique 90 %, Occultisme 65 %, Mythe de Cthulhu 40 %, Histoire 40 %, Persuasion 60 %.

Sortilèges : Contacter un chthonien, Contacter Nyarlathotep, Atrophie d'un membre, Cauchemar, Déflagration mentale, Domination, Enchanter une canne, Invulnérabilité, Poigne de Nyogtha, Suggestion mentale (et autres, à votre bon vouloir).

L'appel de (thulhu

le bateau qui quitte l'Éthiopie, les Investigateurs rencontrent le diplomate français. Celui-ci se métamorphose immédiatement, se vie passée lui revient en mémoire, il met une chaloupe à la mer et gagne le monastère de Beth Kidan. Les PJ n'ont plus qu'à faire de même. La seule solution qui leur reste est d'aller voir le père Giacomo et de tenter d'obtenir son aide.

À la recherche du prêtre Jean

Pour trouver la nouvelle incarnation de Jean, les personnages ont intérêt à faire un dessin ou une photo de son visage. (Ils peuvent retourner voir la momie au temple ou faire appel aux souvenirs de leurs vies passées.) Munis de cet indice, ils se rendent à Addis-Abeba, où Zakarias a localisé Jean. Libre à vous d'organiser l'enquête à votre guise. Les personnages devront s'introduire d'une façon ou d'une autre dans la communauté européenne de la capitale et y jouer à « connaissez-vous cet homme ? ». C'est le moment de faire resurgir le pénible mais utile Germain Lumignon. Si les PJ ne s'en sortent pas, le MJ peut leur mettre sous les yeux un journal local où se trouve la photo de l'homme qu'il cherche, assortie d'un court article sur ses activités.

Gilbert Massiet du Biest est un brillant diplomate français qui a cessé de travailler pour son pays. Il est devenu le conseiller militaire du régent Tafari Makonnen. C'est un homme intelligent et cynique. Il est bien connu de la communauté européenne d'Addis-Abeba, mais il n'est guère mondain et reste la plupart du temps au palais impérial, où il habite.

Pour l'instant, Gilbert Massiet du Biest ignore tout de son ancienne vie et de ses anciens pouvoirs. C'est la vue de ses anciens compagnons qui déclenchera la métamorphose. Il se souviendra alors en bloc de son passé, des ses sortilèges et de la tâche qui l'attend. Il s'empressera alors de rejoindre Zakarias.

Il n'est pas facile d'accéder au conseiller de Tafari Makonnen. Les PJ peuvent essayer d'obtenir un rendez-vous, mais ils vont devoir faire antichambre pendant des semaines. Une opération commando dans le palais impérial est des plus hasardeuses. La meilleure occasion se présente quelques jours après leur arrivée en ville. Germain Lumignon leur apprend qu'il s'apprête à participer à une chasse de gala organisée par le régent. Tout le gratin européen, diplomates et autres s'y trouvera, ainsi que certains ras des régions avoisinantes. A priori, les PJ ne sont pas invités. Ils devront jouer de finesse pour obtenir une invitation, quitte à se faire passer pour des aristocrates britanniques, de riches entrepreneurs américains ou autre. La chasse se déroule dans une petite vallée, à proximité d'Addis-Abeba. Le régent y participe, entouré de sa garde personnelle. Le reste de la troupe est constitué d'environ deux cents personnes : la hau-

te société d'Addis-Abeba, plus de nombreux serviteurs. Tout ce monde s'égaillie dans un joyeux fouillis mondain. Les chasseurs se dispersent dans la vallée. Les femmes pique-niquent à l'ombre des chênes verts, les hommes rient fort et avancent fusil à l'épaule. Les PJ auront tout loisir de traquer Gilbert Massiet du Biest, qui évite les mondanités et qui, à un moment donné, se retrouve seul dans un petit bois... Quoi qu'ils fassent et malgré leurs efforts éventuels pour rester inaperçus, Gilbert les aperçoit. Ils devient immédiatement Jean et s'approche vers eux en toute confiance, prêt à embrasser ses fidèles compagnons. S'ils tentent de l'abattre, il fait appel à ses sortilèges pour encaisser les coups. Comprenant que le vent a tourné et que ses vassaux ont changé de camp, il riposte et vide son fusil sur eux, puis il se lance à la recherche d'un moyen de s'enfuir au plus vite. Sa route croise celle du ras Haylu qui, accompagné d'une suite restreinte, chasse tranquillement. Jean se précipite vers l'un de ses serviteurs, lui arrache son arme des mains et abat à bout portant l'un des conseillers du ras pour lui voler sa monture. Le ras Haylu ordonne qu'on l'arrête. Un combat commence, où Jean n'hésite pas à faire usage de ses nouveaux pouvoirs magiques. C'est à ce moment que les PJ peuvent intervenir et sauver la vie du ras et de ses conseillers. Sous l'attaque de ses anciens vassaux, Jean doit en effet décamper, et il disparaît rapidement.

Le final

Maintenant, tout est question de rapidité. Jean et Zakarias commencent l'invocation dès que possible. Si les PJ se sont mal débrouillés, il leur reste à contacter le père Giacomo et le ras Haylu. Cela prendra du temps...

S'ils ont sauvé le ras Haylu, celui-ci, reconnaissant, les invite dans son palais de Dabra Markos. Ils y rencontrent le père Giacomo. Après moult discussions, le jésuite et les PJ peuvent convaincre le puissant ras d'intervenir. Ce dernier veut bien envoyer des soldats pour exterminer « cette vermine ». Mais il lui faut le temps de réunir ses troupes. N'est-il pas déjà trop tard ? Si les PJ se rendent au monastère, ce dernier est vide... Les fidèles sont réunis au temple de Dabra Salam, la cérémonie a commencé.

Pendant cette dernière scène, le rôle des PJ est de retarder la cérémonie en attendant l'intervention de l'armée du ras. La situation est la suivante. L'invocation dure environ 24 heures (un détail que les PJ peuvent se remémorer en puisant dans leurs souvenirs). Elle a lieu dans la salle secrète du temple (voir le plan). Quand ils arrivent, elle est déjà commencée depuis six heures. Trois sentinelles dissimulées gardent le chemin qui mène au temple. Elles sont peu vigilantes. Il y a environ 80 fidèles à l'intérieur, vêtus de toges noires et le visage couverts par des masques rituels en bois. À cela s'ajoutent les

compagnons de Zakarias, Zakarias lui-même et Jean. Deux objets sacrés (le sceptre de Zakarias et l'épée de Jean) sont nécessaires pour la fin de la cérémonie (information accessible grâce aux souvenirs). En attendant d'être utilisés, ces objets se trouvent dans la salle des momies, sous la protection de sept gardes, cinq armés de machettes et deux de fusils. Enfin, plus la cérémonie avance, plus la terre tremble.

Aux PJ de trouver un moyen de retarder l'invocation. Voici quelques suggestions :

- Éliminer les sentinelles.
- Assommer des fidèles et revêtir leur accoutrement pour s'introduire dans le temple.
- Voler l'un des objets sacrés et s'enfuir avec ou essayer de le détruire.
- S'introduire parmi les fidèles et lancer une contre-invocation (il est possible de se « souvenir » du sort de Renvoi).
- Foncer dans le tas (option suicidaire, vu le nombre de fidèles et le pouvoir des sorciers).
- Dynamiter le temple (hasardeux, car ils risquent d'obstruer l'entrée du temple et d'isoler les fidèles, qui pourront continuer l'invocation à l'abri de l'intervention du ras).
- Rejoindre ouvertement leurs « frères », dire qu'ils sont revenus et qu'ils sont de leur côté (option très délicate : ils devront prouver leur bonne foi).

À vous d'apprécier la performance des PJ. Si vous estimez qu'ils ont accumulé les bêtises ou qu'ils sont restés inactifs, l'invocation réussit, avec de terribles conséquences. S'ils ont fait preuve d'astuce et d'efficacité, faites intervenir l'armée du ras au bon moment : l'invocation est sur le point de réussir, la terre tremble de plus en plus, un mugissement assourdissant sort des tréfonds du sol, les fidèles hurlent... et le premier coup de fusil retentit. Trois cents cavaliers armés investissent le temple. Malgré une défense acharnée, les fidèles sont débordés par le nombre et exterminés (pour corser le tout, vous pouvez faire intervenir au moins un chthonien). Zakarias et Jean font des ravages dans les rangs ennemis, mais il ne peuvent s'enfuir. Blessés de toutes parts, diminués, ils deviennent des proies moins difficiles : donnez alors aux PJ une chance de les tuer.

Après la mort de Jean et de Zakarias, le calme revient. Les PJ en ont fini avec leur cauchemar éthiopien. Ils peuvent essayer de retrouver une vie normale, de retourner chez eux, de reprendre leurs occupations... à moins que cette aventure ne soit que le prélude d'un séjour des Investigateurs dans l'Afrique des années 20, une Afrique assurément cthulhoïde et dangereuse.

Gilbert Massiet du Biest/le Prêtre Jean

Âgé de 44 ans, élégant, de grande taille, le visage fin, les cheveux blonds mi-longs.

FOR 11 DEX 10 INT 16
CON 09 APP 15 POU 19
TAI 14 EDU 18 SAN 50
PV 12

Compétences (une fois devenu Jean seulement) :

Occultisme 65 %,
Mythe de Cthulhu 60 %,
Histoire 80 %.

Plus, bien entendu,
Persuasion, Baratin,
Anglais, Français,
Amharique, etc.

Sortilèges (une fois devenu Jean seulement) :

Invoquer Shudde M'ell,
Invoquer un chthonien,
Immunitisation,
Malédiction de la pierre,
Poing de Yog-Sothoth,
Signe rouge de Shudde M'ell.

texte : Mehdi
Sahmi d'après
une idée
d'Abdelkrim
Belal
illustration :
Jean-Denis
Pendantx

Coup de poker



à Deadwood

Pour Deadlands

Ce scénario
non linéaire
s'adresse
à des joueurs et
à un meneur de jeu
expérimentés.
Le MJ doit
impérativement
avoir lu « The Quick
& the Dead »,
en particulier
les parties relatives
aux territoires
sioux et
à Deadwood.
En effet,
les personnages
non-joueurs
importants
de ce scénario
sont tirés
de ce supplément.

Du nouveau à Deadwood

Depuis un moment déjà, Kang vend clandestinement des armes aux Indiens de la Confrérie du Corbeau, secrètement dirigée par Sitting Bull. Cette grave violation des lois fédérales et des décrets des Wisasacas a récemment été portée à la connaissance d'Herbert Maester, le directeur régional de l'agence Pinkerton, par James Randall, l'un de ses agents infiltrés à Deadwood. Maester, plutôt que d'en informer ses collègues et l'administration Grant, a détourné les rapports de Randall et réservé la précieuse information au cercle confidentiel d'hommes de pouvoir auquel il appartient. Ce cercle, qui porte le nom de « Fumoir », est présenté au paragraphe suivant. Par prudence, Maester a ensuite livré son trop intègre agent aux hommes de Kang, qui s'en sont débarrassés.

Premier comploteur : le Fumoir

● **Définition** : Le sénateur yankee Gerald Graham Wilson III est une belle ordure. C'est une tradition dans sa famille bourgeoise de Nouvelle-Angleterre. Calculateur, sans scrupules et opportuniste, ce politicien aux brillantes études et à la carrière fulgurante compte bien un jour diriger la destinée de la future nation américaine unie. En attendant, à force de séduction et/ou de corruption, il se constitue un réseau de relations tout acquis à ses ambitions personnelles. Sa plus brillante réussite en la matière porte le nom de « Fumoir ». Autour d'un verre de brandy et d'un bon cigare, ce cercle confidentiel, constitué de ses plus proches alliés, tous membres de la bonne société yankee, se réunit pour discuter de ses objectifs et des moyens à mettre en œuvre pour les atteindre.

● **Ambitions** : Les principaux objectifs du Fumoir sont au nombre de cinq.
— Se débarrasser des Sioux et s'emparer de leurs territoires de la manière la moins coûteuse possible.
— Mettre un terme à l'hégémonie mafieuse et industrielle de Kang et prendre sa place à la tête d'un empire criminel blanc.
— Aider l'Union Blue à remporter la guerre du rail, par les moyens que le général Chamberlain se refuse à employer.
— Déstabiliser Grant et ses alliés politiques en vue de prendre le pouvoir, si possible en douceur.
— Remporter au plus vite la guerre de Sécession et réunifier les États-Unis d'Amérique. Son objectif suivant est bien sûr de

mettre la main sur la zone sud. Depuis peu, le Fumoir s'est fixé un sixième objectif : prendre le contrôle de la Diligence ou, à défaut d'y parvenir, de la détruire. Pour l'instant, le Fumoir cherche à rassembler un maximum d'informations sur cette inquiétante association de Déterrés criminels, dont il a récemment découvert l'existence par le biais de rapports de détectives de l'agence Pinkerton détournés par Herbert.

● **L'agent du Fumoir à Deadwood** : Dans le cadre du plan de Wilson (voir le paragraphe *Coup de poker*), une détective de la Pinkerton a été envoyée à Deadwood par Maester. Elle se nomme Diane Foster, et se fait passer pour une jeune cantatrice. Sa belle voix lui a permis de se faire engager sans difficultés à l'opéra *Chez Nye*. Maester a informé Diane de l'existence de la Diligence et du danger que représente cette organisation (en revanche, elle ignore tout du Fumoir, alors que ce sont ses véritables employeurs). Elle sait qu'il s'agit de piéger la Diligence en utilisant des victimes « innocentes » comme appât. Dans ce but, elle doit répandre de fausses rumeurs sur des victimes de son choix (les PJ). Hélas, Maester s'est refusé à lui en dire plus et cela l'intrigue. Pour l'heure, elle se contente d'exécuter les ordres. Cependant, elle cherche à savoir ce qu'il est advenu de Randall, un compagnon de longue date qui lui a sauvé la vie par le passé.

Coup de poker

Le sénateur Wilson craint qu'une guerre future entre les Indiens et Washington ne profite à Kang et à sa compagnie de chemin de fer, l'Iron Dragon, au détriment de l'Union Blue et des intérêts du gouvernement nordiste. Pour cette raison, il a décidé de saisir l'occasion lorsqu'il a appris l'existence du trafic d'armes entre Kang et des Sioux, clandestinement organisés en une « Confrérie du Corbeau ». Son plan est le suivant : Wilson compte détourner la cargaison d'armes et la livrer à Custer par l'intermédiaire des Prospecteurs Fantômes de Frank Bryant. Custer sera ainsi prêt à intervenir pour « protéger » la population blanche de Deadwood et des collines Noires lorsque les Indiens frapperont. En effet, se croyant escroqués par les Chinois, les Sioux s'en prendront à ces derniers et rompront leurs accords



« Lors d'une partie
de poker,
si tu ne sais pas
qui est le pigeon,
c'est que c'est toi. »

dicton de joueur
professionnel

Deadlands

avec Kang, faisant peser une menace sérieuse sur la sécurité de sa ligne de chemin de fer. Par ailleurs, Wilson sait qu'une telle manœuvre aura pour résultat de déstabiliser politiquement le président Grant, que l'on sait très attaché à l'idée d'une paix durable entre les nations sioux et les États-Unis.

Pour parvenir à ce résultat, Wilson a décidé de conclure un marché avec Brad Mikael Bell, le chef de la mystérieuse Diligence. Moyennant la prise de contrôle de Deadwood, deux Déterrés se chargent de superviser l'opération de détournement d'armes. Bell ignore que Wilson envisage de le doubler. En effet, le sénateur sait que Kang est rancunier, et compte échapper à sa colère en reportant toute la responsabilité de l'arnaque sur les épaules de la Diligence. Dans ce but, un agent de la Pinkerton a été infiltré dans la ville sous une fausse identité. Diane, l'agent en question, est chargée de faire courir le bruit selon lequel des personnages de son choix (les PJ) sont des Pinkertons chargés d'accomplir une importante mission pour le compte du Fantôme. Les gesticulations des victimes de la rumeur doivent achever de persuader les agents de la Diligence qu'ils sont lancés sur leurs traces. Une réaction violente et peu discrète des Déterrés ne tardera pas à suivre. Les hommes de Kang la relieront logiquement au détournement d'armes, lorsqu'il s'agira pour eux de mettre la main sur les responsables de ce forfait afin

de satisfaire la terrible colère de Kang. Ainsi, le Fumoir a la possibilité de remplir plusieurs de ses principaux objectifs en un formidable coup de poker. Autant dire que Wilson en voudrait beaucoup aux éventuels trouble-fête.

Deuxième comploteur : la Diligence

● **Définition** : La Diligence est une association de Déterrés irrémédiablement dominés par leur manitou. Cette organisation secrète a été fondée en 1869 par un certain Brad Mikael Bell, mort et ressuscité le 3 juillet 1863.

● **Ambitions** : Bell recrute les déterrés les plus maléfiques du Weird West pour accélérer l'arrivée du Jugement. Ses méthodes sont simples :

— Prendre le contrôle d'une région en y envoyant un ou plusieurs membres de la Diligence.

— Transformer progressivement cette région en une Deadland livrée aux manitous en y portant la peur à son paroxysme.

● **Les agents de la Diligence à Deadwood** : Récemment, Brad Bell a conclu un marché alléchant : Herbert Maester lui a offert de prendre le contrôle de Deadwood en échange de l'organisation d'un détournement d'armes. Peu après, une diligence noire, apparue dans le crépuscule, déposait deux Déterrés à Deadwood. Le premier, appelé le Gambler, a tout l'air d'un joueur de cartes professionnel tiré à quatre épingles. Mais en fait d'argent, c'est l'âme de ses adversaires qu'il joue au poker. Ainsi, si le Gambler l'emporte, l'âme de sa victime lui appartient pour une durée variant selon l'importance de la mise et le nombre de victoires obtenues. De son côté, le Gambler mise des Pépites que peut remporter le joueur adverse. C'est à ce dernier que revient le privilège de fixer l'importance de la mise. Ainsi, une Pépité blanche équivaut à une journée pendant laquelle la volonté du malheureux perdant est soumise aux moindres désirs du Gambler. Une Pépité rouge correspond à une semaine, et une Pépité bleue vaut un mois de servitude spirituelle.

Dans la pratique, la victime du Gambler vit normalement jusqu'au moment où ce dernier lui envoie un ordre mental auquel elle ne peut qu'obéir. Durant cette phase, la plupart des victimes demeurent parfaitement conscientes de leurs faits et gestes, mais n'en ont plus le contrôle, comme si leur corps ne leur appartenait plus. Certains infortunés, en revanche, oublient systématiquement ce qu'ils ont fait pendant que leur corps exécutait les ordres de leur maître provisoire.

La nouvelle victime du Gambler se nomme Li Po. Il s'agit du lieutenant de Huang Li, l'homme de main de Kang à Deadwood. Li Po aimait fréquenter les tripots de Chinatown. Mal lui en a pris. Peu après son arrivée en ville, le Gambler a su tirer parti de ce regrettable travers. La suite des événements coule de source : Li Po dispose de toutes les informations relatives aux armes que Kang vend aux Indiens. Ainsi, les deux comparses de la Diligence connaissent les moindres détails du trafic qu'ils comptent détourner.

Le second Déterré envoyé à Deadwood par Brad Bell se fait appeler La Corde. Autrefois bourreau dans un pénitencier d'État, il est mort pendu à son propre gibet lors d'une mutinerie de détenus, il y a trois ans.

La Corde est chargé de fournir les gros bras nécessaires à l'exécution du détournement d'armes. Dans ce but, il s'est pourvu en esclaves peu après son arrivée à Deadwood, avec la complicité des Prospecteurs Fantômes. Plus de quinze mineurs ont ainsi été enlevés, et leurs âmes égarées au bout des nœuds coulant surnaturels du Déterré. Ces « Pendus », comme La Corde appelle ces êtres errant désormais entre la vie et la mort, sont devenus les exécutants dociles de ses sinistres œuvres.

Si à un moment ou un autre de l'aventure, La Corde vient à manquer de serviteurs, il n'hésite pas à faire enlever d'autres

mineurs. Donnez alors l'occasion aux PJ de remonter jusqu'à sa cachette (voir l'encadré *Lieux notables de Deadwood*) par l'intermédiaire d'un témoin quelconque ou d'un mineur ayant échappé de peu au griffes du Déterré.

Les pigeons de la partie

Les personnages sont à Deadwood ou viennent d'y arriver par le train du soir. Rien n'impose qu'ils se connaissent déjà. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte que la rumeur publique, puis l'adversité, les réunissent au cours du scénario.

Voici quelques-unes des raisons qui ont pu les attirer en ce lieu insolite. À vous de les attribuer selon l'archétype ou l'historique des PJ :

● Les personnages amateurs de poker et autres escrocs peuvent venir à Deadwood afin de plumer quelques naïfs. En effet, l'hiver est une saison durant laquelle les mineurs sont présents en grand nombre dans la ville. C'est alors qu'ils dilapident en filles, beuveries et jeux les rares richesses qu'ils étaient parvenus à extraire de leur concession.

● Il y a suffisamment d'événements suspects en cours à Deadwood pour justifier la présence d'un Fouille-merde (lisez « journaliste ») ou d'autres fouineurs plus ou moins professionnels. Disons, par exemple, une énième enquête sur la mort de Wild Bill Hickok et la mystérieuse disparition de sa dépouille, ou sur de récentes manifestations anti-Sioux parmi les mineurs. À terme, cette dernière enquête peut mener aux Prospecteurs Fantômes et aux récentes disparitions de mineurs.

● L'ennemi de l'un des PJ se trouve être actuellement à Deadwood. Sa recherche peut constituer une intéressante enquête secondaire. Qui sait s'il n'a pas fini pendu entre les mains de La Corde ?

● Les PJ détectives dans l'âme (Pinkertons ou autre) sont chargés d'une mission qui exige qu'ils se rendent à Deadwood. Exemple : la mère maquerelle du *Green Front* fait appel aux PJ pour retrouver certaines de ses filles récemment disparues. Les Chinois organiseraient-ils la traite des Blanches, comme le prétend la rumeur ? À moins que ces malheureuses n'aient été vendues par l'une des leurs aux sorcières de la pension Joseph en échange d'élixirs de jeunesse ? (voir encadré *Lieux notables de Deadwood*).

● Les PJ empruntent la ligne de chemin de fer Iron Dragon dans un sens ou l'autre. Pour eux, Deadwood n'est qu'une escale temporaire. Ils attendent tranquillement le prochain train lorsque tout le monde commence à leur courir après. Désolé, les gars.

Enfer blanc

Depuis que les PJ se trouvent réunis à Deadwood, le mauvais temps sévit dans



Les PNJ

Le Gambler

Le Gambler est beau, élégamment vêtu et se parfume pour masquer une certaine odeur...

Physique : 2d10.

Mental : 4d12 sauf Poker 5d12 + 4.

Arme : Derringer (3d6).

PC : 60.

Pouvoir : Poker des âmes, plus tous les pouvoirs de Déterré que vous jugerez utile.

la région. Le brouillard et les abondantes chutes de neige s'ajoutent à la boue des rues de Deadwood pour rendre la circulation très difficile. La voie ferrée est également enneigée et les lignes télégraphiques sont provisoirement hors service. Les personnages sont donc coincés sur place et coupés du monde. En effet, Deadwood est enclavé dans des terres à l'intérieur desquelles aucun non-Sioux n'est toléré... vivant. N'hésitez pas à ajouter cette ambiance de prison sans barreaux à l'atmosphère de paranoïa qui baigne le scénario pour accroître la pression qui pèse sur les PJ.

Par ailleurs, puisez sans réserves dans les éléments présentés dans le supplément *The Quick & the Dead* pour renforcer l'animation de la ville. D'autant plus que certaines de ses attractions peuvent constituer d'intéressantes fausses pistes...

Légère maldonne

Pour les personnages, tout commence par une série d'événements dont ils se trouvent, bien malgré eux, être les protagonistes.

Tout d'abord, les bruits lancés par Diane commencent à porter leurs fruits. Celle-ci a sélectionné les PJ parce que leurs qualités personnelles et leur statut d'étrangers de passage conviennent idéalement à ses plans. Pour repérer ses « victimes », elle a dû se promener à travers la ville. Les personnages ont ainsi eu l'occasion de remarquer ou de rencontrer cette belle jeune femme en des lieux où elle ne devrait pas se trouver. Son choix arrêté, elle a distillé ses mensonges auprès des piliers de bar et des barmans de la ville, en veillant à ce qu'on ne puisse pas remonter jusqu'à elle. Les rumeurs se sont répandues à travers la petite ville comme une traînée de poudre. N'hésitez pas à amplifier ou déformer leur contenu.

● Les PJ sont crédités d'exploits inventés de toutes pièces. Le but est de leur construire une réputation remarquable. Bien sûr, ces exploits doivent être (vaguement) crédibles pour être efficaces. Par exemple, un personnage a contré à lui seul une attaque de train dans le Kansas ; un autre a inlassablement traqué et éliminé une infâme bande de pillards ; un troisième a fait échouer un complot contre le président Grant...

● Les personnages sont des détectives de l'agence Pinkerton venus à Deadwood dans le but d'accomplir une mission de la plus haute importance pour le compte du gouvernement fédéral. Toutefois, le sujet de leur enquête demeure inconnu. Il est possible qu'un membre du groupe soit réellement un Pinkerton. Celui-ci sera certainement étonné que l'on connaisse son identité. Toutefois, il devrait vite comprendre qu'il y a erreur sur la personne, ne serait-ce que parce qu'il n'a accompli aucun des exploits dont on le gratifie si généreusement.

« Tu veux ma photo ? »

Bientôt, les personnages constatent que les regards se tournent dans leur direction de manière insistante. Les conversations s'interrompent lorsqu'ils entrent dans un lieu public. Pire, nul ne leur répond lorsqu'ils demandent pourquoi on leur accorde soudain autant d'intérêt. En effet, la plupart des habitants ne veulent pas être vus en train de parler à des détectives de chez Pinkerton, par crainte de représailles de la part de leurs éventuels ennemis.

Lorsque vous sentez que les PJ perdent patience, informez-les des bruits qui courent sur leur compte. Procédez par l'intermédiaire d'un serveur admiratif qui vient leur demander s'ils ont vraiment accompli les fabuleux exploits que la rumeur publique leur attribue. Puis, le marshall Seth Bullock se manifeste. Il aimerait bien savoir ce que des détectives de l'agence Pinkerton viennent faire dans sa ville. Craignant pour la tranquillité de ses citoyens, il n'hésite pas à menacer de sévir s'ils causent des troubles. « Pinkertons ou pas, aucune fusillade dans ma ville ! » Évidemment, il est vain de démentir les rumeurs. « Épargnez-moi votre fausse modestie ! », bougonne le marshall. Dès lors, les PJ n'ont plus qu'à remonter la piste des canons qui leur valent tant d'inconfort. Mais elle se perd rapidement, Diane n'est pas une débutante.

Si vous désirez corser les choses, faites intervenir un ou deux gamins inconscients, incapables de tenir un revolver dans le bon sens. Ils estiment que le meilleur moyen d'entamer une carrière de légende de l'Ouest consiste à descendre un héros en duel régulier. Et gare aux personnages qui ne prendraient pas leur défi au sérieux : ces gosses sont salement susceptibles, et sont d'autant plus dangereux qu'ils tirent mal !

Hélas pour les PJ, le plan de Wilson se déroule à merveille. Bientôt, le Gambler demande à La Corde de s'occuper de ces gêneurs envoyés par le Fantôme. Et les Pendus n'ont rien de gamins nerveux, eux.



Les soucis s'accumulent

Les premières pistes dont disposent les PJ prennent leur source dans les informations qu'ils peuvent glaner, volontairement ou non, en vadrouillant en ville. Par ailleurs, les deux premières nuits suivant le lancement des rumeurs sont le théâtre d'événements déterminants pour la suite de

l'aventure. Ajoutez à tout cela les informations contenues dans le supplément *The Quick & the Dead* si vous voulez épaissir la sauce.

Visite nocturne

Durant la première nuit que les PJ passent à Deadwood, un homme fait irruption dans la chambre de l'un d'eux, le réveille et l'interroge sous la menace de son pistolet. Il s'agit d'Andrew Gilbert, un autre détective de la Pinkerton. Gilbert opère dans le cadre d'une enquête interne sur Maester, effectuée à la demande du Fantôme. L'agence soupçonne Maester d'enrichissement personnel par l'exploitation de tripots clandestins et de maisons de passe à Deadwood et, plus largement, dans la région nord-est dont il a la responsabilité au sein de l'agence. Tout cela est vrai, mais Maester agit en fait pour le compte du Fumoir. Gilbert a été envoyé sur les lieux afin de recueillir des indices relatifs à la disparition du détective Randall. Il suppose que ce dernier a été trahi par son propre supérieur parce qu'il avait découvert l'existence de ses activités illégales. Gilbert est presque sûr que les personnages sont également des détectives de la Pinkerton démasqués par la rumeur publique. Il s'en serait assuré si les lignes télégraphiques n'avaient pas été endommagées par le mauvais temps. Quant à leur présence à Deadwood, Gilbert suppose que Maester les a envoyés pour tenter de le contrer. Se croyant en danger, le détective a résolu d'interroger l'un des PJ pour connaître leurs intentions réelles. Si le groupe parvient à le neutraliser et à le faire parler, Gilbert leur révèle ce qu'il sait de Randall, ainsi que les soupçons qui pèsent sur Maester. Naturellement, il parle plus volontiers si les PJ sont parvenus à gagner sa confiance. De plus, s'ils se montrent suffisamment convaincants, Gilbert accepte de croire que le bruit qui les désigne comme des agents de la Pinkerton est faux. Il les met alors en garde quant au danger qui pèse sur la vie de ceux qui passent pour des Pinkertons dans la région, en particulier vis-à-vis des Chinois. Puis il leur propose de s'associer pour découvrir ce qu'il est advenu de Randall. Hélas, le sort du détective est d'ores et déjà scellé. La nuit suivante, pendant l'attaque lancée contre les PJ, un Pendu envoyé par La Corde le réduit définitivement au silence. Si les personnages ont été aperçus en sa compagnie, ils peuvent s'attendre à ce que le marshall Bullock leur demande des comptes après l'attaque. Toutefois, Bullock ne met les personnages derrière les barreaux que s'ils l'insultent ou l'agressent. Durant cette entrevue, deux adjoints armés accompagnent le marshall.

La diligence noire

Moyennant autant de verres qu'il peut tirer de son histoire, ce vieil ivrogne de Smithers raconte à qui veut l'entendre

Deadlands

La Corde

La Corde a l'air d'un homme pendu quelques heures auparavant : visage violacé et boursoufflé, yeux exorbités...

Physique : 4d12.

Mental : 2d10.

Armes : Cordes d'esclavage (la victime est paralysée dès qu'il la lui met autour du cou).

PC : 60.

Pouvoirs : Créer des Pendus, plus tous les pouvoirs de Déterré que vous jugerez utile.

Les Pendus

Ils sont vêtus d'un manteau noir, portent une corde autour du cou et une cagoule de pendu (sans orifices) sous laquelle ils présentent les mêmes symptômes que La Corde. De plus, les Pendus sont muets. Traitez-les comme des morts-vivants (p. 155 des règles). Leur retirer leur corde les tue instantanément.

Armes : Bowtie knives (1d6 + 3dB).

Pouvoirs : Discrétion surnaturelle.

Deadlands

qu'il a vu de ses yeux une diligence noire arriver aux portes de la ville, il y a quelques jours.

« C'était au crépuscule. J'm'en souviens pass' que j'venais d'me réveiller et j'avais l'gosier sec. C'est là qu'elle est arrivée. Près

d'la grange abandonnée, sur la route de la ville. Elle était noire comme la nuit et elle puait l'enfer. Le cocher était tout encapuchonné et ses chevaux crachaient des flammes par les naseaux (là, Smithers exagère). Pour arriver jusque-là, elle est forcément passée par les territoires sioux. Ouais, j'sais qu'c'est pas possible ! J'sais bien qu'les peaux-rouges y laisseraient pas une diligence traverser leurs terres. Et puis, là-dessus, y'a deux mecs qui en descendent. L'premier, ça allait encore. L'air riche et tout ça. Mais l'second, y puait la mort. Et son visage... J'en ai fait dans mon froc quand j'ai vu ça. Et pourtant, il en a vu des trucs dégueus, le vieux Smithers, croyez-moi ! »

Si les personnages demandent à Smithers de les conduire là où est arrivée la diligence, ils ne trouvent aucune trace, à cause des récentes chutes de neige. Contre quelques verres de plus, Smithers décrit le Gambler et La Corde plus en détail. Hélas, sa tendance à en rajouter rend infructueuse toute enquête d'après description. Toutefois, en procédant par recoupements (nouvel arrivé, riche, élégant), les PJ peuvent retrouver le Gambler dans la délicieuse pension de famille de Mrs. Joseph (voir l'encadré *Lieux notables de Deadwood*). Le Gambler se présente sous le nom de Jake Oldnick, un joueur de poker en quête de bonnes parties. Bien entendu, il ne comprend pas de quoi on lui parle. Pour preuve de sa bonne foi, il n'hésite pas à exhiber le billet du train par lequel il est arrivé. Évidemment, ce n'est qu'une illusion créée par ses pouvoirs. À la gare, personne ne se souvient avoir vu une personne répondant à la description du Gambler descendre du train. Pourtant, cet homme aimable et élégant est remarquable. À tout hasard, le Gambler propose aux personnages intéressés de faire une ou

deux parties de poker, « histoire de se détendre et de faire connaissance ». À vous de voir si vous pouvez en pousser quelques-uns à miser leurs âmes contre des Pépites (voir le paragraphe *La Diligence*). S'ils acceptent, malheur aux perdants ! Le Gambler n'hésite pas à se servir d'eux et à les mettre en fâcheuse posture. Par exemple, il peut ordonner à ses victimes de supprimer Smithers ou Gilbert en public. Lors de la prise de contrôle, vous avez le choix entre décrire les faits et gestes du personnage au joueur concerné, ou bien considérer qu'il ne se souvient de rien. Si les PJ le suivent, ils se rendent compte qu'il passe beaucoup de temps dans les saloons et dans les maisons de jeu de Chinatown.

Smithers, quant à lui, ne tardera pas à passer l'arme à gauche, éborgné par le Bowie knife d'un Pendu. Aux PJ de penser à lui montrer Oldnick avant qu'il ne soit trop tard. Smithers l'identifie formellement comme le passager de la diligence noire.

Eau de feu

Selon deux mineurs rencontrés dans un saloon, il se passe de drôles de choses durant la nuit dans le Jardin du Diable. James Randall les a interrogés sur cet endroit. Apparemment, il s'agit d'une fausse piste... qui peut permettre aux PJ de faire un bond dans leurs investigations s'ils persistent. En effet, le détournement d'armes doit se conclure là-bas. En attendant, si les personnages se rendent sur les lieux, ils surprennent un autre trafic nocturne. Quelques Sioux achètent des caisses d'alcool à deux barmans de Deadwood. Barry Wallace et Kenneth Reynolds amassent une petite fortune en violant la stricte interdiction de vente d'alcool sur les territoires sioux. Il va sans dire que les choses tourneraient mal pour eux si les braves de Sitting Bull, soucieux du respect de cette prohibition, ou les hommes de Kang, qui n'aiment pas que l'on traite ce genre d'affaire sans eux, avaient vent de leur petite magouille.

Contre le silence des personnages, les contrebandiers leur révèlent qu'ils ont récemment assisté à une rencontre entre le Gambler et un groupe de mineurs menés par un certain Franck Bryant. Mais surtout, ils leur proposent de les prévenir s'ils apprennent la date de la prochaine réunion. La description qu'ils donnent du Gambler est sans équivoque. Quant à Bryant, il a été vu en compagnie de deux mineurs disparus il y a quelques jours. Bryant lui-même est difficile à trouver. Lui parler de son entrevue avec le Gambler est le meilleur moyen d'obtenir un rendez-vous avec lui dans un endroit discret, par exemple, près d'une mine désaffectée dans les collines Noires. Là, une dizaine de Prospecteurs Fantômes attendent embusqués, prêts à se débarrasser des curieux.

Un air d'opéra

Depuis que le détective a disparu, le nom de James Randall est sur toutes les lèvres. Les personnages en entendent donc vite parler. Selon l'interlocuteur, les Indiens ou les Chinois sont rendus responsables de l'enlèvement. Ce n'est que si les PJ s'intéressent de près à l'affaire et se rendent au *Grand Central Hotel*, où il séjournait, qu'ils peuvent apprendre des choses intéressantes. Une fouille de la chambre ne donne rien mais le réceptionniste leur révèle qu'un « beau brin d'fillette » lui a récemment posé des questions au sujet de Randall... La description qu'il en fait correspond à Diane Foster. Interrogée, la cantatrice finit par « avouer »... que James et elle devaient bientôt se marier, et qu'elle est venue à Deadwood dans le but de le retrouver. Sur ce, elle supplie les « grands détectives » que sont les personnages de l'aider dans ses recherches. Diane ne dévoilera son identité réelle et ne dira ce qu'elle sait que si les PJ lui prouvent la responsabilité de Maester dans la disparition de Randall, ou s'ils lui ramènent ce dernier. Elle tente alors de réparer les dégâts causés par les rumeurs et

Lieux notables de Deadwood

- L'opéra *Chez Nye*, où travaille Diane, possède une ambiance intéressante. Ses dimensions imposantes, sa pénombre, ses coulisses labyrinthiques, ses décors et ses accessoires variés, ses échafaudages suspendus en équilibre instable, ses nombreux mécanismes de cordages et de poulies sont propices à un cache-cache mortel entre des Pendus et des PJ alliés à Diane.
- La pension de famille Joseph, qui héberge le Gambler, peut également donner lieu à une scène d'action mémorable. En effet, la veuve Joseph et ses filles jumelles, qui tiennent la pension, ont depuis longtemps vendu leurs âmes au diable. Si les personnages agressent leur inquietant pensionnaire, l'hospitalité et la réserve de ces dames se muent en une obscénité et une agressivité féroce (sans parler de leurs terrifiants sortilèges de magie noire). Pour information, la pension accueille un lord anglais dénommé Jeffrey Gloucester, qui dit se rendre dans l'Ouest pour affaires. C'est la vérité. Ce riche dilettante n'est en rien impliqué dans l'histoire.

- La Corde et ses Pendus se cachent dans une grande scierie désaffectée, située au pied des collines Noires au milieu d'une forêt d'arbres morts, à proximité des tentes des mineurs qui ciment la ville. Il n'en reste qu'un squelette de fer recouvert d'une tôle rouillée qui ne protège plus l'intérieur des intempéries. Le désordre général, les grandes fenêtres aux carreaux cassés, les pyramides de bois pourri et les énormes scies rouillées confèrent au lieu un aspect franchement sinistre. Le Gambler et La Corde gardent le contact l'un avec l'autre en se rendant visite durant les nuits de blizzard. Le plus souvent, c'est La Corde qui se déplace chez le Gambler. Surveiller la pension Joseph par un temps épouvantable est le seul moyen dont disposent les PJ de retrouver La Corde, puis de remonter jusqu'à la scierie en le suivant. Faites alors comprendre à vos intrépides héros qu'ils risquent de mourir bêtement, gelés sur place ou terrassés par une pneumonie. S'ils tentent d'attraper La Corde, sachez qu'il est escorté par quatre Pendus. Une fois dans la scierie, les choses ne sont guère plus simples. L'ennemi connaît bien le terrain, et peut changer de planque s'il se sent découvert. Une obscure galerie de mine lui conviendra parfaitement.



s'associe aux personnages afin de comprendre ce qui se trame réellement à Deadwood.

Peur dans la nuit

Durant la deuxième nuit que les PJ passent à Deadwood, leur sommeil est à nouveau troublé. Mais, cette fois-ci, les agresseurs ne sont pas venus discuter. Chaque membre du groupe est attaqué par un Pendu. Ceux-ci se sont insinués dans leurs chambres avec une discrétion surnaturelle. Un jet de Perception (diff. 9) est nécessaire pour sentir à temps la présence des pantins de La Corde. Faute de quoi, les PJ ont droit à une attaque préliminaire (diff. 3) sans possibilité de défense. Les Pendus ne fuient pas et combattent jusqu'à la mort. Laissez les personnages décider du sort des corps après l'attaque. En cherchant à identifier leurs agresseurs, ils apprennent qu'il s'agit de mineurs récemment portés disparus dans les collines Noires. En tout, il manque une quinzaine d'hommes, peut-être vingt. Impossible de tenir des comptes plus précis. Quant à leurs points communs, tous sont dans la force de l'âge et ont une carrure impressionnante. Mais qui en a fait ces créatures de cauchemar ? Un examen médical révèle que les Pendus sont morts depuis un moment, étranglés par la corde qui pend de leur cou. Aux yeux des mineurs, les principaux suspects sont évidemment les Sioux. Une manifestation anti-Sioux ne tarde pas à se former. Dans la région, la tension monte d'un cran. Les

principaux accusés, quant à eux, nient être mêlés de quelque manière que ce soit à cette méprisable histoire de Blancs.

Acte II

AVENTURES à CHINATOWN

Un thé avec Huang Li

La deuxième section du scénario réserve aux personnages autant d'explications que de scènes d'action. Si les PJ prennent l'initiative de contacter Huang Li ou d'enquêter dans Chinatown, modifiez le début de cet acte en conséquence.

Le lendemain de l'attaque des Pendus, quatre Chinois bien habillés abordent les personnages et les convient avec courtoisie mais insistance à prendre le thé avec leur maître, Huang Li. Celui-ci aurait « d'importantes révélations » à leur faire. Les PJ sont conduits sans plus d'explication à travers Chinatown, jusque dans une magnifique propriété à l'architecture asiatique. Naturellement, les PJ ne peuvent pas conserver leurs armes à l'intérieur. Un énorme majordome borgne s'efforce de leur faire comprendre qu'il s'agit là d'une question de bienséance et tente de les rassurer. Leurs armes leur seront bien sûr restituées à leur départ.

Huang Li les attend dans un salon luxueux. Un entretien courtois s'engage alors, au-

tour d'un bon thé servi par de ravissantes domestiques. L'homme se présente comme un bienfaiteur pacifique qui ne désire que le bien-être des hommes vivant sur la généreuse terre d'Amérique. Afin d'être en mesure de garantir ce fameux bien-être, Huang souhaiterait savoir ce que des hommes que la rumeur désigne comme étant des Pinkertons viennent faire sur ses plates-bandes.

Interrogé au sujet des Pendus, Huang Li répond qu'il ignore tout de cette affaire. C'est effectivement le cas. Toutefois, bien qu'il ne le laisse pas paraître, cette histoire le préoccupe. Hélas, à moins de réussir un jet de Perception (diff. 9), les PJ ne peuvent pas s'en rendre compte. Le visage de Huang Li ne laisse jamais transparaître ses pensées.

Quant à James Randall, Huang Li aborde le sujet si les personnages ne se décident pas à le faire. Il annonce alors froidement que l'agence Pinkerton doit oublier « cet espion maladroit ». Il a par trop abusé de la légendaire patience chinoise. Huang ajoute avec un sourire chargé de sous-entendus menaçants qu'il sait que les PJ sont trop intelligents pour commettre d'aussi grossières erreurs. Sur ce, le parrain leur souhaite une longue vie pleine de multiples félicités et les congédie.

Kung-fu !

Sur le chemin du retour, l'escorte des personnages se retourne contre eux après les avoir déroutés dans une impasse de Chinatown. Les PJ ont alors l'occasion de consta-

Huang Li et Franck Bryant

Huang Li et Bryant ne doivent pas mourir. Leurs caractéristiques n'ont donc pas grande importance. Donnez-leur ce qu'il faut pour qu'ils s'en sortent.

Li Po, le traître

Physique : 3d8.

Mental : 2d10.

Arme : kung-fu (1d6 + 3d8).

PC : 40.

Wuyao le sorcier

Physique : 2d8, sauf Esquive 5d8.

Mental : 3d10.

Arme : kung-fu (1d6 + 2d8).

PC : 35.

Pouvoirs : Orientation magique, Localisation d'âme, Bond prodigieux (10 m).

Deadlands

ter que des balles à blanc ont été mises dans leurs armes. Si, pour une raison ou une autre, les PJ disposent d'armes à feu en état de marche, considérez que leurs adversaires peuvent les désarmer sur une attaque simple (diff. 5) grâce à leur pratique du kung-fu. Un combat aux armes blanches ou à mains nues s'impose... Les hommes de Huang Li, au nombre de cinq, pratiquent le kung-fu et sont armés de sabres. Le combat dure jusqu'à ce qu'une dizaine d'autres Chinois fassent leur apparition. Laissez les personnages désespérer avant de leur annoncer que les nouveaux arrivants s'en prennent à leurs agresseurs. Curieusement, ces derniers paraissent surpris par cette attitude, mais leurs assaillants ne leur laissent pas le temps d'expliquer pourquoi. Leurs cadavres gisent bientôt à terre. Le temps est venu pour Li Po d'entrer en scène.

Li Po invite ses nouveaux amis dans son restaurant pour discuter d'une affaire susceptible de les intéresser. Si les personnages refusent son invitation, il leur rappelle aimablement que sans son aide, ils n'ont aucune chance de sortir de Chinatown vivants, puisque Huang Li a mis leur tête à prix.

Pendant que les PJ s'emmêlent les baguettes autour d'un plat de nouilles, Li Po leur propose de les aider à récupérer Randall et de trouver pour eux l'identité de ceux qui cherchent à les tuer. Pourquoi ? Li Po leur explique que Huang Li perdrait la face, donc le pouvoir, si des étrangers parvenaient à dérober l'un de ses plus fameux trophées dans sa propre demeure. En réalité, Li Po compte se débrouiller pour attirer Huang Li sur les lieux au moment de l'opération. Il espère que les personnages seront alors contraints de tuer le chef chinois. Sinon, il le tuera lui-même et son premier décret de nouveau maître de Deadwood sera de faire exécuter les personnages pour leur « crime odieux ».

Marché de dupes L'année du dragon

Par son intervention, Li Po passe pour le sauveur des PJ. C'est exactement ce qu'il veut. Car c'est lui, et non Huang Li, qui a corrompu l'escorte des personnages afin qu'elle se retourne contre eux. C'est également lui qui a fait placer des balles à blanc dans leurs armes. Il savait, prétend-il, que son trop impulsif maître se comporterait ainsi. C'est pourquoi il avait suivi les PJ, afin de s'assurer qu'il ne leur arrive rien. Après avoir déploré le caractère belliqueux de Huang Li,

Le plan de sauvetage de James Randall, établi avec le concours de Li Po, doit se dérouler la nuit suivante. Le moment semble idéal, car l'attention de Huang Li est détournée par les festivités du Nouvel An chinois. Dans un premier temps, le commando va rejoindre le palais de Huang Li par un réseau de galeries minières abandonnées. Ensuite, il faudra se rendre dans la salle où Randall est détenu. Enfin, l'équipe se retirera en empruntant un passage secret menant derrière le palais. Il ne restera plus à nos héros qu'à quitter Chinatown au plus vite.

Pendant toute la durée de l'opération, les PJ sont accompagnés de deux hommes de main de Li Po qui leur servent de guides. Il s'agit de Wuyao, un vieux sorcier et de Shang Xiyu, son imposant et dévoué protecteur. Ce sont les connaissances et les rituels de Wuyao qui leur permettent de se diriger sans se perdre à travers les galeries souterraines puis de détecter la présence de Randall non loin des appartements privés de Huang Li. Diane Foster insiste pour se joindre au groupe si elle apprend le but de l'expédition. Voilà pour la théorie. Dans la pratique, l'opération se déroule différemment. Tout d'abord, en plus d'un ou deux esprits ancestraux, les galeries minières grouillent de rats géants et agressifs. Ensuite, le tunnel qui débouche sur la propriété de Huang Li donne dans le conduit d'alimentation de la mare ornementale située au beau milieu de son jardin exotique. Les personnages doivent donc nager à travers un boyau souterrain à moitié plein d'eau avant de déboucher dans un bassin stagnant envahi de grenouilles et de nénuphars. Considérez qu'une balle sur deux résiste à l'immersion. Bien sûr, le seul moyen de vérifier si une cartouche fonctionne encore est de l'essayer... Par la suite, les choses se corsent. En effet, il est difficile de se rendre dans la salle où est détenu Randall sans se faire remarquer, au moins par les domestiques.

Enfin, Randall lui-même fait partie des imprévus de la mission. Car le fait est qu'il ne reste pas grand-chose de lui. Son corps a été écorché et découpé en morceaux. Ses organes précieux ont été recueillis par le sorcier de Huang Li. Sa chair a été rituellement consommée par le champion du parrain chinois et ses os ont été jetés en pâture aux chiens. Enfin, sa peau a été tannée et sera prochainement offerte à Kang. L'esprit de Randall, quant à lui, est confiné dans une urne de porcelaine dont les motifs représentent l'enfer où son âme a été bannie. Toutefois, il conserve le pouvoir de communiquer avec l'extérieur. Il lui est possible de parler et d'entendre. Mais la folie provoquée par son état altère progressivement la cohérence de ses propos. Le seul moyen de soulager les victimes d'un tel traitement consiste à briser le vase afin que leurs âmes puissent rejoindre le Grand Esprit.

Les PJ s'attendent sans doute à secourir un Randall en piteux état dans une salle de torture classique. Au lieu de cela, Wuyao les amène dans une pagode où est entreposée une impressionnante collection de vases en porcelaine. Les âmes des innombrables ennemis de Huang Li et de Kang s'y trouvent, disposés sur des autels décorés de bougies et d'encens. L'arrivée des PJ tire les urnes de leur torpeur, si bien que la salle est vite plongée dans une cacophonie d'outre-tombe. Il leur faut, avec l'aide de Wuyao, distinguer les appels à l'aide de Randall au milieu d'un vacarme démentiel, et se saisir de la fragile urne avant l'arrivée de la garde. Si, à un moment ou un autre, des urnes sont brisées en masse, les âmes qu'elles retiennent



Chinatown

● C'est le Nouvel An. N'hésitez pas à forcer sur la couleur locale : pousse-pousse par dizaines qui se faufilent dans les rues étroites, population parée de ses plus beaux atours, parfums de mets exotiques, lampions multicolores suspendus en guirlandes au-dessus des rues et des portes des maisons, défilés et parades, bruits de pétards, feux d'artifice, sans oublier les fumeries d'opium, les tripots clandestins et les maisons closes qui ne désemplissent pas en cette nuit de liesse... Peu de lieux et de moments se prêtent aussi bien à une course-poursuite haletante.

● Le palais de Huang Li est un magnifique domaine construit à la chinoise. Les bâtiments sont disposés en six ailes autour de nombreuses allées, cours et jardins. Deux d'entre elles sont réservées aux huit concubines du maître des lieux. Celles-ci sont protégées par une douzaine d'eunuques armés de sabres. Les pièces du palais sont décorées de nombreux panneaux et rideaux. La lumière ambiante crée une atmosphère tamisée qui préserve l'intimité des résidents. Le blason

de Kang, un dragon doré sur fond rouge et noir, est omniprésent sur les murs et les meubles. Par ailleurs, la propriété est parcourue d'un réseau de passages secrets. Huang Li a l'habitude de s'en servir comme raccourci pour se déplacer à travers son palais. Il a fait aménager pas moins d'une dizaine de pièces en salles de torture à l'attention de ses ennemis. Chacune reprend le thème d'un enfer chinois, et le moins qui puisse en être dit est que l'imitation est particulièrement réussie.

● Les galeries minières désaffectées existent bel et bien. Un réseau de tunnels labyrinthiques court sous une partie de Chinatown. Ils sont obscurs, sinistres, en partie inondés et, dit-on, hantés par des démons et des esprits ancestraux déments. Jusqu'à aujourd'hui, seuls des rats géants y ont été aperçus, mais qui sait ? Peut-être les esprits des mineurs morts dans ces galeries sont-ils assoiffés de sang frais ? Si vous désirez faire intervenir de telles créatures, prenez les caractéristiques des morts-vivants (p. 155 des règles), et dotez-les du pouvoir Spectral (p. 134 des règles).

sont libérées. Hélas, beaucoup sont incapables de trouver le chemin de l'au-delà. Leur état de démence avancée les en empêche. Ces malheureux deviennent alors des fantômes condamnés à hanter ce lieu maudit ou les personnes qui s'y trouvent, surtout les PJ...

En quittant le palais par un passage dérobé, les personnages tombent nez à nez avec Huang Li, escorté de quelques hommes et de Li Po. Ce dernier a attiré son maître sur leur chemin afin que ceux-ci le tuent. Mais cette tentative doit échouer, d'abord parce que Huang Li pratique à merveille sorcellerie et kung-fu, et ensuite parce que l'impatience de Li Po le pousse à se découvrir en frappant son grand frère dans le dos. Finalement, Huang Li, légèrement blessé, se retranche derrière ses soldats. Li Po, quant à lui, fuit avec l'aide de ses derniers fidèles, dont Wuyao et Shang Xiyu, et de deux Pendus que les PJ remarquent forcément.

La folle équipée se termine par une course-poursuite à travers un Chinatown fêtant le Nouvel An chinois en grande pompe.

Le détective dans l'urne

Enfin à l'abri à Deadwood, les PJ peuvent avoir une conversation avec l'âme de Randall. Celui-ci, entre deux crises de délire, leur expose les découvertes qui lui ont valu son terrible sort. Les personnages apprennent ainsi que les Chinois vendent des armes aux Indiens. Randall explique comment ils procèdent, puis leur annonce qu'une importante livraison aura lieu dès que le climat permettra à un train en provenance de Fargo d'arriver à Deadwood (exposez-leur le contenu du paragraphe *Le trafic*, plus loin). Ils apprennent également que les rapports de Randall à ce sujet ont été détournés par Herbert Maester, et que c'est ce dernier qui l'a offert à Huang Li. Finalement, James demande que l'on brise sa prison de porcelaine afin qu'il puisse gagner la paix éternelle. Si l'entretien a lieu à l'opéra, profitez-en pour y mettre en scène une attaque des Pendus (voir l'encadré *Lieux notables de Deadwood*).

Acte III

Minuit dans le jardin du diable

Cinq minutes de pause !

Passé l'épisode chinois, les PJ disposent d'une journée pour se reposer et boucler leurs investigations. Une journée qui voit

le climat s'assagir, et donc la ville s'enfoncer plus que jamais dans la boue.

Entre autres, trois éléments orientent nos héros vers le dénouement de l'aventure. D'une part, il y a les informations communiquées par Randall et Diane Foster. D'autre part, si les personnages les ont précédemment confondus, les barmans-contrebandiers les contactent pour les avertir que quelque chose se prépare pour la nuit suivante dans le Jardin du Diable. Du moins, c'est ce qu'ils ont entendu dire par des mineurs proches de Bryant. Enfin, le télégraphe est rétabli, et les employés de la gare annoncent que la voie ferrée est dégagée. Le prochain train partira le lendemain à l'aube. Un train venu de la ville de Fargo doit arriver tard dans la soirée...

Le trafic

En principe, le trafic d'armes se déroule de la manière suivante :

- Le train de minuit arrive avec à son bord les armes que Kang destine aux Sioux de la Confrérie du Corbeau. Celles-ci sont dissimulées dans des caisses de haricots rouges enregistrées au nom d'une société bidon de grossistes en alimentation située dans une rue inexistante de Chinatown.
- Un groupe de Chinois mené par un lieutenant de Huang Li charge les armes à bord de chariots.
- La caravane prend la direction des collines Noires, un lieu isolé et peu fréquenté, idéal pour la transaction.
- Les Sioux ouvrent les caisses pour vérifier la marchandise. Alors seulement, ils payent les Chinois avec l'argent détourné au bureau des affaires minières.

Le détournement

Cette nuit-là, le détournement planifié par la Diligence va modifier la donne.

- Les hommes de Li Po et les Pendus de La Corde tendent une embuscade aux hommes qui emmènent les armes au lieu de rendez-vous convenu avec les Sioux.
- Li Po remplace les caisses d'armes par des caisses pleines de cailloux et reprend la route des collines Noires avec ses hommes.
- La Corde et ses Pendus récupèrent les armes et se rendent dans le Jardin du Diable où les attendent le Gambler et les Prospecteurs Fantômes, dont Bryant.
- Dans les collines Noires, les Sioux découvrent avec stupéfaction que les caisses contiennent des cailloux au lieu des armes prévues. Li Po profite de l'effet de surprise pour lancer son attaque. Il prend soin de laisser fuir quelques Sioux, afin qu'ils puissent témoigner auprès de leurs chefs de ce qui s'est produit.
- Au même moment, dans le Jardin du Diable, Bryant récupère les caisses d'armes.
- Les deux groupes se séparent.
- À l'aube, la diligence noire vient reprendre les deux Déterrés là où elle les avait laissés.

Grains de sable

À ce stade de l'aventure, les PJ peuvent intervenir n'importe quand, bien que l'on puisse supposer qu'ils attendent le dernier moment pour agir. Une chose est sûre : pour ne rien rater de cette nuit d'enfer, les personnages devront se séparer.

Dans ce contexte d'urgence, les PJ ont suffisamment de clés en main pour faire éclater la vérité. Leurs révélations peuvent retourner plus d'une alliance et engager de sérieux règlements de comptes entre les protagonistes de l'histoire. Entre autres, les PJ ont la possibilité de s'adresser aux parties suivantes :

● **Huang Li** : Les personnages peuvent lui apprendre quel vilain tour lui prépare la Diligence pour le compte du Fumoir. Il apprécie cette information à sa juste valeur. Il leur doit une faveur plus ou moins importante (s'il a pu contrer à temps le détournement d'armes, il a une dette sérieuse envers eux). Le Fumoir, quant à lui, rencontrera de sérieuses difficultés dans un proche avenir.

● **La Diligence** : Une telle alliance est facilitée si l'un des personnages est lui-même un Déterré. La Diligence sera très intéressée d'apprendre que le Fumoir compte se servir d'elle comme bouc émissaire après l'opération. Pour les remercier, le Gambler promet aux PJ que l'organisation évitera de s'en prendre à eux à l'avenir, à condition bien sûr qu'ils l'oublient et ne croisent plus jamais sa route. S'il est encore temps, le Gambler interrompt l'opération et informe les Chinois de l'arnaque que Wilson montait contre eux. Puis il se retire. Bientôt, d'autres Déterrés viendront à Deadwood pour en prendre progressivement le contrôle et en faire un enfer sur terre.

● **Les Sioux** : En principe, il est très difficile de communiquer avec eux. Toutefois, les défendre au moment de l'attaque de Li Po est un excellent moyen de s'attirer leur sympathie. Pourtant, les Sioux seront ravis d'apprendre que des Blancs cherchent à les retourner contre les Chinois. La tension entre Blancs et Sioux dans la région n'est pas prête de baisser.

Quelle que soit l'issue de l'aventure, il y a fort à parier que le plan de Wilson a plus ou moins échoué par leur faute. Les personnages ont donc gagné un ennemi acharné, et ont découvert les terribles secrets de Deadwood ainsi que l'existence de la maléfique Diligence. Leur vie s'annonce intéressante... mais courte. ■

Deadlands

Shang Xiyu

Physique : 4d10.
Mental : 2d10.
Arme : Grand sabre (Dommages : 2d10 + 4d10).
PC : 35.

La veuve Joseph et ses filles jumelles

Physique : 3d6.
Mental : 2d10.
PC : 25 chacune.
Magie noire : Éclairs du destin 3, Effroi 2, Pantin 1, Protection maléfique 3.

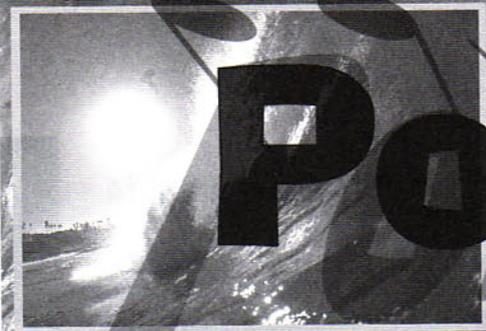
Hommes de main chinois, Sioux de la confrérie du Corbeau ou Prospecteurs Fantômes

Physique : 4d6.
Mental : 2d6.
Armes : sabres et kung-fu pour les Chinois, fusils et pistolets pour les Sioux et les mineurs.
PC : 25.

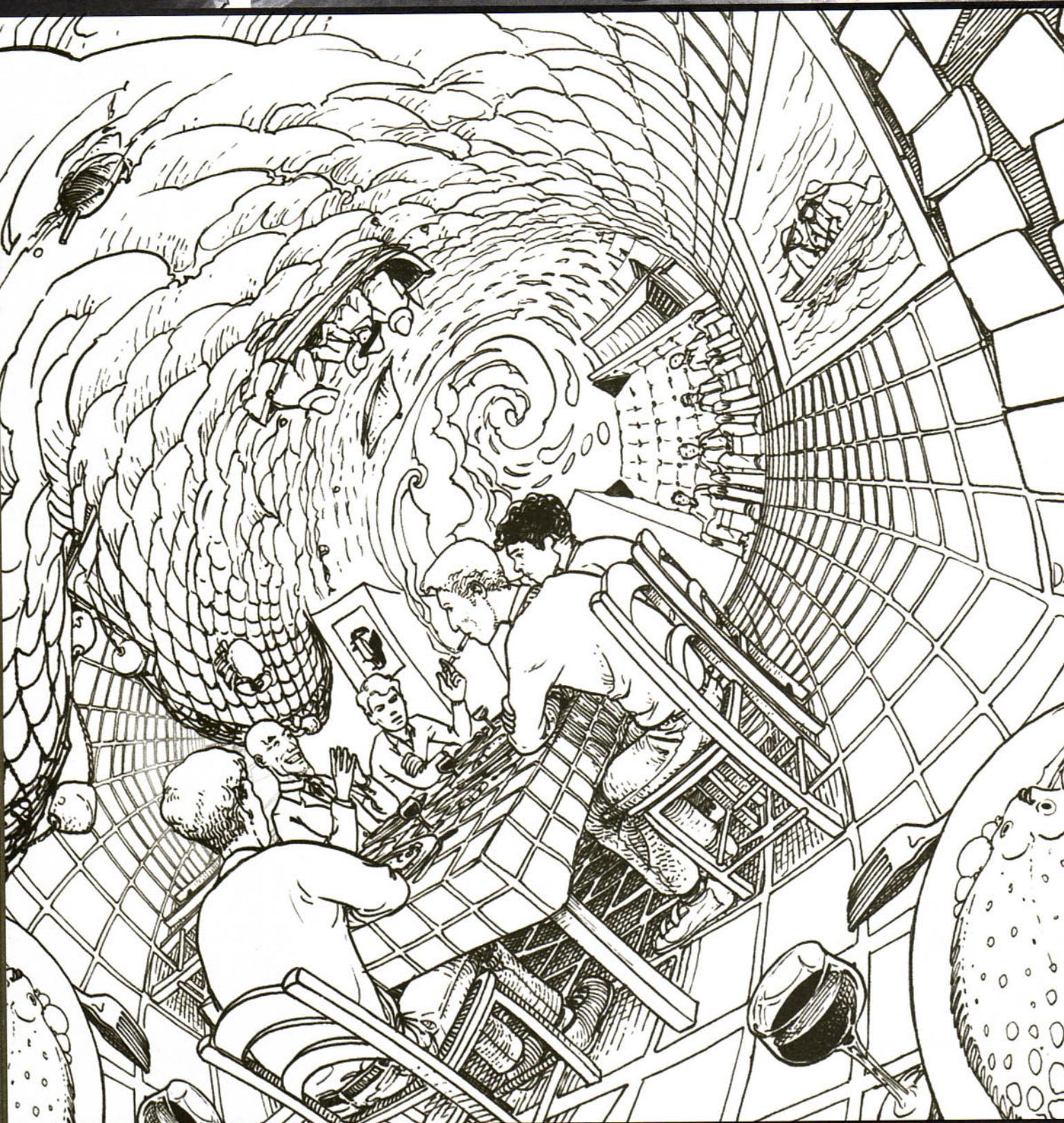
Rats géants

Physique : 2d6.
Armes : dents (1d4 + 2d6).
PC : 10.

texte :
denis gersaud
illustration :
david cochard
plan :
denis gersaud



Poisson



d'avril!

Pour l'histoire de fou

MOYEN



Ce scénario

est prévu pour trois

à cinq personnages

sans expérience.

Une certaine

connaissance

du répertoire

classique

peut être utile...

Le MJ sera

éventuellement

appelé à improviser

certaines

situations.

Distribution des rôles

Les personnages des joueurs sont tous des musiciens professionnels, et plus précisément, les quatre membres d'un quatuor à cordes classique : deux violons, un alto et un violoncelle. Ils peuvent être indifféremment homme ou femme et sont relativement jeunes (dans les trente ans). Ils résident actuellement dans une grande ville (au choix du meneur de jeu), point de départ de cette histoire.

Si les joueurs ne sont que trois, diminuer le quatuor pour en faire un trio (un seul violon, alto et violoncelle). Inversement s'ils sont cinq, en faire un quintette en rajoutant un alto.

Laissez chacun choisir son instrument, puis demandez aux joueurs de trouver un nom pour leur quatuor.

Le quatuor des PJ n'est qu'au début de sa carrière et n'a pas encore d'impresario. Plus précisément, c'est l'un des membres qui se charge actuellement des affaires du groupe. Or ce personnage vient d'être contacté par un agent professionnel, un certain Elmer Crackenbaum, qui se propose de prendre en charge leurs intérêts.

Pour discuter de leur éventuelle collaboration, Elmer Crackenbaum a invité les PJ au restaurant – un déjeuner d'affaires, donc. Le restaurant s'appelle *le Calamar*, spécialisé dans les poissons et les fruits de mer. Le déjeuner a lieu un mercredi 1er avril. Il est environ quinze heures.

« Le Calamar »

Le Calamar est un petit restaurant, une dizaine de tables, décoré de façon typique : filets de pêche au plafond avec coquillages et boules de verre, trophées de poissons naturalisés, photos et posters ayant trait à la pêche, aquariums pour les crustacés vivants, etc. Les personnages sont attablés dans un renfoncement, Elmer Crackenbaum parmi eux. Un haut-parleur diffuse de la musique classique en sourdine. L'un des murs du renfoncement est orné d'un poster montrant des pêcheurs à la ligne dans une barque sur un étang. (N'omettez pas de décrire ce détail qui préfigure l'accomplissement final, mais sans trop insister. Noyez le poisson.)

Le repas touche à sa fin. Le serveur vient d'emporter les reliefs de la sole à la Schubert que viennent de déguster les personnages. Tous ont pris le même plat, y compris Elmer Crackenbaum. Lors, après quelques commentaires sur l'excellence du chef – la sole était effectivement délicieuse –, l'impresario en vient aux faits.

Elmer Crackenbaum

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, 1,80 m environ, mince, le cheveu rare mais les sourcils épais et broussailleux. Il porte une petite barbiçhette, noire, pointue, au bout du menton. Le reste du visage est rasé, y compris la moustache. Ses manières sont affables et cultivées. Il connaît son métier.

Elmer Crackenbaum envisage pour le quatuor une grande tournée à travers la France, conclue par l'enregistrement d'un double album. En tant qu'agent, le pourcentage qu'il demande paraît normal au personnage jusqu'à présent chargé des affaires du groupe. Déclarez cela sans demander de jet de dé. En d'autres termes, les musiciens auraient tort de ne pas accepter ce tournant dans leur carrière.

« Vous avez quelque chose du quatuor Catimini, déclare Elmer, dont je fus autrefois l'impresario, mais je suis sûr que vous pouvez les surpasser. »

Quoique professionnels, les personnages n'ont jamais entendu parler de ce quatuor (et pour cause, la crise a déjà commencé à leur insu !). Ils peuvent s'en étonner. À quoi Elmer répond : « Ce n'est pas jeune, en effet. Mais allons chez moi : je vous ferai écouter un de leurs enregistrements dans mon auditorium... »

L'auditorium d'Elmer Crackenbaum est une pièce de son appartement spécialement aménagée : pas de fenêtre, murs capitonnés pour l'acoustique, fauteuils confortables, matériel audio sophistiqué. Elmer fait s'installer les personnages et s'affaire sur ses appareils. « Écoutez bien, dit-il, et n'épargnez pas vos critiques... »

Montent alors les premières notes de la célèbre *Truite* de Schubert. La musique a une présence saisissante, probablement due à l'excellence des appareils. Les personnages commencent à se laisser bercer, lorsque, soudainement, le son est coupé... Simultanément, les lumières s'éteignent, plongeant la pièce dans l'obscurité totale. Avec une sensation de vertige, les personnages ont l'impression d'être aspirés dans un trou noir...

Alternative

Si les personnages refusent le contrat d'Elmer Crackenbaum ou d'aller dans son auditorium, ils n'entendront pas moins jouer la *Truite* par le quatuor Catimini : à la radio, à la télé, ou provenant d'un appartement voisin. A vous d'improviser. Le morceau leur trottera dans la tête, agaçant, jusqu'à l'heure du coucher. Lors, s'étant endormis, ils se réveilleront de la même façon au seuil de la première crise.

Histoire de fou

CRISE 1

Andante appassionato

Les personnages se retrouvent à bord d'une petite barque dérivant sur un étang brumeux, tous équipés en pêcheurs : cirés, cuissardes de caoutchouc, pantalons de toile imperméabilisée, gros pull-overs. Ils tiennent en main des cannes à pêche en bambou, longues de trois mètres, pour la pêche au coup. À travers la brume, c'est tout juste s'ils distinguent leurs flotteurs à quelque distance de la barque. Tout est calme et silencieux. Dans le fond de la barque se trouve un matériel « normal » de pêche : paniers, nasses, épuisettes, lignes, flotteurs, hameçons, etc., ainsi qu'une paire de rames. Les PJ n'ont strictement rien d'autre : ni argent, ni papiers, ni aucun objet personnel. Comme toujours en pareil cas dans *Histoire de fou*, les personnages ont la certitude de rêver, et simultanément, la certitude contraire et paradoxale d'être bien réveillés. C'est à ce moment que chacun peut découvrir son mot de démente, lui trottant inlassablement dans la tête. Puis un chant perce la brume : des voix de femmes, profondes, d'une sensualité à donner le frisson. Les paroles s'en détachent distinctement, de même que la mélodie : elles chantent la *Truite* de Schubert.

Un plouf retentit non loin de la barque : une créature a jailli hors de l'eau pour y replonger aussitôt. Malgré la brièveté de l'instant, les personnages ont pu apercevoir un corps de femme doté d'une indéniable queue de poisson.

Une sirène ? Quel que soit le paradoxe du rêve tout éveillé, une chose devient alors sûre : en aucun cas ceci ne peut être la réalité ! Et au même moment (juste avant que les personnages ne se bouchent éventuellement les oreilles), chacun croit entendre, non pas la *Truite*, mais *Plaisir d'amour* – la célèbre romance de Martini – chantée par un duo de femmes accompagnées au piano. Cela dure un temps impalpable,

puis la *Truite* reprend le dessus. En termes de jeu, les personnages viennent d'avoir la PSVR.

La PSVR

Pour accomplir, les personnages doivent entendre *Plaisir d'amour* chanté par deux voix de femmes avec un accompagnement de piano. Ils doivent être strictement auditeurs. S'il y a des femmes dans le groupe, elles ne peuvent pas chanter elles-mêmes, sous peine de demeurer quant à elles dans la crise. Même chose si un des PJ voulait tenir le rôle du pianiste.

L'étang

La crise se déroule en huis clos. Géographiquement, il se compose d'un étang sans limite pourvu d'une petite île. Au début la barque se trouve au sud de l'île, dérivant vers cette dernière (vers le nord). Si les PJ voulaient ramer dans une autre direction, ils ne finiraient pas moins par tomber sur elle. Plus encore, ayant découvert l'île, s'ils voulaient la quitter pour trouver la terre ferme, ils finiraient par retomber dessus quelle que soit la direction prise, comme si l'étang était, de quelque inconcevable façon, replié sur lui-même. Par ailleurs, le temps restera brumeux tout au long de la crise, limitant la vision à quelques dizaines de mètres.

L'île

L'île fait environ cent mètres de diamètre. Sa côte est constituée d'un talus abrupt plongeant dans l'étang d'une hauteur de deux mètres, à l'exception de deux endroits : une plage au sud-ouest (sirènes) et une seconde au nord-est (ponton). Intérieurement, le relief monte graduellement vers le centre, point occupé par une petite maison. Deux sentiers partent de la maison, l'un vers la plage aux sirènes, l'autre vers la plage au ponton. Quel que soit le point où l'on aborde, la maison n'est pas visible (quoique dominant l'île à 50 m de la côte) à cause de la brume. Le reste de l'île est une lande d'herbes et de buissons, avec çà et là quelques saules.

Les sirènes

Une colonie d'une vingtaine de sirènes hante les abords de l'île au sud-ouest, se reposant le plus souvent sur la plage située à cet endroit. Ce sont des sirènes traditionnelles : corps de femme et queue de poisson. Elles chantent en faisant de grands gestes, pour attirer les hommes et les dévorer. Elles peuvent vivre indifféremment sous l'eau et hors de l'eau. Très agiles dans cet élément, elles sont évidemment gauches sur la terre, où elles se déplacent en rampant à demi. Elles sont agressives, mais sans pouvoir « attaquer » véritablement. Elles attendent que leurs victimes soient tout près d'elles pour les déchirer à coups de griffes et de dents.

En termes de règles, leur chant n'a aucun pouvoir spécial. Il n'attire pas irrésistiblement les personnages. Que ceux-ci se bouchent ou non les oreilles n'a donc aucune importance. De même, un personnage ne sera attaqué par les sirènes que s'il commet (volontairement) l'imprudence de s'en approcher de trop près.

Créatures impossibles, les sirènes peuvent être incroyables, mais à une difficulté et une intensité énormes. En d'autres termes, le but n'est pas de les croire.

La maison

C'est une maisonnette de pierre, comprenant cave, rez-de-chaussée et un étage sous comble, l'apparence d'un petit

pavillon de banlieue. Intérieurement, le mobilier et la décoration sont à l'avenant. (La liste exhaustive de tout ce que contient cette maison apparemment « normale » prendrait trop de place : à vous d'improviser.) Les portes ont des serrures mais aucune n'est fermée à clé. La maison possède l'électricité, sans qu'on puisse en comprendre la source.

1. Hall d'entrée. Tout au fond, un escalier de bois mène à l'étage. Sous l'escalier, une porte donne sur un escalier cimenté qui descend à la cave.

2. Salle de séjour. Table, chaises, buffet, etc. Contre le mur ouest se trouve un piano droit. C'est là que joue Boris Paterson. Une grande photo sous verre est accrochée au-dessus du piano, montrant le portrait d'Elmer Crackenbaum.

3. Chambre de Paterson. Sale et mal tenue, lit en désordre, etc.

4. Chambre du savant. Propre, lit bien fait. Aucun renseignement ni objet utile à y glaner toutefois.

5. Salle de bain. Lavabo, douche, et WC ; eau chaude et eau froide. Aucune trace d'humidité, comme si on ne l'utilisait jamais.

6. Cuisine. Placards à vaisselle, batterie de cuisine, réchaud à gaz, réfrigérateur, table et tabourets. Propre et bien rangée, sans signe récent d'utilisation. Dans un placard se trouvent un paquet de farine et une bouteille d'huile (seules provisions). Hormis les glaçons, le réfrigérateur est vide. La porte du fond donne à l'extérieur, sur le sentier qui mène au ponton.

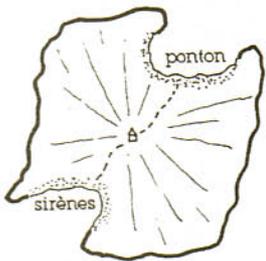
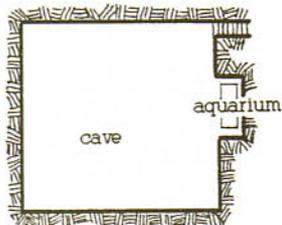
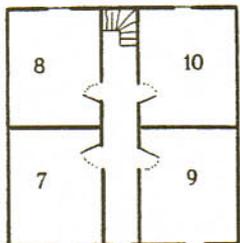
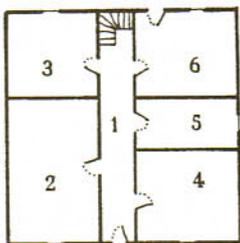
7-10. Chambres d'amis. Propres, sans signe récent d'utilisation.

La cave

La cave est aménagée en laboratoire, dans la tradition classique d'antre de savant fou : tubulures, fils électriques, appareils clignotants, cadrans, manettes, leviers, cornues, tubes à essai, etc., occupant étagères, tables et paillasse. Deux choses retiennent particulièrement l'attention : une espèce de fauteuil de coiffeur avec un casque sèche-cheveux, d'où partent moult fils et câbles, et un grand aquarium fermé contenant une sirène vivante. À demi immergée, la sirène a l'air abattu, un doigt enfoncé dans chaque oreille. Il faut dire que l'on entend très bien la musique que le pianiste joue à l'étage au-dessus, relayée dans la cave par des haut-parleurs. L'aquarium, entièrement clos, a des vitres blindées. Le dessus, formant couvercle, est percé de trous comme un hygiaphone pour laisser passer l'air et le son. Un système de serrure permet de l'ouvrir, serrure commandée par un code (comme une entrée d'immeuble). En termes de jeu, seul le bon code permet d'ouvrir l'aquarium, autrement inviolable.

Incrédit, l'aquarium change d'aspect : ses parois deviennent en acier avec des hublots (comme un sous-marin). Incrédite, la commande de la serrure devient plus compliquée : apparaissent des touches supplémentaires. Les deux sont de difficulté -4, intensité 4.

La maison



Le fauteuil de coiffeur, pourvu de sangles pour immobiliser le patient, est l'appareillage du rayon U (voir ci-après). Il n'est pas opérationnel dans cette crise (pas encore au point), mais on le retrouvera dans la crise 3. Incrédit (-4, intensité 4), il devient un fauteuil de dentiste. Cela dit, d'une manière générale, aucune compétence ne permet de comprendre les recherches du savant.

Boris Paterson

Pianiste américain (dont les PJ n'ont toutefois jamais entendu parler), c'est un jeune homme de trente ans, 1,75 m, blond, les yeux bleus. Sale, les joues dévorées de barbe, les yeux bouffis, la lèvre pendante, il est visiblement dans la débîne. Il est vêtu d'un habit de concert (queue de pie et chemise à jabot), mais fripé, maculé, tirebouchonné comme s'il couchait avec depuis des semaines. Assis au piano, il reprend inlassablement la *Lettre à Élise* de Beethoven, en commettant toujours la même fausse note au même endroit. En termes de scénario, ce personnage est monté en boucle, comme l'étang. Il ne fait rien d'autre que répéter ses fausses notes pendant des heures, avec des signes de dépression grandissants. Dans un premier temps, les PJ ne pourront tirer de lui que trois choses :

— Il a été engagé par le professeur Crackenbaum pour venir jouer chez lui. Un contrat très alléchant (mais dont il a oublié les clauses de même que la durée de son séjour ici).

— Le portrait au-dessus du piano est bien celui du professeur Crackenbaum : un savant génial ! Le professeur est actuellement absent de la maison... (Paterson n'en dit pas plus à ce stade.)

— Il admet que ses nerfs ont craqué, ajoutant que du phosphore lui redonnerait certainement des forces. « Le poisson est plein de phosphore, dit-il, mais on ne me donne jamais de poisson ! Toujours du poulet. »

La quête

Simple dans son libellé, la quête n'est pas forcément facile à résoudre. Il faut libérer la sirène de l'aquarium. Reconnaisantes, elle et l'une de ses sœurs accepteront de chanter *Plaisir d'amour* tandis que Boris Paterson les accompagnera au piano.

Les PJ peuvent facilement aborder à l'île, à l'une ou l'autre plage. S'ils s'en éloignent à cause du chant des sirènes, ils y reviendront de toute façon. (Laissez-les croire éventuellement qu'il y a plusieurs îles à sirènes.) Les portes de la maison n'étant pas verrouillées, les PJ peuvent y entrer sans problème. Quoi qu'ils fassent (fouiller la maison de fond en comble), Boris Paterson ne s'intéressera pas à eux, se contentant de martyriser inlassablement la *Lettre à Élise*.

Dans un premier temps, il faut tirer le pianiste de sa déprime, d'une part pour en savoir plus sur la situation, d'autre part pour obtenir sa collaboration. Il pourrait éventuellement jouer *Plaisir d'amour* dans l'état

où il est, mais en commettant des fausses notes, ce qui ne serait donc pas satisfaisant. Le début de la solution est donnée par le pianiste lui-même : du poisson. Pour cela, les PJ doivent retourner à la pêche.

Chaque pêcheur peut effectuer un jet de Pêche (PERCEPTION, base 50%) à zéro toutes les dix minutes environ : une réussite indique une touche. Le pêcheur sent une présence frétilante au bout de sa ligne, mais – consternation ! – il ne sort de l'eau qu'un détrit (boîte de conserve, vieux soulier, etc.) Qu'il songe alors à l'incrédible (-1, intensité 1), et apparaît une véritable truite.

Pour corser la partie de pêche, les sirènes peuvent venir rôder autour de la barque, mais sans causer de dommages aux PJ tant qu'ils ne sont pas eux-mêmes imprudents.

Le rayon U

Ayant obtenu une truite, les PJ doivent la faire frire dans la cuisine de la maison et la servir au pianiste, qui sortira passagèrement de sa déprime. On peut alors obtenir de lui les renseignements suivants. Elmer Crackenbaum – savant génial – recherche la formule du rayon U, qui permet une modification physique instantanée. Il veut l'utiliser sur lui-même pour se faire une tête deux fois plus grosse, pour être deux fois plus intelligent et devenir maître du monde. L'une des sirènes lui aurait révélé qu'elles possèdent un miroir magique qui leur permet de se métamorphoser de sirène en truite et inversement. Elmer Crackenbaum pense que ce prétendu miroir magique est en réalité un artefact issu d'un vaisseau spatial extraterrestre qui s'est autrefois abîmé dans l'étang, et qu'il réfracte la lumière en rayon U. Il veut l'étudier pour en découvrir la formule. Il a capturé Élise – les PJ apprennent au passage que tel est le nom de la sirène de l'aquarium – pour qu'elle lui révèle la localisation exacte de l'artefact ; mais la sirène n'a rien voulu lui dire. Boris Paterson pense qu'Elmer la torture pour lui arracher son secret, mais n'a pas la moindre idée de ce qu'il lui fait.

Elmer Crackenbaum est actuellement parti en ville à bord de son canot automobile pour acheter des provisions avec Albert, son garde du corps, et ne devrait pas tarder à revenir. Quand il revient, on entend de loin la pétarade du moteur de son canot. Il aborde au ponton de la plage nord-est.

Cela dit, l'effet du phosphore est de courte durée et le pianiste retourne bientôt à son triste courrier. Une seconde truite n'apporterait rien de plus à ce stade. En termes de scénario, Boris Paterson n'a rien de plus à révéler. Les PJ, toutefois, ne sont pas censés le savoir : le cas échéant, laissez-les retourner inutilement à la pêche.

La torture

Si c'est déjà une torture d'entendre la *Lettre à Élise* jouée des heures durant, imaginez la même chose avec la même

fausse note répétée systématiquement au même endroit. De fait, c'est bien ainsi que le cruel savant fou torture la pauvre destinataire. C'est la seule raison pour laquelle il a engagé le pianiste, tortionnaire involontaire, et pourquoi la sirène se bouche les oreilles avec ses doigts.

Les PJ ne pourront s'entretenir avec Élise, la sirène, que s'ils font cesser son supplice. Deux moyens pour cela : neutraliser le micro ou neutraliser le pianiste lui-même. Le micro est en vérité le portrait du savant accroché au-dessus du piano. Les PJ peuvent le briser, empiriquement, ou commencer par l'incrédible (-2, intensité 2), ce qui révélera sa vraie nature de micro. Les haut-parleurs – au nombre de quatre – sont pareillement « dissimulés » sous des bonbonnes d'acide réparties dans le labo (même incrédulité pour chaque bonbonne). Le tout fonctionne sans fil. Briser le micro neutralise l'ensemble du système. Inversement, le son continuera de parvenir à la cave tant qu'il restera au moins un haut-parleur. Attention ! il y a également des vraies bonbonnes d'acide sur les paillasses. (A vous d'en improviser les dégâts au cas où l'une d'elles serait brisée par erreur.)

Agressé, Boris Paterson se défendra. Il est encore vigoureux malgré sa dépression. Cela dit, s'en prendre à lui n'est pas une bonne idée. Vexé d'avoir été malmené, il refusera toute collaboration ultérieure avec les PJ, qui n'auront plus qu'à invoquer les vapes pour quitter (et recommencer) le délire.

Élise

Soulagée, la sirène promet, si on la libère, qu'elle-même et une de ses sœurs chanteront *Plaisir d'amour* pour les personnages et qu'aucune d'elles ne leur fera de mal. Toutes connaissent évidemment cette chanson, une de leurs préférées.

Le problème est le code de la serrure, seul moyen d'ouvrir l'aquarium. Elmer Crackenbaum le conserve dans un carnet qu'il porte toujours sur lui, et le vérifie avant d'ouvrir l'aquarium pour donner à manger à Élise des choses qu'elle déteste mais dont elle doit se contenter : des bonbons à la menthe. « Normalement, ajoute-t-elle, nous nous nourrissons de chansons, d'eau fraîche et d'amour.

— Vous ne dévorez donc pas les hommes ? peut s'étonner un personnage.

— Eh bien oui, nous avons l'amour vorace... Mais ne vous inquiétez pas : nous savons tenir nos promesses. Il ne vous sera fait aucun mal si vous me libérez. »

C'est alors qu'on peut entendre une lointaine pétarade qui se rapproche de l'île.

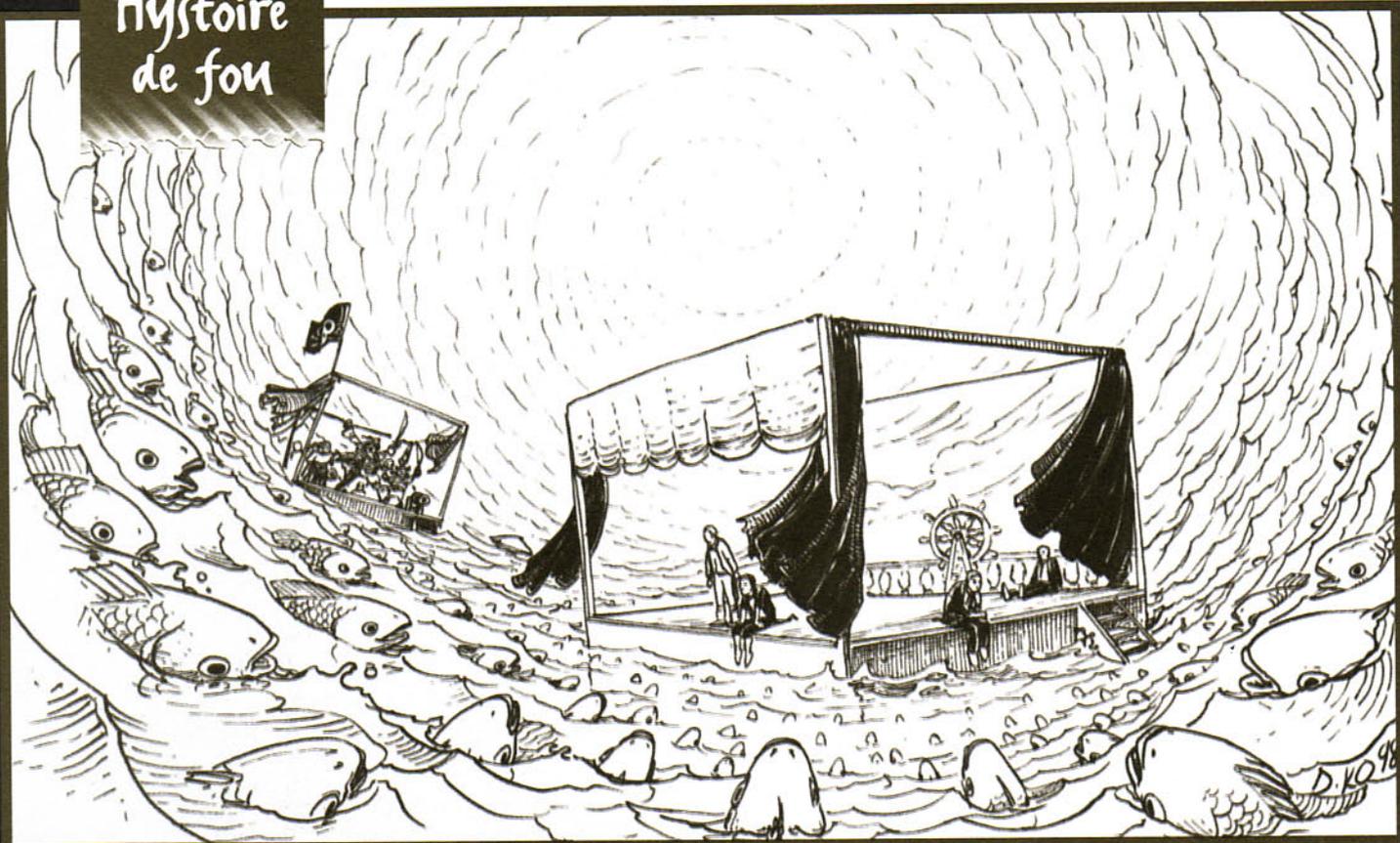
L'embuscade

L'avant-dernier acte consiste à neutraliser le savant et son garde du corps pour s'emparer du carnet qui renferme le code. A vous d'improviser la rencontre selon les idées d'embuscade ou d'affrontement

Sirène

Combat 13/ Vigilance 11/
Natation 18
Dommages griffes et crocs,
A*1
Résistance 13
Incrédulité -5
Intensité 5
Résultat truite ordinaire

Hystoire de fou



direct émises par les personnages. Le savant n'est pas armé. Albert – un colosse de 1,90 m – possède un revolver et sait se battre avec ses poings.

Neutralisé, le savant niera évidemment être l'impresario, quoiqu'il en soit le sosie et porte le même nom. Il est vêtu d'une blouse blanche avec des stylo billes plein les poches. Son discours est par ailleurs incohérent, il est réellement « fou ». (Si vous ne voyez pas bien comment jouer son rôle après la rencontre, le plus simple est qu'il n'y survive pas. Cela ne l'empêchera pas de réapparaître dans les autres crises.)

Des armes

Les deux rames de la barque peuvent être utilisées pour frapper. Elles causent un dommage B. Incrédites (-1, intensité 1), elles deviennent des cannes à pêche. Inversement, les quatre cannes à pêche peuvent devenir des rames (même incroyable).

Tout élément de la batterie de cuisine possédant un manche (poêle, casserole) devient une masse d'armes, dommage C (incroyabilité -1, intensité 1). Le cas échéant, et si les PJ sont dans un réel besoin, à vous d'improviser d'autres possibilités.

L'accomplissement

Élise tiendra sa promesse. Les sirènes ne seront pas agressives, et Charlotte, une de ses sœurs, acceptera de former le duo avec elle. Toutefois, les sirènes répugnant à rester longtemps hors de l'eau, il faudra transporter le piano sur la plage (ce détail est important pour la dernière crise). Lors,

moyennant quelques truites pour galvaniser le pianiste, il ne restera plus qu'à se laisser bercer d'une suave musique, et accomplir...

... Pour se retrouver dans les coulisses d'un petit théâtre, à quelques pas de la scène nimbée de la lumière colorée des projecteurs. Deux femmes sont en train d'y chanter *Plaisir d'amour*, accompagnées par un homme en habit, au clavier d'un grand piano à queue. Vêtues de longues robes blanches, les chanteuses ressemblent trait pour trait à Élise et Charlotte ; et le pianiste est le sosie parfait de Boris Paterson.

Les PJ sont eux-mêmes en habit, leurs instruments à la main. Près d'eux des machinistes vaquent à leurs occupations. Elmer Crackenbaum est également là, en costume de tweed. « Alors ? interroge-t-il. Pas trop le trac ? C'est à vous dans quelques instants... »

Saint-Gardon

On est au soir du jeudi 30 avril, dans la salle des fêtes d'une petite localité nommée Saint-Gardon. (À vous de localiser cet endroit quelque part en France, l'essentiel étant qu'il soit très éloigné de la ville de départ.) C'est le gala annuel de l'Amicale des Pêcheurs Gardonnais. Le quatuor des PJ va s'y produire, concert faisant partie de la grande tournée organisée par Elmer Crackenbaum, qui est effectivement leur impresario depuis le début du mois. Les deux chanteuses se nomment Élise et Charlotte Dulac, un duo local amateur ; et leur accompagnateur est effectivement Boris Paterson. Le célèbre virtuose passe

en solo en seconde partie du concert (après les PJ) et a complaisamment accepté d'accompagner les débutantes.

Les PJ peuvent apprendre tout cela des machinistes ou d'Elmer Crackenbaum. Leur impresario est « normal », affable, plein de sollicitude, comme il l'était dans son auditorium – il n'a rien d'un savant fou. Plus encore, il semble préoccupé par le visible égarement de ses poulains. Ces derniers n'ont évidemment aucun souvenir d'être arrivés à Saint-Gardon ni du début de leur tournée. « Fatigue passagère, conclut l'impresario, le stress de la scène. Tous les artistes connaissent cela tôt ou tard. Mais n'ayez crainte, vous serez encore une fois brillants, comme tous les soirs... » Est-ce réellement l'explication ? Un passage à vide, une espèce d'hallucination, un rêve suggéré par les chanteuses, le pianiste et le gala des pêcheurs ? Oui, sauf l'amnésie persistante, tout doit pouvoir ainsi s'expliquer. En tout cas, Dieu merci ! tout est maintenant redevenu réel et normal.

Les sœurs Dulac saluent sous les bravos ; le grand rideau rouge se referme. La pénombre s'installe sur la scène. Les chanteuses sortent, non sans un petit signe d'amitié adressé aux PJ ; le pianiste retourne à sa loge. C'est au tour du quatuor de prendre place, tout en vérifiant l'accord des instruments. Pendant ce temps, de l'autre côté du rideau fermé, un présentateur les annonce. Petite salve d'applaudissements venue de la salle, puis le grand rideau se rouvre lentement...

Alternative

De fait, on ne saurait prévoir la réaction véritable des PJ : s'enfuir en hurlant, exi-

ger des explications, faire un scandale sur la scène, plutôt que d'y prendre place docilement. S'ils refusent de jouer, rompant ainsi leur contrat, à vous d'improviser la consternation générale, la déception de l'impresario... Qu'ils vivent ensuite leur vie « normale », plusieurs jours si nécessaire, jusqu'à ce qu'ils aient à nouveau l'occasion de se produire sur scène. Enclenchez alors le délire au moment du lever du rideau. Autre alternative, plus expéditive, attendez qu'ils dorment et faites-les pareillement se « réveiller » au seuil du délire. Ils sont en scène, dans la pénombre, leurs instruments à la main, tandis que le grand rideau rouge s'ouvre lentement devant eux...

toujours le piano à queue, avec son tabouret.

La PSVR

La PSVR est fournie par la vue du piano. Les PJ ont alors la certitude qu'ils sont en réalité en train d'écouter Boris Paterson jouer (correctement) la *Lettre à Élise*. Faire en sorte que cela se réalise dans ce délire : telle va être leur quête.

Pendant ce temps, les poissons ont disparu à leur tour, sans doute déçus, retournant à leurs profondeurs. Les nuages happent la lune ; puis se lève un petit jour grisâtre, confirmant l'étendue aquatique sans limite autour du radeau-scène. Avec le jour se lève également une brise, qui fait claquer les rideaux.

On distingue alors un autre radeau-scène, tous rideaux fermés, qui dérive à une centaine de mètres.

Incrédulités

Les PJ doivent aborder l'autre radeau-scène. Pour cela, il faut qu'ils puissent diriger leur propre esquif, faute de quoi les deux dériveront sans jamais se rejoindre. Incrédire n'importe lequel des rideaux claquant au vent (avant-scène ou coulisses) transforme la structure verticale. Tous les rideaux disparaissent, de même que les deux piliers avant. A la place se dresse un mât pourvu d'une vergue, d'une voile et de cordages permettant sa manœuvre (incrédulité -2, intensité 2).

Incrédire la toile de fond la fait disparaître avec le reste de la structure verticale. A la place se dresse une véritable roue de gouvernail, reliée à un véritable timon (incrédulité -2, intensité 2).

Avec la compétence Voile (PERCEPTION, base 0), tout est prêt pour une navigation véritable.

Incrédit (-2, intensité 2), chaque instrument de musique se transforme en son propre étui – étui de cuir noir, capitonné. Les PJ peuvent alors y découvrir des armes : un pistolet (dommage D) dans chaque étui à violon et à alto, et un fusil (dommage E) dans l'étui à violoncelle. Ces armes automatiques sont chacune pourvue d'un chargeur de 10 coups. Il n'y a pas d'autres munitions.

Le naufragé

Boris Paterson se trouve à bord du second radeau-scène, mais dans un état pire que jamais. Les PJ le découvrent évanoui. Revenu à lui, il est hagard, frissonnant, lèvres tremblantes, parlant d'une voix hachée de naufrage, de pirates et de sirènes. Plus encore, il est devenu amnésique, ayant oublié son propre nom. Il dénie être musicien : rien qu'un pauvre pêcheur sans talent.

La solution pour le rendre à lui-même est évidemment de lui donner du poisson. Toutefois, rien ne l'indique à présent aux personnages ; c'est à eux de tirer spontanément leçon de la première crise.

Mais les PJ n'ont plus de canne à pêche. S'ils parvenaient à en improviser une avec

les moyens du bord, cela ne servirait de toute façon à rien. Les poissons, pourtant si nombreux au début, ont totalement disparu. Pas une touche, pas même une boîte de conserve ou un vieux godillot que l'on puisse incrédire, rien...

Incrédire la structure du second radeau est inutile. La toile de fond est une simple toile grise, qui disparaît purement et simplement une fois incréditée.

Laissez les personnages tenter de vains efforts. Qu'ils ramènent éventuellement le naufragé à leur propre bord. Puis signalez à l'homme de quart qu'il aperçoit un troisième radeau-scène dérivant à l'horizon. Tous les rideaux en sont fermés : des rideaux noirs.

Le radeau pirate

Des pirates sont dissimulés derrière les rideaux de ce troisième radeau. Leur stratégie est la même que celle des sirènes : attendre qu'on vienne se jeter dans leurs bras. Ils n'ont au demeurant aucun moyen de diriger leur radeau. Quant les PJ pénétreront sur leur scène, ils se ruent eux-mêmes à l'abordage. Tous sont armés d'un sabre et d'un pistolet à un coup (chaque pirate ne peut tirer qu'une seule fois). A ce moment, il serait préférable pour les PJ qu'ils aient déjà incrédit leurs instruments. Supposant la victoire acquise, si les PJ interrogent un survivant fait prisonnier, celui-ci parle de sa vie comme s'il était un véritable pirate des Caraïbes du XVII^e siècle, nonobstant l'absurdité de la situation effective. Autrement dit, rien d'utile. On peut toutefois apprendre que le capitaine possède une carte au trésor. Cette carte, cousue dans le pourpoint dudit personnage, montre le plan d'une île avec une flèche pointée vers une croix. Pour seul objet personnel, le capitaine possède également une clé (comme une clé de porte).

La toile de fond du radeau-pirate (noire à l'extérieur) montre, côté scène, le rivage d'une île : plage au premier plan, avec un canot échoué sur le sable, ligne d'arbres, collines dans le lointain. Incrédit (-2, intensité 2), la toile de fond disparaît, tandis que le même paysage, maintenant véritable, apparaît à quelque distance du radeau. Les PJ doivent aborder à cette île et se mettre en quête du trésor des pirates. (À vous d'improviser l'île et sa carte.)

L'île est en principe sans danger. Si vous l'estimez judicieux, vous pouvez toutefois la peupler de quelques poulets géants à dents de sabre, donnant aux personnages un avant-goût de la crise 3.

Apercevant le radeau noir, les PJ peuvent cependant se méfier et hésiter à l'aborder. Dans son délire, Paterson n'a-t-il pas mentionné des pirates ? Une alternative consiste à s'en approcher sans l'aborder, mais d'assez près pour en incrédire les rideaux. La présence des pirates étant révélée, aux PJ d'utiliser au mieux la puissance de leurs armes de tir. Ils peuvent de même incrédire la toile de fond et faire ap-

Hystoire de fou

Boris Paterson

Combat 10/ Vigilance 7
Dommages mains nues, A
Résistance 10

Elmer Crackenbaum

Combat 8/ Vigilance 12/
Course 8
Dommages mains nues, A-1
Résistance 10
Stylo bille
Incrédulité 0
Intensité 1
Résultat bonbon à la menthe

Albert

Combat 13/ Revolver 11/
Vigilance 14/ Course 12
Dommages mains nues, A+2 / revolver D
Résistance 14
Revolver
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat moulinet de pêche



Le rideau s'ouvre sur une vaste étendue aquatique en guise de salle de concert et de rangées de fauteuils. Des centaines de poissons, bien alignés, pointent la tête hors de l'eau, comme s'ils étaient là pour écouter. Il fait nuit, sombre ; on distingue tout cela à la faveur d'un clair de lune à demi masqué par les nuages.

De fait, la salle a disparu. Du théâtre il ne reste plus que la scène – où se tiennent toujours les PJ –, dérivant tel un grand radeau sur les eaux sombres qui l'entourent à perte de vue.

Le radeau-scène

Le radeau est constitué d'un plancher carré de 8 m de côté (la scène) surplombant les eaux d'une hauteur d'environ 1,5 m. Le plancher constitue le sommet d'une structure horizontale de poutres, elle-même assujettie à des barils de tôle, vides, permettant la flottaison. Aux quatre coins du plancher s'élèvent quatre piliers de bois de 5 m de haut, reliés par des linteaux supportant des rideaux, comme un baldaquin. Les cintres ont disparu : tout est à ciel ouvert. Au-dessus de ce qui fut l'avant-scène se trouve toujours le grand rideau rouge, levé aux deux tiers de sa hauteur. Sur les côtés (cour et jardin), pendent des rideaux plus légers, noirs, rideaux normalement destinés à masquer les coulisses. Au fond de la scène, ce n'est pas véritablement un rideau qui est tendu entre les piliers, mais une toile peinte. Ce décor représente l'arrière d'un vaisseau comme vu depuis le milieu du pont. Une roue de gouvernail s'y détache sur un fond de ciel bien bleu.

Les PJ sont toujours en habit de concert, avec leurs instruments, mais sans autre objet personnel. S'ils écartent les rideaux de côté, ils découvrent à gauche comme à droite un petit escalier, échelle de coupe, qui descend jusqu'au ras des eaux. Rangé sur un côté de la scène se trouve

Hystoire de fou

paraître l'île prématurément. Sans la carte, toutefois, ils ne peuvent trouver le trésor.

L'accomplissement

Le trésor consiste en un coffre fermé. La clé du capitaine permet de l'ouvrir et de découvrir des dizaines de boîtes de sardines à l'huile. Qu'on songe alors à incrédire la clé (-1, intensité 1) : elle devient une clé à sardine permettant d'ouvrir les boîtes.

S'étant restauré de sardines, Boris Paterson recouvre la mémoire. De retour sur le radar-scène du quatuor, il peut se mettre au piano et interpréter correctement la *Lettre à Élise*, permettant l'accomplissement...

... Et les personnages se retrouvent assis dans les premiers rangs d'une salle de concert. Sur la scène, le célèbre virtuose américain Boris Paterson égrène les dernières notes de la *Lettre à Élise* – bientôt ovationné par un public enthousiaste. Les PJ sont en tenue de soirée (smoking, robe du soir) et possèdent tous leurs effets personnels (papiers, argent, etc.) Quittant le concert, ils peuvent apprendre que l'on est au soir du jeudi 2 avril. La salle de concert est un lieu bien connu de leur ville (par exemple la salle Pleyel à Paris). Géographiquement, ils sont revenus au point de départ.

De retour chez eux, cependant, ils ne trouvent aucune trace du contrat d'Elmer Crackenbaum, non plus qu'aucun signe de l'existence de ce personnage. Auraient-ils également « rêvé » l'impresario et le déjeuner au *Calamar* ?

Puis ayant dormi, ils se réveillent, toujours dans leurs propres lits, au matin du vendredi 3. Hormis la fâcheuse confusion de leur mémoire, tout semble finalement rentré dans l'ordre.



La dernière crise est la plus complexe et va demander au meneur de jeu une bonne part d'improvisation. Les personnages, en effet, ne vont pas entrer brutalement dans le délire par une situation géographique incongrue comme avec les deux premières crises. A la place, les éléments de délire vont s'instaurer graduellement, crescendo, cependant que, géographiquement, l'environnement restera normal, c'est-à-dire la ville où vivent les PJ. Faites ainsi du vendredi 3 une journée quasiment normale. Laissez les PJ vivre leur « vraie » vie, selon leurs réactions après ce qu'ils viennent d'éprouver. Puis faites intervenir les premières « fausses notes », les premières bizarreries, voyez comment les joueurs réagissent et augmentez la dose. Le but est de les faire en-

trer spontanément en crise (appel démentiel). Cependant, malgré le crescendo du cauchemar inclus dans leur environnement réel, les PJ n'auront toujours pas de PSVR – seul moyen que tout cela cesse. À eux de comprendre, et d'admettre, en fonction des éléments qui leur seront bientôt fournis, le seul chemin qu'ils doivent suivre.

Première info

Cette information parvient aux PJ par les médias (radio, télé, journaux). « Un OVNI se serait abattu dans la mer en début de semaine, émettant des radiations nocives contaminant le poisson. Plusieurs cas d'intoxication ont été signalés, notamment chez des personnes ayant consommé de la sole dans la journée du mercredi. On a constaté de curieux cas d'hallucination collective. En conséquence et jusqu'à nouvel ordre, la vente et la consommation du poisson sont interdites sur l'ensemble du territoire. »

Étrange nouvelle, mais qui expliquerait bien des choses. Les personnages n'ont-ils pas pris une sole, mercredi, au *Calamar* ?

Les œufs

C'est alors que va commencer l'inexorable ascension du cauchemar. L'univers personnel des PJ va se retrouver envahi par des œufs. Aux œufs vont succéder des poussins, puis des poulets, de plus en plus gros, géants si nécessaire.

Des gens, des voisins, commencent par leur demander des œufs, s'exclamant le cas échéant : « Comment ! vous n'avez pas d'œufs, avec toutes vos poules ? » Puis les PJ découvrent bel et bien des œufs chez eux, non seulement dans le frigo mais également dans leur lit, la baignoire, etc., partout. Des œufs de plus en plus nombreux.

Reentrant chez eux, les PJ découvrent des têtes de poulet dans leurs boîtes aux lettres, des pattes de poulet clouées sur leurs portes, des plumes partout dans leurs appartements.

Bientôt les œufs éclosent. Il en sort des poussins, qui grandissent très vite. Puis des poulets envahissent directement leurs appartements, de plus en plus gros.

Ne faites pas intervenir tout cela le même jour, mais progressivement. Soignez le crescendo.

Seconde info

Attendez que tout le monde soit entré en crise pour faire parvenir cette seconde information : « Du nouveau dans l'affaire du poisson contaminé. Les personnes ayant consommé de la sole dans la journée du mercredi sont instamment priées de se présenter à la clinique du professeur Elmer Crackenbaum à l'adresse suivante. » (Suit une adresse de banlieue.)

Si les personnages répugnent à s'y rendre, augmentez le cauchemar d'un cran. Les

poulets envahissent également les rues. Les passants promènent des poulets en laisse et gloussent eux-mêmes au lieu de parler. Les poulets deviennent gros comme des dindes, puis comme des autruches. Ils sont agressifs. Puis une autre info à la radio, où l'on apprend que des poulets à dents de sabre se sont échappés du cirque Catimini. En improviser éventuellement la rencontre.

Seuls les GTI (Gallinacé de Taille Inusitée) peuvent être incrédits, les autres étant considérés animaux normaux en dépit du délire. Même incréduité que les poulets à dents de sabre de la crise 2. Incrédit (-1, intensité 1), chaque œuf devient un stylo bille.

Tout personnage qui meurt ou invoque les vapes se réveille dans son lit comme après un cauchemar et retrouve autour de lui la même « réalité » cauchemardesque. La seule solution est à la clinique du professeur Crackenbaum. Les PJ doivent y subir le rayon U. Cela aura pour effet de les envoyer dans un autre délire, où ils auront enfin – et seulement – la PSVR. Le problème est que l'ignorant, les PJ vont (très probablement) refuser de se soumettre aux expérimentations du professeur.

La clinique

Coincée entre deux autres pavillons de banlieue, la clinique est l'exacte réplique de la maison de la crise 1, pareillement meublée, sauf qu'il n'y a plus de piano dans la salle de séjour et que l'aquarium du laboratoire ne contient que de simples truites – destinées aux expérimentations. Les PJ sont reçus directement par le professeur, qui vit seul dans la maison.

Le professeur est bien Elmer Crackenbaum, c'est-à-dire sa version « savant fou », blouse blanche et stylo billes. Il répète la même chose que les médias quant à la contamination du poisson par un OVNI et ajoute qu'il travaille sur le sujet depuis longtemps. Il est ainsi l'inventeur d'un rayon, qui va guérir les PJ. « Venez, conclut-il, allons à la cave dans mon labo. Ah ! ah ! ah ! »

En vérité, le savant fou a reconnu les PJ et n'a visiblement pas oublié – ni pardonné – ce qu'ils lui ont fait à la crise 1. Jouez-le sardonique, machiavélique, malveillant. Si les PJ refusent, il n'insiste pas, mais ricane comme s'il savait à quoi s'en tenir à leur sujet. De fait, le cauchemar des poulets va continuer à s'intensifier sans que les PJ puissent trouver le moyen d'en sortir. Si les PJ neutralisent Crackenbaum et l'obligent à subir son propre rayon, il panique et avoue : « Non, je vous ai menti. Ce rayon est un disrupteur de réalité qui efface la réalité des sujets. Je ne veux pas disparaître ! »

Le rayon U fonctionne au moyen d'une télécommande ultra simple : deux boutons, marche/arrêt. Si les PJ l'expérimentent sur le professeur, entraînent celui-ci sur le fauteuil, le coiffent du casque et braquent sur lui la télécommande, il disparaît effectivement, laissant le fauteuil

Pirate

Combat 12/ Pistolet 11/
Vigilance 11
Dommages sabre C /
pistolet D
Résistance 12
Sabre
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat épuisette
Pistolet
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat moulinet

Note : Prévoyez un nombre de pirates double du nombre des PJ.

Poulet à dents de sabre

Combat 14/ Vigilance 10/
Course 15
Dommages dents de sabre,
B+1
Résistance 14
Incrédulité -3
Intensité 3
Résultat disparition

vide, proprement *zappé*. S'ils expérimentent le rayon sur une truite de l'aquarium, ils obtiennent un poussin à la place. Tout ce passe comme si le rayon pouvait incrédire, y compris les êtres normaux, et comme pour toute incrédule, sans qu'on puisse en prévoir le résultat.

N'étant pas dans leur vraie réalité (et toujours sans PSVR), les PJ devraient finalement admettre qu'ils n'ont pas grand-chose à perdre à tester le rayon sur eux. S'y soumettant, ils disparaissent l'un après l'autre, laissant le fauteuil vide. Si ce n'est pas le professeur qui opère (ayant précédemment disparu), le dernier PJ à y passer peut braquer la télécommande sur lui-même une fois pris place dans le fauteuil.

... Et les PJ se réveillent pour constater qu'ils sont devenus des sirènes (y compris les hommes). Ils (elles) sont en train de patauger près d'une petite plage en compagnie de nombreuses autres sirènes. Les lieux leur sont familiers : c'est l'île de la crise 1. La maison, toutefois, est totalement vide. Seul demeure un vieux piano désaccordé, échoué sur la plage.

Physiquement, les PJ sont donc nus, sans aucun objet, et avec une queue de poisson à la place des jambes. Toutes leurs compétences d'AGILITÉ sont annulées, sauf Combat. Ils ne peuvent les reprendre, pas même en démentiel. Inversement, tous possèdent Natation à 100% de CONSTITUTION +5. Sur la terre, les PJ sont aussi gauches que les autres sirènes. Le reste de leurs compétences est inchangé. Il leur est par ailleurs impossible de s'incréditer mutuellement puisque, de fait, ils ont déjà été incrédules par l'effet du rayon U.

PSVR et quête

Reconnaissant les lieux, les PJ ont la soudaine certitude d'être en réalité en train de regarder une barque sur un étang, avec à bord quatre pêcheurs à la ligne. La quête va alors consister à faire en sorte qu'une telle barque se dirige vers la plage.

Élise et Charlotte font partie des sirènes, mais aucune ne reconnaît les PJ pour tels ni n'a de véritable souvenir de la crise 1. Il semblerait que les PJ soient des « sirènes provinciales » récemment arrivées ici en vacances. De fait, à toutes leurs questions ou manifestations d'étonnement, les autres sirènes commencent par un : « Ah ! ces provinciales qui ne savent rien ! » Puis l'une d'elles peut finalement donner les renseignements suivants.

« Rien de plus simple que d'attirer une barque d'humains. Trois sirènes doivent chanter ensemble avec la poitrine hors de l'eau, trois sirènes ou plus. Ça les attire. Mais nous ne le faisons plus, nos propres lois nous l'interdisent désormais. Autrefois, une des nôtres fut capturée et emprisonnée dans un bocal. Des gens dans une barque l'ont libérée. C'est depuis que nous avons fait la promesse de ne plus jamais attirer les pêcheurs en chan-

tant à trois ou plus avec la poitrine hors de l'eau. On peut chanter séparément car ça n'attire personne. Ou bien on peut chanter avec juste la tête hors de l'eau, même toutes ensemble, car ça n'attire personne non plus. Mais c'est tout. »

Ainsi se trouve posé le problème. Les PJ doivent trouver le moyen de déjouer la vigilance des sirènes, en sorte que trois d'entre eux puissent chanter ensemble avec la poitrine hors de l'eau. Cela implique d'être tout près du rivage. Ailleurs l'eau est profonde, il faut nager et l'on ne peut avoir que la tête hors de l'eau. Or dès que les PJ tentent de chanter à trois (ou plus) sur le rivage, les autres sirènes rappliquent et les en empêchent.

Incrédire toute la colonie pour les réduire à l'état de truites est une tâche colossale et impensable. Les combattre physiquement est pareillement voué à l'échec. Il faut trouver un subterfuge.

Le piano

« C'est un artefact des anciens temps, disent les sirènes, un instrument de torture. Mais nous ne savons pas comment il fonctionne. » De fait, les sirènes n'ont aucun règlement précis concernant l'instrument. Par définition, elles n'y touchent pas puisqu'il pourrait leur faire du mal. Elles déconseillent fortement aux PJ d'aller y toucher, sans plus.

Pour accomplir, les PJ doivent à nouveau tirer leçon de la première crise en se souvenant qu'Élise se bouchait les oreilles pour se soustraire à la torture des fausses notes de Boris Paterson. Trois d'entre eux (les futures chanteuses) doivent détourner l'attention du reste de la colonie, tandis qu'un quatrième rampera jusqu'au piano. Jouer faux ne sera pas difficile, l'instrument étant désaccordé.

Dès les premières notes, toutes les sirènes se boucheront instinctivement et automatiquement les oreilles avec les doigts. Les trois chanteuses ne doivent pas oublier de faire de même si elles veulent réellement donner le change. Cela étant, elles pourront chanter impunément, la poitrine hors de l'eau, les autres sirènes, assourdies, prenant éventuellement leurs mouvements de lèvres pour des crispations de souffrance.

Les trois chanteuses doivent réussir simultanément un jet de Chant à zéro (CHARISME, base 50%), les effets démentiels s'appliquant normalement. En cas d'échec final à l'un ou l'autre des trois jets, une nouvelle tentative peut avoir lieu, mais avec un malus de -1 à chaque PJ ayant précédemment échoué, et ainsi de suite, cumulativement, jusqu'à ce que les trois jets finissent par réussir au cours d'une même tentative.

En cas d'impossibilité à réussir (état de choc, malus trop grands), les autres sirènes finiront par se décider à ramper vers le piano pour interrompre la torture. Si les personnages invoquent les vapes à ce stade, ils se retrouvent sirènes provinciales nouvellement arrivées, c'est-à-dire dans la même situation qu'aussitôt après

l'effet du rayon U. Tout aura été effacé, y compris leur malus au chant.

Finalement, si le plan est mené à bien, une barque perce bientôt la brume en direction de la plage aux sirènes. Quatre humains sont à bord, vêtus et équipés de la même façon que les PJ au début de la crise 1. Il ne restera qu'à les contempler avec émotion, pour accomplir enfin...

Accomplissement final

... Et se retrouver au restaurant *le Calamar*, à la même table qu'au tout début, en train de regarder fixement le poster qui décore le renforcement : une barque de pêcheurs dérivant sur un étang brumeux.

Les PJ sont vêtus de leurs propres vêtements – les mêmes qu'ils portaient à ce fameux déjeûner – et possèdent pareillement tous leurs objets personnels. De fait, on est toujours le mercredi 1^{er} avril ; il est environ quatorze heures. Elmer Crackenbaum est avec eux, toujours aussi affable, courtois, impresario professionnel. Il est en train de consulter la carte. Les assiettes, en effet, sont encore vides.

En guise de fond sonore, il n'y a pas de musique, mais une voix d'homme lisant un bulletin d'information à la radio. La musique, toutefois, reprend rapidement, avec la *Truite* de Schubert.

« Excellente suggestion ! déclare alors Elmer Crackenbaum en reposant la carte. Je prendrai quant à moi une sole à la Schubert. Et vous ? vous avez fait votre choix ? »

Lors, devant la mine probablement désemparée des personnages : « Vous n'allez tout de même pas croire ce bulletin d'information ?

Ce prétendu OVNI qui se serait abattu dans la mer ? Vous n'allez pas mordre à l'hameçon ? Voyons ! Étant donné la date d'aujourd'hui, cela ne peut être qu'un poisson d'avril !... Remarquez, si vous n'aimez pas le poisson, ils font aussi un excellent poulet dans ce restaurant, bien que ce ne soit pas leur spécialité. Bon, que choisissez-vous finalement, poisson ou poulet ?... »

Sur ces mots s'achève l'histoire, en queue de poisson, comme on pouvait s'y attendre. Il est ensuite probable que les personnages ne choisissent ni poulet ni poisson, qu'ils quittent le restaurant séance tenante et ne veuillent plus jamais entendre parler d'Elmer Crackenbaum – noyant dans l'œuf une carrière prometteuse.

Vous avez quant à vous le choix : les laisser tranquilles en les remettant à l'eau, ou les ferrer d'un peu plus près en faisant rebondir l'histoire sur d'autres crises de votre cru.

Bonne pêche !



texte :
Léonidas
vesperini,
d'après un
scénario de
L. szczepanski
illustration :
nicolas ryser
plan : pierre
rosenthal

D'écaillés





Ce scénario, assez particulier, se situe à mi-chemin entre les films de yakuzas (par exemple « Black Rain », de Ridley Scott) et les films de vampires. L'histoire met en scène deux protagonistes particulièrement puissants, qu'une haine ancestrale oppose depuis la nuit des temps. Il vaudrait mieux que les joueurs, les personnages et le MJ soient expérimentés. La présence d'un métahumain dans le groupe serait souhaitable.

Toile de fond

Seattle, 2 décembre 2058. Depuis la mort du président dragon Dunkelzahn, les UCAS sont plongés dans une guerre entre mégacorporations, qui doit se conclure par une complète redistribution des cartes. Seattle n'échappe pas à cette effervescence. Une tension extrême règne dans la ville. Aux règlements de comptes corporatistes s'ajoutent la guerre des gangs de rue et les affrontements fratricides au sein de la pègre locale. Pour couronner le tout, une véritable panique s'est emparée de la population métahumaine de la région, touchée par un taux de mortalité anormalement élevé. Depuis bientôt deux semaines, ce sont des centaines de nains, de trolls, d'orcs et d'elfes qui ont perdu la vie. Le maire a vite réagi en interdisant la vente de nutrisoja, qui semble être la source d'une incroyable intoxication alimentaire touchant essentiellement les races métahumaines (même si des mages et des chamans humains ont également péri). Beaucoup de gens crient au scandale, et les activistes pour les droits des métahumains n'hésitent pas à accuser certaines corporations « racistes », japonaises en particulier, de vouloir effectuer des tests sur ceux qu'ils considèrent comme des sous-hommes.

Dans ce contexte agité, les personnages vont avoir maille à partir avec le Yakuza, qui subit lui-même une crise intestine. L'oyabun de Seattle, Hanzo Shotozumi, trop âgé, doit bientôt désigner son successeur, ce qui déclenche les rivalités parmi les prétendants.

Le mieux placé est Buichi Koritato, dit Le Lion, un redoutable yakuza de l'île japonaise de Shikoku, récemment arrivé à Seattle où vit depuis plusieurs années son propre fils, directeur d'une corporation agroalimentaire.

L'ambition dévorante du Lion, uniquement tempérée par son code de l'honneur, lui a permis de devenir ce qu'on appelle dans le Milieu un « crab dungeness », c'est-à-dire l'un des principaux lieutenants de l'oyabun, le chef yakuza de la région. Peu après, Shotozumi lui a remis l'essentiel de ses responsabilités. Il l'observe en coulisses, attendant de voir s'il a l'étoffe d'un oyabun.

L'aventure commence par l'assassinat du fils de Buichi Koritato, membre lui aussi du Yakuza et directeur de l'une des corporations suspectées d'empoisonnement. D'après les témoignages, les assassins sont des runners engagés par un activiste métahumain.

Le hic, c'est que les shadowrunners en question ne sont autres que les PJ... qui n'en ont aucun souvenir !

Sima, le vampire

Pour comprendre ce qui se passe, il faut d'abord connaître l'histoire de Sima, le vampire, une histoire qui commence il y a plusieurs milliers d'années...

Nous sommes à la fin du Cinquième Monde, la dernière période magique qu'a connu la Terre avant les événements de 2011 et la naissance du Sixième Monde. Sima est à l'origine un très puissant mage hermétique chinois, alchimiste à ses heures perdues, dont la puissance s'est encore accrue après sa transformation en vampire. Avidé de pouvoir, Sima a pris l'habitude de changer d'identité, en se servant au maximum de ses dons magiques et vampiriques. Tout irait pour le mieux s'il n'était pas contrarié dans ses activités par celui qui va devenir son plus dangereux rival : un dragon japonais du nom de Mihoshiro. Durant des décennies, Sima et Mihoshiro se sont livrés à des affrontements incessants, sans vainqueur clair. Cette rivalité s'est poursuivie jusqu'à la fin du cycle magique du Cinquième Monde, à l'issue duquel les deux ennemis ont plongé dans un long sommeil.

Mihoshiro se réveille en 2011 et reprend progressivement ses activités, dans un monde moderne auquel il ne tarde pas à s'adapter. Il ne se doute absolument pas que Sima a lui aussi pu se placer dans un état de stase, et qu'il va sortir de sa catatonie. Cela se produit un peu plus tard, en 2021. À la différence du dragon, le vampire a besoin de temps pour s'adapter à son nouvel environnement. Découvrant que Mihoshiro sévit encore, Sima met à profit sa longue période d'adaptation pour préparer un plan qui doit aboutir à l'élimination de son vieil ennemi, tout en lui permettant de retrouver son influence d'antan. En 2058, peu avant le début de l'aventure, Sima se sent enfin prêt. Durant des années, il a travaillé à l'élaboration d'une mixture magique aux capacités destructrices terribles, affectant exclusivement les êtres magiques (dont les dragons). Il lui manque quelques ingrédients rares, mais il pense avoir trouvé la bonne formule. Se rendant à Seattle, pôle économique mondial, Sima commence par prendre le contrôle du STMRI, un laboratoire de chimie en pleine expansion, qui lui fournira les derniers ingrédients dont il a besoin. La potion qu'il va créer devrait lui permettre de venir à bout du dragon quand il l'aura débusqué. Pour cela, le vampire sait qu'il a besoin d'une organisation puissante, prête à tout pour contrer la mégacorporation du dragon et faire réagir ce dernier. Il a pensé au Yakuza, dont les traditions ancestrales se rapprochent de celles de son

Shadowrun

Andréa



Les PNJ

Sima, le vampire

Type asiatique, mais peau très pâle et longue chevelure blanche. 1,75 m, 70 kilos, vêtu d'un impeccable costume de ville corpo couleur anthracite. Originaire du Cinquième Monde.

Co	R	F	Ch
6	6	7+E*	9
1	V	E	R
7	8	(2d6+2*)	6
Attaques		12M (katana)	

(*) Son essence varie de 10 au début du scénario à 5 pour la scène finale.
Initiative : 6 + 1d6 / 5 + 2d6 / 6 + 2d6, 3d6 ou 4d6 quand le sort Augmentation des réflexes est lancé.

époque. Selon lui, le fait qu'il s'agisse d'une institution, criminelle certes, mais japonaise, lui permettra aussi de se rapprocher plus facilement de Mihoshiro. Cette intuition se confirme quand il apprend que le directeur local d'une corporation agroalimentaire contrôlée par le dragon Mihoshiro, un certain Kenji Koritato, n'est autre que le fils d'un Yakuza influent (le fameux Lion, évoqué plus haut). C'est ce qui lui donnera l'idée d'empoisonner le nutrisoja produit par cette corporation. Aujourd'hui, le vampire a rempli toutes les étapes préalables de son plan. Il a terminé de préparer sa potion dans le laboratoire pharmaceutique, après avoir usurpé l'identité de son directeur, le Dr Albertstein, grâce à son pouvoir de Masque. Il a ensuite trouvé un logement en un lieu à la forte concentration magique, au sein du district de Puyallup. Sachant pertinemment qu'il a tout intérêt à s'assurer une force de protection annexe, même s'il compte s'introduire dans le Yakuza, le vampire a jeté son dévolu sur les gangs de Puyallup, qu'il a placés sous sa coupe par l'intermédiaire de Rage, un vampire qu'il vient juste de créer. Pour s'infiltrer dans le Yakuza, Sima, sous une fausse identité japonaise, a défié Kim Marsau, le chef yakuza de Puyallup, qu'il n'a guère eu de mal à le vaincre dans un duel au katana. Ce haut fait lui a permis de prendre sa place de crabe dungeness de Puyallup, tout en gagnant l'admiration du Lion. Récemment, le vampire est passé aux étapes décisives de son plan :

d'abord, l'infiltration au sein de la corporation alimentaire Stride & Food, filiale américaine de l'une des deux principales corpos que contrôle Mihoshiro. Une nouvelle fois, Sima a pris une fausse identité. De l'intérieur, il lui a été relativement facile d'empoisonner des stocks de nutrisoja avec un peu plus de la moitié de sa fameuse potion. Ce fait a attiré l'attention du p.d.-g. draconique, qui n'a pas tardé à démasquer son vieil ennemi ressuscité. L'étape suivante consiste à assassiner Kenji Koritato, le fils du Lion, pour faire d'une pierre deux coups. Non seulement Sima élimine son plus sérieux rival à l'intérieur du Yakuza, le fils du prétendant numéro 1 au poste d'oyabun, Buichi Koritato, mais il pense également faire définitivement réagir le dragon Mihoshiro et l'inciter à se rendre personnellement à Seattle où il lui tendra une embuscade. Pour cette partie importante de sa manœuvre, Sima fait appel à des shadowrunners, les PJ, qu'il compte obliger, grâce à ses pouvoirs, à abattre Kenji Koritato. Le meurtre sera officiellement commis en représailles à l'empoisonnement du nutrisoja. Ensuite, Sima se fera remettre les pleins pouvoirs par Buichi Koritato, en échange

des meurtriers de son fils. Plaçant l'honneur de sa famille au-dessus de ses ambitions personnelles, le Lion devrait en effet renoncer au statut d'oyabun qui lui est pourtant promis. Devenu oyabun, il ne restera plus alors à Sima qu'à tuer Mihoshiro, en profitant des nouveaux et considérables moyens humains placés à sa disposition par le Yakusa.

Introduction

Pour les PJ, l'histoire débute au moment où le microémetteur de l'un d'entre eux émet sa petite sonnerie caractéristique. Une voix sensuelle se fait entendre, celle d'une certaine Andrea. Le groupe de shadowrunners dont fait partie le PJ lui a été recommandé par l'un de leurs contacts (de votre choix). Andrea a une course à leur proposer, et leur fixe rendez-vous sur le Pier 351 des docks de Seattle, à 21 heures. Sans vouloir entrer dans les détails pour le moment, elle précise tout de même que la shadowrun est bien rémunérée. Elle ne doit durer que quelques heures, et elle est payée 20 000 nuyens par personne. En cette froide nuit d'hiver, les PJ se retrouvent donc sur les quais de Seattle, grelottant dans l'humidité et la brume ambiante. À 21 heures 10, les phares d'un gros van noir aux vitres teintées éblouissent soudain le petit groupe. En réussissant un test d'Intelligence de seuil 4, les PJ peuvent remarquer que le véhicule est recouvert sur sa partie inférieure d'une épaisse boue grisâtre.

Le van se gare à proximité des PJ. La porte du conducteur s'ouvre et une superbe elfe blonde platinée, un peu trop légèrement vêtue pour la saison, descend et toise les shadowrunners de ses magnifiques yeux verts. S'assurant de l'identité de ses interlocuteurs et les remerciant d'être venus, elle parle dans un petit émetteur avant de faire signe de sortir du véhicule à un passager dont on ne distingue que la silhouette. Une éventuelle vision astrale révèle qu'Andrea est une magicienne, mais ne dévoile aucun renseignement sur le mystérieux passager qui l'accompagne (il s'agit de Sima, sous une autre identité, mais il ne peut être démasqué à cause de sa capacité à dissimuler son aura). Sima finit par s'extraire du van avec souplesse. Il a pris l'apparence d'un elfe, relativement petit (à peine plus d'un mètre soixante-dix, quand la moyenne raciale tourne autour d'un mètre quatre-vingt-dix), mais séduisant. Il est vêtu d'un élégant costume dernier cri, jaune poussin avec de larges épaules. Mais ce sont ses cheveux que l'on remarque de prime abord, une abondante chevelure bleu ciel, qui lui descend jusqu'au milieu du dos. Il s'approche des PJ, et leur attention est captée par ses yeux. Deux yeux violets d'une intensité incroyable, qui percent ceux qu'ils scrutent au plus profond d'eux-mêmes et semblent briller d'une lueur maléfique. À ce stade, prenez les joueurs un par un et reportez-vous aux descriptions correspondant à leur personnage.

● **1^{er} cas** : Le PJ est fortement cybernétisé (Essence strictement inférieure à 4). « Quand ton regard croise celui de l'elfe, ta vue cybernétique se brouille (ignorez ce passage si le PJ n'est pas doté d'implants oculaires). Tout ton cybeware, d'ailleurs, te semble subitement froid, gelé même... Tu n'as jamais été aussi conscient que seules les parties organiques te maintenaient en vie. Or, ces organes semblent menacés par la présence de l'elfe qui te fait face. Tu perds connaissance. »

● **2^e cas** : Le PJ est un magicien (mage, chaman ou adepte). « L'elfe te sourit, mais ce sont ses yeux que tu fixes. Tu sens un étrange pouvoir, contre lequel tu ne peux lutter. Tu n'es d'ailleurs même plus maître de tes actes. Tu as juste le temps de percevoir des ondes maléfiques avant de perdre conscience. » Si le personnage précise qu'il veut examiner l'elfe en perception astrale, expliquez-lui qu'il ne parvient pas à établir la nature exacte de son aura, mais qu'il sent « une puissance incroyable, très froide et très noire. »

● **3^e cas** : Le PJ n'est ni cybernétisé, ni magicien, mais possède une faible volonté (strictement inférieure à 3). « L'elfe te fixe de ses yeux fascinants, qui exercent sur toi une attirance irrésistible, en même temps qu'une terreur incontrôlée. Ton rythme cardiaque s'emballa, tu voudrais détourner la tête... mais tu es complètement à sa merci, incapable d'esquisser le moindre geste. Tu voudrais lutter, mais tu ressens en même temps une sorte d'extase... avant de perdre conscience. »

● **4^e cas** : Le PJ n'entre dans aucune des catégories précédentes. « L'elfe s'approche de vous d'une démarche assurée, un sourire en coin, les yeux écarquillés. Tu voudrais lui parler, mais tu réalises que tu es soudainement incapable de produire le moindre son, ni même de bouger. Tu ressens alors une désagréable sensation de peur, tandis que des sueurs froides te coulent le long du dos. Ta vue s'obscurcit... puis c'est le trou noir. »

Une sacrée gueule de bois !

Les PJ reprennent connaissance dans une chambre sombre et très modeste, si l'on en juge par le mobilier minimaliste et les murs en plastoplatre jaunis. Il n'y a qu'une seule fenêtre, dont les volets sont fermés. Tout le monde est affamé et ressent une très forte migraine. Certains PJ sont même blessés. Tirez au hasard deux personnages, qui souffrent de 1d6-1 blessures physiques (si vous obtenez 0 blessure, lancez un dé qui vous donne le nombre de cases de blessures étourdissantes à cocher sur leur feuille).

Dans la pièce, les PJ repèrent un médikit, peu assorti au décor. Il émet des bip-bips bien connus des runners vétérans. Les personnages blessés ont visiblement été soignés. Autorisez un test de Constitution pour leur permettre de récupérer de leurs blessures (pour déterminer le seuil, voir Sha-

dowrun p. 112). Si le PJ obtient au moins un succès, réduisez le nombre de cases cochées d'un tiers, arrondi au chiffre supérieur. Les shadowrunners remarquent également une table sur laquelle des sandwiches ont été déposés, et un projecteur holographique, installé en plein centre de la pièce, mais en veille. Sur l'un de ses voyants, on peut lire l'heure et la date : 03 décembre 2058, 20 h 03. Les derniers souvenirs des PJ datent donc pratiquement de vingt-quatre heures...

Les armes et le matériel habituels des shadowrunners reposent à leurs côtés.

Laissez les PJ discuter, s'inquiéter peut-être, confronter leurs derniers souvenirs (qui ne sont pas forcément strictement identiques) et agir.

S'ils ouvrent les volets et réussissent un test d'Étiquette (la Rue) de seuil 4, ils reconnaissent le charmant environnement des Redmond Barrens.

S'ils observent attentivement le médikit, ils remarquent simplement des initiales gravées dessus : STMRI.

S'ils vérifient leur armement, ils constatent que de nombreuses munitions sont manquantes. De plus, un créditube se trouve dans la poche de chaque personnage. Il contient 30 000 nuyens. S'ils l'examinent très attentivement (test d'Intelligence, SR 8), ils repèrent un microémetteur radio. Un test d'Électronique de seuil 4 révèle sa portée (5 km), mais rien de plus.

Enfin, s'ils mettent en marche le projecteur holo, les PJ voient apparaître l'elfe aux cheveux bleus, qui se met à parler : « Merci pour votre aide, les amis. Vous trouverez dans vos poches un créditube contenant 20 000 nuyens par personne, auxquels j'ai rajouté un petit bonus de 10 000 nuyens pour les blessures, la migraine et les petits effets secondaires que vous avez certainement constaté. Ne vous inquiétez pas, ils ne dureront pas longtemps. Votre shadowrun est terminée. Je vous conjure de ne pas chercher à en savoir plus. Je tiens à rester discret, et vous feriez mieux d'en faire autant... Si vous restez ici, vous ne risquez rien. Vous avez servi une juste cause, soyez-en une nouvelle fois remerciés. »

En réussissant un test de Psychologie de seuil 3, les PJ peuvent se rendre compte que l'elfe s'exprime avec beaucoup moins d'assurance que dans leur souvenir. Et ses yeux ont, en outre, perdu leur expression étrange et maléfique. En fait, Sima a obligé l'elfe dont il a usurpé l'identité, un certain John Motter, à réciter le message pendant qu'il l'enregistrait. Les pouvoirs du vampire ne lui permettent pas de se filmer sous son apparence transformée magiquement. Peu après cet enregistrement, Sima a tué John Motter avant d'apporter son cadavre à Buichi Koritato, en assumant cette fois l'identité d'un yakuza. Sima a promis au Lion de retrouver également les complices de l'elfe aux cheveux bleus, à savoir les PJ. Il espère que les PJ se montreront en ville, en résistant aux attaques des yakuza, ce qui renforcera le crédit de Sima auprès de Koritato. Le vampire veut en effet que leur arrestation fasse « vrai ».

Premières pistes

Rappelez aux PJ qu'ils ont vraiment faim, que toutes leurs plaies ne sont pas complètement nettoyées. Une fois leur appétit rassasié et leurs blessures pansées, laissez-les se poser des questions. Ils ne se souviennent de rien, mais ils peuvent tenter de se concentrer pour se remémorer un maximum de détails (d'autres éléments leur reviendront en mémoire un peu plus tard). Les PJ doivent préciser exactement sur quoi ils se concentrent (en principe le van, la fille, ou l'elfe), pour avoir le droit d'obtenir des indices. Faites procéder à un test d'Intelligence de seuil 5.

La blonde platinée

● **1 succès** : En y repensant, cette Andrea rappelle quelque chose aux PJ. Il se pourrait bien qu'elle soit, elle aussi, shadowrunner.

● **2 succès** : De plus, elle semblait gauchère, et était tatouée sur la main gauche.

● **3 succès ou plus** : Idem, et son tatouage représente une étoile.

Le van

● **1 ou 2 succès** : Les PJ se rappellent que de la boue grisâtre tapissait la partie inférieure du véhicule.

● **3 succès ou plus** : La couleur inhabituelle de cette boue évoque la cendre. Elle pourrait provenir du district de Puyallup (voir plus loin).

L'elfe aux cheveux bleus

● **1 ou 2 succès** : Les yeux de l'elfe trahissaient des pouvoirs surnaturels bien supérieurs à ceux des mages traditionnels.

● **3 succès ou plus** : Les yeux de l'elfe ne semblaient pas vraiment lui appartenir. C'est comme s'ils étaient beaucoup plus anciens que lui.

S'il y a un mage ou un chaman dans le groupe, il peut tenter un test de Théorie magique (SR 5). Avec un ou deux succès, le PJ estime que l'elfe est un puissant magicien, capable de camoufler son aura, et qui connaît les grands arts (la métamagie, en particulier). Avec trois succès ou plus, il est presque sûr qu'il s'agit d'un être très ancien, qui a utilisé un sort de Masque pour dissimuler son aspect véritable.

À ce stade, autorisez les PJ à effectuer un test d'Étiquette (Elfe) de seuil 9. En cas de réussite, le personnage se souvient du nom d'un éminent activiste des droits des métahumains, connu pour sa chevelure turquoise : John Motter. Mais s'ils pensent à se renseigner, les PJ apprennent que Motter est plus proche du mètre quatre-vingt-dix que du mètre soixante-dix (Sima peut changer son apparence, mais pas sa taille).

Recherches diverses

S'ils se renseignent sur le studio où ils se sont réveillés, les PJ peuvent apprendre auprès de la seule agence immobilière

des Barrens (blindée et protégée comme une banque nationale !) qu'il a été loué la veille pour une durée d'un mois par un elfe du nom de John Motter.

S'ils pensent à consulter l'actualité des dernières vingt-quatre heures (par la presse ou la Matrice), ils découvrent des informations significatives (dans le *Seattle News Intelligencer*, par exemple) : ● L'enquête demandée par le maire sur le possible empoisonnement des métahumains confirme que les victimes, de conditions et de revenus modestes, se nourrissaient essentiellement de nutrisoja, dont la vente demeure toujours interdite. De nombreuses corporations agroalimentaires, producteurs comme distributeurs, protestent violemment contre cette décision aux conséquences économiques désastreuses. D'après les journalistes, beaucoup d'entre elles ignorent l'interdiction, ou exportent les produits incriminés vers d'autres pays moins regardants. Trois corporations sont dans la ligne de mire des autorités locales : Soya Beans Inc., Stride & Food et Millenium Meals.

● Seattle connaît actuellement une recrudescence de la violence. Hier au soir, une sanglante fusillade a eu lieu dans un restaurant japonais, le *Takuri's*. Elle a coûté la vie au directeur de la corporation Stride & Food, M. Kenji Koritato, tué d'une balle dans la tête. D'après les premiers témoignages recueillis sur place, les agresseurs seraient des activistes métahumains.

● Tadamenko Shibanokujji, le président du conseil d'administration de Yamatetsu, a eu un malaise lors de l'inauguration d'une nouvelle usine à Everett. Les rumeurs de plus en plus insistantes sur son état de santé défaillant ont été une nouvelle fois démenties par l'attachée de communication de la corporation (fausse piste).

● Au rayon des actes inhabituels, ils peuvent noter que les Black Rains, un gang originaire de Puyallup, ont agi de manière spectaculaire dans Seattle. L'Exhibition Hall abritait cette semaine une exposition consacrée à la Chine antique. Une grosse statue de bronze de trois mètres de haut représentant Bouddha a été dérobée par les gangsters, qui sont repartis à bord d'un gros van noir.

Les contacts

Bien sûr, les PJ devraient aussi penser à leurs contacts, qu'il est toujours utile de consulter lorsque l'on veut connaître les dernières rumeurs de la rue. À eux de trier ensuite les bons tuyaux des fausses pistes.

● Un savant aurait été enlevé cette nuit dans les locaux de la EB2M (Electronic Business Machine and Magic). Les ravisés réclament une rançon de 200 000 nuyens. L'information a été, pour le moment, soigneusement dissimulée à la presse (fausse piste).

● Le milieu yakuza est en plein remue-ménage. Un nouveau venu qui se fait appeler le Lion a réussi des coups d'éclat contre la Mafia, ce qui lui a valu de graver les

Indice de danger : 6

Compétences : Athlétisme 4, Alchimie 7, Chimie 5, Combat à mains nues 4, Combat armé 7, Étiquette (Corporations) 2, Étiquette (Yakuza) 3, Étiquette (la Rue) 3, Furtivité 5, Invocation 9, Sciences physiques 3, Théorie magique 8, Sorcellerie 10.

Cyberware : néant.

Pouvoirs : Accroissement d'attributs physiques, Drain d'Essence, Forme brumeuse, Immunité (âge, poisons, agents pathogènes), Infection, Régénération, Sens accrus (ouïe, odorat, vision thermographique).

Sorts : Augmentation des réflexes 9, Camouflage 9, Contremagie 4, Contrôle des pensées 10, Dard de force 12, Étincelles 8, Lévitacion 6, Masque physique 10, Sommeil 6, Protection 5.

Faiblesses : Allergie (lumière solaire, grave), Perte d'Essence, Sommeil induit (manque d'air), Vulnérabilité (bois).

Tactique de combat : Avant toute autre chose, Sima commence par lancer un sort d'Augmentation de réflexes. S'il le faut, il se met d'abord sous Forme brumeuse pour se matérialiser juste après et profiter de sa vitesse surnaturelle.

Mihoshiro le dragon

Reprenez les caractéristiques du Grand dragon, p. 233 des règles de *Shadowrun*. Il maîtrise en outre une bonne trentaine de sorts (de votre choix !), d'un niveau qui varie de 10 à 15.

Shadowrun

échelons de sa hiérarchie. On dit qu'il serait déjà devenu crab dungeness de Seattle (une sorte de lieutenant du grand chef régional, l'oyabun).

● La Lone Star serait, paraît-il, en train de mettre sur pied une toute

nouvelle section spéciale de mages et de métacréatures chargées de traquer plus rapidement les magiciens criminels (fausse piste).

● La situation dans Puyallup est particulièrement explosive. On a assisté pendant une semaine à une guerre des gangs généralisée, et un nouveau leader s'est apparemment imposé.

● On soupçonne de plus en plus Stride & Food d'être l'unique responsable de l'empoisonnement au nutrisoja.

● L'attentat du restaurant *Takuri's*, qui a coûté la vie à Kenji Koritato, pourrait être plus compliqué qu'il n'y paraît. Koritato n'est pas seulement le directeur de Stride & Food Seattle, mais également le fils du Lion, le yakusa évoqué un peu plus haut.

À pied d'œuvre

Les PJ vont vraisemblablement commencer à travailler à partir des informations données ci-dessus. Les pistes les plus vraisemblables sont Puyallup, assez souvent mentionné, le restaurant *Takuri's*, ainsi que leurs deux commanditaires, Andrea et John Moller.

Prévoyez au moins deux altercations avec des ninjas au cours de leurs premières investigations. Ces derniers (un par PJ), payés par le Lion, traquent activement les personnages, et sont aidés dans leurs recherches par Sima. Il est important que les PJ comprennent rapidement qu'ils ont été manipulés, et qu'une organisation criminelle japonaise souhaite leur mort.

S'ils ont repéré l'émetteur dissimulé dans leur créditude, les PJ voudront peut-être tendre un piège aux yakuzas engagés par Sima (sous son identité nipponne) qui suivent en permanence leurs moindres dé-

placements. Laissez les PJ préparer leur piège, qui a toutes les chances de réussir, à un détail près : au moment d'interroger les yakuzas, ces derniers avalent une capsule de cyanure.

Andrea

Munis d'un minimum de renseignements (son nom, sa description, et quelques détails susceptibles de confirmer son identité), les PJ n'ont aucun mal à l'identifier comme une shadowrunner assez connue de certains contacts elfes, des barmen ou des M. Johnson. Andrea est une magicienne elfe, qui fréquente souvent une boîte de nuit, l'*Alabaster Maiden*, sur East Mercer Street. S'ils s'y rendent, les PJ découvrent un établissement nocturne, essentiellement fréquenté par les jeunes mages ou chamans de Seattle, et qui doit son nom à la statue d'albâtre d'une jeune fille qui orne l'entrée. Elle ressemble d'ailleurs étrangement à Andrea (encore une fausse piste !). En réussissant un test d'Étiquette (la Rue) de seuil 4, les PJ peuvent se souvenir de ce qu'on raconte au sujet de cette statue : il s'agirait de l'une des premières magiciennes de Seattle, qui voulait échapper à un gang qui la poursuivait. Elle se serait changée en pierre en voulant lancer un sort pour se dissimuler.

L'*Alabaster Maiden* est divisé en cinq sous-sols, chacun composé de plusieurs cellules autonomes insonorisées, équipées de chaînes en Real Sound et de projecteurs tridéo. Ces salles sont en général loués par des groupes privés. Au cinquième sous-sol se trouve le bar et la piste de danse publique. La musique est essentiellement techno-punk. En questionnant habilement le barman, les PJ obtiennent la confirmation qu'Andrea est effectivement une habituée, qui vient presque tous les soirs (quelle santé !). Mais on ne l'a pas vue depuis bientôt dix jours, depuis qu'elle a rencontré un petit elfe aux cheveux bleus qui, dit-on, serait un activiste métahumain.

John Motter

Si les PJ se rendent dans le principal bureau des activistes pour les droits des métahumains de Seattle (à l'angle de Thomas Street et de Boren Avenue), ils peuvent vérifier que John Motter est bien un de leurs leaders, et qu'il est réputé pour son opulente chevelure bleue. Avec un peu de tact, ils peuvent même obtenir une photo 3D qui ne leur laisse plus aucun doute : il s'agit bien de l'elfe qui les a hypnotisés... en plus grand.

John Motter est introuvable depuis deux jours. La Lone Star le recherche. Tous ses collègues sont, bien sûr, au courant de l'assassinat dont il est accusé. Mais même s'ils comprennent ses motivations, ils jugent ses méthodes un peu trop radicales, et ne peuvent donc pas approuver son acte. Le plus étonnant est qu'il n'a parlé à personne de ses intentions.

Puyallup

S'ils se sont montrés attentifs aux différents indices, les PJ devraient logiquement se fendre d'une petite ballade dans ce district situé au sud de Seattle, à une dizaine de kilomètres environ du centre ville. Rappelons un peu les particularités de ce quartier : depuis l'éruption du mont Rainier, il est plongé dans une sorte de brouillard permanent, car des cendres continuent d'être projetées par le cratère fumant du volcan, toujours en activité. Les émanations toxiques des usines et les crues fréquentes du fleuve Puyallup, à l'origine de ces boues cendreuses si caractéristiques, s'y ajoutent. Beaucoup de métahumains ont trouvé refuge dans ce quartier hostile aussitôt après la Nuit de la Fureur.

Si les PJ mènent une enquête intelligente, en posant de bonnes questions tout en restant discrets (Étiquette (la Rue) SR 6 ou Étiquette (Gangs) SR 4), ils peuvent prendre connaissance des derniers événements qui ont animé le quartier :

Yakuza/ninja/samurai

Co	R	F	Ch
5	6	5	3
I	V	E	R
4	6	(46)	5

Attaques M
(Main mortelle)

Initiative : 5 + 2d6.

Indice de danger : 3.

Compétences : Athlétisme

4, Combat à mains nues 6,

Combat armé, Furtivité 5.

Pouvoirs d'adepte

physique :

Réflexes améliorés 2,

Main mortelle 2,

Résistance à la douleur 1.

Arme : un katana (8M).

La statue possédée

Aspect : un Bouddha en bronze de trois mètres de haut.

Co	R	F	Ch
8	3	12	1
I	V	E	R
1	3	(6)	2

Attaques 12G

Initiative : 2 + 1d6.

Indice de danger : 4.

Compétences : Combat

à mains nues 5.

Armure : 5.

Andrea, vampire malgré elle

Co	R	F	Ch
3	4	7	5
I	V	E	R
5	3	(6)	5

Attaques 7L
(griffes)

Initiative : 5 + 1d6.

Indice de danger : 4.

Compétences : Combat

à mains nues 4.

Pouvoirs et faiblesses :

comme Sima.

Remarque :

Andrea n'utilisera pas ses sorts contre les PJ, c'est pourquoi leur liste n'est pas fournie.

Réminiscences

Petit à petit, au fur et à mesure du scénario, la mémoire va revenir aux PJ, de préférence après qu'ils aient suivi deux ou trois pistes.

Chaque nuit, ou chaque fois qu'ils sont bloqués, faites faire un test d'Intelligence de seuil 4 à l'un d'eux (prenez un PJ différent à chaque fois). Pour ceux qui se sont réveillés blessés, le seuil n'est que de 3.

● 1 succès : Souvenirs de l'attaque du restaurant. Les armes qui crachent le plomb, les corps ensanglantés qui gisent à leurs pieds, les blessures reçues...

● 2 succès : Idem précédemment, plus le visage froid et sévère de l'elfe qui abat froidement un Japonais, puis la femme qui se trouvait à côté de lui, d'une balle dans la tête. Et toujours cette lueur étrange dans les yeux de l'elfe quand il se tourne vers le PJ...

● 3 succès : Idem précédemment, plus un autre flash, sans doute après le massacre du restaurant. Une salle blanche, très bien éclairée, remplie

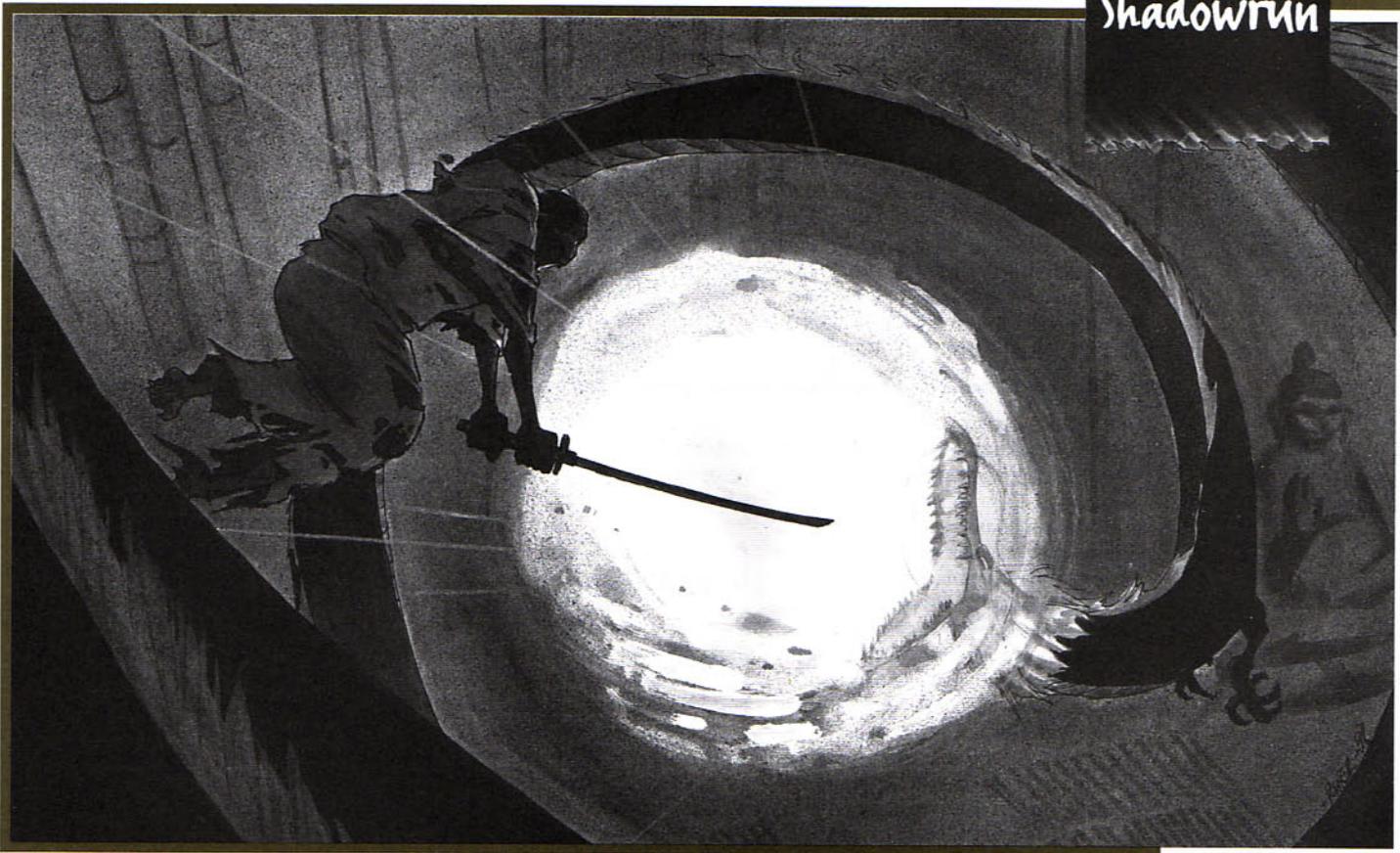
d'appareils de mesure, apparemment médicaux.

Un homme d'une cinquantaine d'années, portant une blouse blanche, s'approche du PJ et lui injecte un liquide dans le bras.

● 4 succès : Idem précédemment, plus une vision assez nette du visage du « docteur ». Il a des cheveux poivre et sel, des traits secs, des yeux bleus derrière des lunettes et une petite moustache. Le PJ distingue aussi un logo sur sa blouse : un atome rouge, entouré de trois électrons laissant une traînée dorée.

● 5 succès : Idem précédemment, et le PJ se souvient des lettres STMRI, inscrites sous le logo.

Remarque : Si, durant la mission, Sima contrôlait les pensées des shadowrunners, il ne pouvait pas effacer leurs souvenirs. Le produit qu'il leur a injecté sous l'identité du Dr Alberstein (voir plus loin) est censé les endormir durablement, et leur ôter la mémoire de leurs actions. La simple existence de ces réminiscences prouve que son efficacité reste limitée, malgré tout !



● Les gangs locaux se sont livrés à de sanglants affrontements, qui ont commencé il y a à peine une semaine. Ils furent brefs et violents. La plupart des bandes ont été dissoutes ou absorbées au sein du grand vainqueur : les Black Rains. Ces derniers se sont rebaptisés peu après les Ashes Undead. Leur nouveau chef se fait appeler Rage.

● Le Yakuza a lui aussi connu sa révolution. Kim Marsau, le crab dungeness de Puyallup depuis de nombreuses années, a récemment été défié et tué dans un duel au katana par un prétendant tout juste arrivé du Japon, un certain Osamu Haneda (il s'agit de Sima sous une autre apparence).

C'est tout ce que les shadowrunners découvriront pour le moment. S'ils s'attardent sur les lieux, confrontez-les à quelques ninjas envoyés par Sima, pour les inciter à s'enfuir.

Note : Sima s'est installé ici, dans les ruines d'une ancienne raffinerie, aujourd'hui désaffectée. Elle est située dans le Hell's Kitchen, tout près de Mowich Lava Flow (une coulée de lave séchée). Sima pense avoir trouvé l'endroit idéal, l'air étant difficilement respirable (ce dont il se moque) et la couche de cendres étant si dense que même en pleine journée, il n'est guère importuné par les rayons du soleil.

Même s'il compte sur les yakuzas, Sima n'a pas mis tous ses œufs dans le même panier. C'est lui qui a provoqué cette guerre des gangs, pour prendre le contrôle des survivants. Rage est un vampire, créé par Sima et tout dévoué à son maître. Pour renforcer les rangs décimés des anciens

Black Rains, des goules qui se terraient depuis des années dans les égouts de Puyallup ont été intégrées dans le gang des Ashes Undead.

Le « Takuri's »

En se rendant à ce restaurant japonais très réputé (à l'angle de Marion Street et de la 4th Avenue), les PJ découvrent un établissement bouclé par la Lone Star. Deux agents montent la garde. Si les PJ les interrogent, les deux policiers, qui sont loin de se douter que leurs interlocuteurs sont également les agresseurs, révèlent que le patron de l'établissement, Semmer Matsumoto, présent sur les lieux, a pris une balle dans la jambe et est actuellement hospitalisé au Nightingale's Body Parts. Huit autres clients, blessés dans la fusillade, sont soignés au Seattle General Hospital.

Si les PJ se rendent au Nightingale, ils constatent que la chambre de Matsumoto est surveillée en permanence par des yakuzas, qui ont bien du mal à dissimuler leurs armes sous leurs amples costumes. Essayer d'interroger le patient serait bien trop dangereux.

S'ils vont au Seattle General Hospital, où se trouvent la plupart des clients qui ont survécu à l'agression, les PJ vont avoir une drôle de surprise. En les voyant arriver, certains patients se mettent à hurler à l'aide, en désignant les PJ comme les agresseurs. Il ne reste plus à nos héros qu'à déguerpir au plus vite, avant l'arrivée des Knights Errants qui surveillent l'établissement.

Science Tech Medical Research Institute (STMRI)

S'ils remontent la piste du médikit, se remémorent le logo sur la blouse du docteur, ou enquêtent sur les fabricants du produit qu'on leur a injecté (après avoir fait analyser leur sang, par exemple), les PJ devraient finir par faire un tour du côté du STMRI. Ce petit immeuble de six étages abrite une vingtaine d'ingénieurs chimistes, qui travaillent constamment à la mise au point de nouvelles molécules.

Si les shadowrunners s'intéressent au directeur, le docteur Philip Albertstein, il est possible de consulter son dossier « public » par la Matrice. Ils finissent par tomber sur sa photo. C'est l'homme qui leur a injecté le produit dans le bras. S'ils se renseignent à son sujet auprès du personnel, en trouvant une excuse crédible, ils apprennent que, depuis quelques semaines, le directeur est plus distant et plus froid que d'ordinaire.

L'adresse personnelle d'Albertstein, moins accessible que son dossier public, peut également être trouvée par la Matrice (code de sécurité orange au lieu de vert) : il habite à l'angle de Belmont Street et de Harrison Avenue.

Si les shadowrunners se rendent à son domicile, après avoir bidouillé la serrure électronique (test d'Électronique, SR 5), ils découvrent une vision d'horreur : le docteur Albertstein et sa femme ont été attachés sur leur lit. Très amaigris, ils ne

Rage, le chef vampire des Ashes Undead

Co	R	F	Ch
5	5	9	3
1	V	E	R
2	4	(4)	4
Attaques 9M (Hache)			

Initiative : 4 + 2d6.

Indice de danger : 5.

Compétences : Athlétisme

6, Combat armé 4.

Pouvoirs et faiblesses : comme Sima.

Les Ashes Undead

Co	R	F	Ch
4	4	4	3
1	V	E	R
2	4	(5,7)	3

Initiative : 3 + 1d6.

Indice de danger : 2.

Cyberware : Griffes rétractiles.

Compétences : Armes à feu

3, Combat à mains nues 5,

Combat armé 5,

Étiquette (la Rue) 5.

Équipement : Synthécutir

(0/1), couteau (4L),

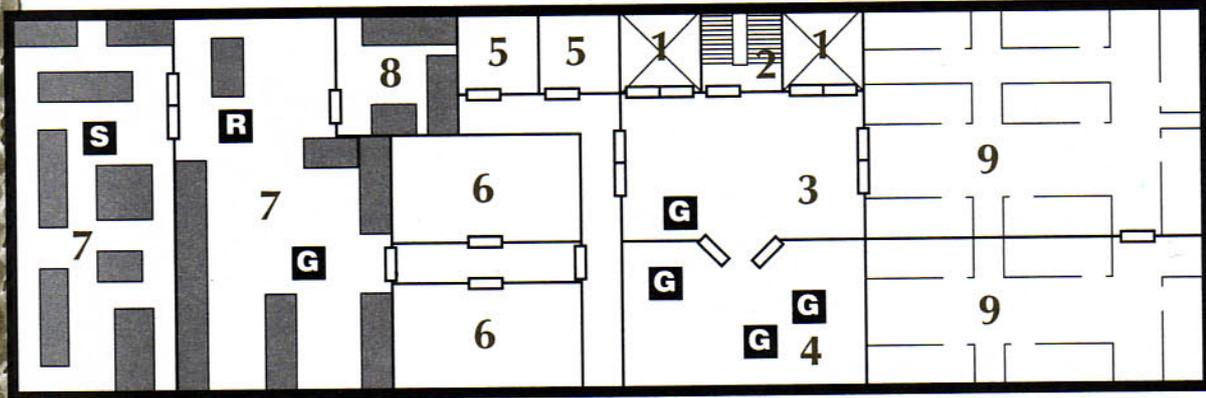
griffes rétractiles (4L),

chaînes (6M étourd.)

Le quatrième étage du Science Tech Medical Research Institute (STMRI)

- 1 - Ascenseurs.
- 2 - Escalier.
- 3 - Hall.
- 4 - Cafétéria.
- 5 - Toilettes.
- 6 - Salles de décontamination.
- 7 - Laboratoires.
- 8 - Réserve et archives.
- 9 - Bureaux.
- G - Gangster.
- R - Rage.
- S - Sima.

Les zones en gris sont de grosses armoires, ou des tables de travail.



sont nourris que par une perfusion. Leur teint blafard, leurs orbites noires et leurs yeux cernés les font ressembler à des cadavres.

Tous deux sont aux portes de la folie. La femme roule des yeux sans arrêt, et elle est incapable de prononcer des phrases intelligibles. Quand à Philip Albertstein, il balbutie quelques mots, à propos d'un démon aux yeux de mort qui vient chaque soir lui dévorer un peu de son âme. De fait, les deux pauvres bougres n'ont plus qu'un point d'Essence.

Devant ce sinistre spectacle, les PJ devraient commencer à deviner à quel type d'adversaire ils sont confrontés, à savoir un vampire très puissant magiquement.

Les derniers vœux d'Andrea

Au moment où les PJ commencent à comprendre ce qui s'est passé (ou s'ils patouagent vraiment dans la semoule!), faites réapparaître Andrea. Elle les appelle par microémetteur et leur fixe rendez-vous chez elle (sur Dexter Avenue). On peut supposer que les PJ prendront des précautions, mais il n'y a pour une fois ni piège, ni entourloupe dans cette démarche. Quand elle leur ouvre la porte, Andrea leur présente un visage transformé. Ses yeux sont plus brillants et plus clairs, sa peau plus blanche, ses lèvres plus rouges... Andrea leur explique tout ce qu'elle sait : le réveil de Sima, un vampire chinois très ancien, les identités qu'il est capable d'assumer par magie, dont celle de John Motter; son infiltration chez les yakuzas et ses mystérieuses expériences menées dans le laboratoire de STMRI. Ces révélations sont l'occasion pour les PJ de faire le lien entre toutes les pistes qu'ils ont pu suivre, et de comprendre véritablement ce qui se trame.

En échange de ces informations, Andrea demande simplement aux PJ de la tuer. Sima l'a transformée en vampire, mais elle n'a pas le courage de se suicider. Tandant un katana à l'un des PJ, elle conclut : « Je suis damnée, à présent. Je vous en conjure, retrouvez-le, et envoyez-le me rejoindre en enfer. J'aurais au moins cette satisfaction. »

Pour la tuer, les PJ doivent la décapiter et brûler son corps. Il est aussi possible de la

blessier avec des pieux en bois. S'ils refusent de le faire, Andrea est tellement désespérée qu'elle les attaque pour les pousser à frapper.

Capturés!

L'appartement d'Andrea est surveillé depuis l'attaque du *Takuri's* par le dragon Mihoshiro, qui a pris forme humaine. Mihoshiro espérait surprendre Sima, qui n'a pas commis cette erreur. En voyant les PJ sortir de l'appartement, le dragon se dit qu'ils ont sûrement quelque chose à lui raconter.

Accompagné par une dizaine de ninjas, Mihoshiro les interpelle donc à la sortie. Décrivez Mihoshiro comme un jeune Asiatique charismatique, aux cheveux gominés et coiffés en arrière. Les ninjas ont pris place sur les toits des alentours. Mihoshiro est anormalement calme et confiant. Une force incroyable émane de son visage. Il demande gentiment aux PJ de jeter leurs armes, et ajoute qu'il ne sert à rien de résister. Il claque des doigts, et nos héros voient des dizaines de shurikens se planter dans le sol, juste devant eux. S'ils refusent de se rendre, vous pouvez entamer un petit combat, cinq ninjas venant au corps à corps tandis que les autres continuent de lancer des shurikens depuis les toits. Mihoshiro, quant à lui, est tout simplement inaccessible. Il est beaucoup trop puissant! S'élevant subitement dans les airs, il observe le combat pendant quelques secondes, avant de lancer, après deux rounds, un puissant sort de Sommeil qui endort les shadowrunners.

Si les PJ ont compris qu'il valait mieux se rendre, ils sont menottés par les ninjas et installés à bord d'une immense limousine noire.

Le jugement du sabre

S'ils ont été endormis, les PJ se réveillent à l'intérieur de la limousine. Mihoshiro est assis, seul, à leurs côtés. Très calmement, il répond à leurs questions, en expliquant qu'ils vont être amenés devant Buichi Koritato-san, le Lion de Seattle. Ce dernier veut leur poser quelques questions sur l'assassinat de son fils. Mihoshiro conseille

vivement aux PJ de dire la vérité et de respecter l'étiquette yakuza.

Quelques minutes avant d'arriver à destination, les PJ sont désarmés. On leur bande les yeux. Ils marchent durant un bon quart d'heure. Quand on leur retire leur bandeau, ils sont au beau milieu d'un jardin oriental, derrière une villa japonaise d'aspect médiéval, mais bénéficiant de tout le confort moderne.

Cinq samourais en kimonos traditionnels demandent aux PJ de s'agenouiller. Ils portent tous un katana à la ceinture.

Après quelques minutes silencieuses, trois individus sortent de la villa et s'approchent des PJ. Il s'agit de Mihoshiro, toujours vêtu de son costume de ville, d'un homme blessé à la jambe (c'est Semmer Matsumoto, le patron du *Takuri's*) et de Buichi Koritato, un homme musculeux d'une quarantaine d'années, à l'air sévère. Son torse nu révèle un énorme tatouage de lion qui ne laisse aucun doute quant à son identité. Il est vêtu d'un pantalon bouffant blanc et de chaussures en tissu noir, et porte de la main gauche un plateau recouvert d'une cloche en argent massif. Malgré sa blessure, Semmer Matsumoto s'agenouille en grimaçant de douleur devant le Lion, tête basse. L'interrogatoire peut commencer. Semmer Matsumoto est le premier interrogé. Le Lion lui demande si les PJ sont bien les hommes qui ont attaqué son restaurant. Semmer répond par l'affirmative. À la question de savoir qui d'entre eux a tué son fils, il répond que c'est leur chef, l'elfe aux cheveux bleus, qui a tiré la balle fatale.

Souriant froidement, le Lion déclare que l'elfe ne pourra malheureusement pas confirmer ou infirmer cette déclaration. Il soulève la cloche d'argent... la tête de l'elfe aux cheveux bleus est posée sur le plateau. Il se tourne ensuite vers les PJ, qui doivent s'expliquer. L'interrogatoire est éprouvant. Koritato est très en colère, et ses samourais n'attendent qu'une occasion pour dégainer leurs katanas. Au premier manquement de respect (prendre la parole sans y avoir été invité, couper la parole du Lion, le fixer dans les yeux, oser parler alors que l'on n'est qu'un métahumain, à peine mieux considéré par les yakuzas que les animaux), l'un d'eux donne une gifle magistrale au fautif. Au second manquement, l'imprudent perd une oreille, puis une main (heureusement que l'on fabrique de belles prothèses de nos jours!)

Les goules

Co	R	F	Ch
7	5x4	6	1
1	V	E	R
3	4	(5)	4

Attaques 8L

Initiative : 4 + 1d6.

Indice de danger : 3.

Compétences : Athlétisme

5, Combat à mains nues 4.

Pouvoirs : Griffes

(dégâts 8L), Sens accru

(ouïe, odorat).

Faiblesses : Allergie

(lumière solaire, légère),

Sens réduit (presque

aveugles).

Enfin, s'il s'obstine à jouer les gêneurs, le PJ est décapité sans autre forme de procès. S'ils respectent les règles, les PJ non-métahumains peuvent s'expliquer, ce qui plonge le Lion dans l'embarras.

Semmer Matsumoto, qui n'a rien pu faire pour empêcher le fils du Lion de périr sous ses yeux, dans son propre établissement, se sent déshonoré. À l'issue de l'interrogatoire, il demande la permission de faire seppuku, ce qui lui est accordé. Il s'éventre, puis l'un des samourais abrège ses souffrances en lui tranchant la tête.

Un long silence fait suite à ce suicide, interrompu par Mihoshiro, qui demande à parler à Koritao en privé. Après quelques minutes, Mihoshiro réapparaît et explique aux PJ qu'il est parvenu à convaincre le Lion de leur laisser la vie sauve, en échange de leur coopération totale jusqu'à la mort du vampire : « Vous l'avez fréquenté, vous avez donc de bonnes chances de trouver son repaire. Nous vous suivrons. Vous devrez l'approcher, si possible sans éveiller sa méfiance, puis le tuer par surprise. Je vais vous remettre un émetteur radio. Si les choses tournent mal, envoyez le signal d'assaut et nous interviendrons. »

Back to the Lab!

De son côté, Sima commence à se douter que les choses ne tournent pas tout à fait comme il l'avait prévu. Il a senti astralement la présence de Mihoshiro, et a donc adopté des mesures de protection radicales, en rassemblant un maximum d'hommes dans son repaire de Puyallup. Estimant qu'il n'a pas assez de potion pour être certain de tuer le dragon, il décide de retourner une dernière fois au laboratoire. Plusieurs gangsters et Rage, son lieutenant vampire, l'accompagnent.

Tôt ou tard, les PJ vont penser à retourner au STMRI. C'est là qu'ils trouveront Sima. Arrivés sur place, les shadowrunners sentent vite le coup fourré. Le bâtiment paraît désert et pourtant, le quatrième étage est éclairé. En fouillant l'immeuble, les PJ découvrent dans la cage d'escalier les cadavres des gardiens de nuit et de certains employés qui effectuaient des heures supplémentaires. Les Ashes Undead sont en embuscade au deuxième étage. Ils se montrent au moment où les PJ déclenchent leur signal radio pour prévenir leurs alliés yakuzas.

Les gangsters de Sima se battent contre les yakuzas qui ont escorté les PJ. Il y a plusieurs dizaines de combattants de part et d'autre. Accélérez vos descriptions et confrontez les shadowrunners aux PNJ qui figurent sur le plan (cinq gangsters et Rage, le vampire).

Prenez le temps de décrire, à un moment donné, le titanique combat magique entre Sima et Mihoshiro, qui ont tous deux repris leur apparence naturelle. L'affrontement se conclut de manière spectaculaire. Mihoshiro crache le feu sur Sima qui, en réponse, lance une fiole sur le dragon. Le vampire prend feu, mais parvient à

s'enfuir en poussant des hurlements. Le dragon, pour sa part, s'effondre, terrassé par le liquide qui s'est répandu sur son flanc et agit comme un acide.

Une fois leurs adversaires vaincus, les PJ peuvent s'approcher du dragon. Il est gravement blessé, mais il a survécu. Sa peau a disparu sur plus d'un mètre de large, et l'on distingue encore la chair en train de bouillonner sur les bords de la plaie. Une âcre odeur de chair brûlée agresse les narines des shadowrunners.

D'une voix faible, Mihoshiro explique que Sima a utilisé pratiquement toutes ses ressources magiques pour le combat, et qu'il est donc vulnérable. Il faut absolument le retrouver rapidement pour l'achever. Le dragon confie cette tâche aux PJ, en ajoutant qu'il doit se reposer et essayer de récupérer, mais qu'il les rejoindra pour finir le travail.

Sus au vampire!

Sima, grièvement blessé, s'est réfugié dans son repaire de Puyallup, sous une colossale cheminée. Il compte récupérer ses forces et invoquer un monstrueux esprit allié pour en finir avec le dragon.

Les PJ devraient logiquement se diriger vers Puyallup après leur dernier entretien avec Mihoshiro. Une fois

sur place, ils peuvent trouver le repaire du vampire en recherchant des informations sur le gang des Ashes Undead. En se renseignant dans la rue, les PJ apprennent que les gangsters ont investi une vieille usine désaffectée, près de Mowich Lava Flow, dans le Hell's Kitchen. Il ne reste plus qu'à passer à l'action.

Une fois encore, reportez-vous au plan ci-contre. Les adversaires des PJ y sont indiqués. Les yakuzas se chargent des autres. Quand les PJ se retrouvent face à face avec Sima, ils voient que le vampire a revêtu une simple toge. Elle dévoile un corps squelettique, recouvert de lambeaux de chair noircis et à moitié brûlés. Son visage sans paupières ni lèvres révèle des yeux luisants de démente.

Dans sa main décharnée, il tient un katana finement ouvragé. Psalmodiant une litanie en regardant le ciel, Sima commence une invocation qui lui permettra de matérialiser un esprit puissant dans un corps d'accueil très résistant... celui de la gigantesque statue de bronze représentant Bouddha, que ses

hommes ont dérobé il y a quelques jours. Les PJ ont une chance de l'en empêcher. Mihoshiro avait vu juste : Sima se contente de combattre les PJ physiquement, tout en continuant son incantation. Les PJ ont quatre rounds pour éliminer le vampire, qui se bat à l'aide de son katana. S'ils n'y parviennent pas, le rituel s'achève et immédiatement, le Bouddha de bronze s'anime!

Heureusement pour eux tous, le combat contre la statue ne dure que deux rounds, avant que Mihoshiro n'arrive, blessé mais suffisamment puissant pour achever Sima et renvoyer l'esprit dans son plan d'origine.

En récompense de leurs efforts, les PJ ont le droit de récupérer et de vendre le katana de Sima, qui vaut une petite fortune (au moins 100 000 nuyens). De plus, ils ont désormais un contact dans la corporation Stride & Food et dans l'autre entreprise du dragon, une clinique spécialisée dans les implants cybernétiques (Cyberlimb).

Pour une fois, les shadowrunners doivent la vie sauve à un dragon, preuve supplémentaire que l'on ne peut décidément jamais prévoir la réaction de ces créatures. Mais attention, leur bon samaritain pourrait bien réclamer un jour un petit service en retour...

L'usine désaffectée, repaire de Sima

1 – Ascenseurs (a et b en fonctionnement, c en panne).

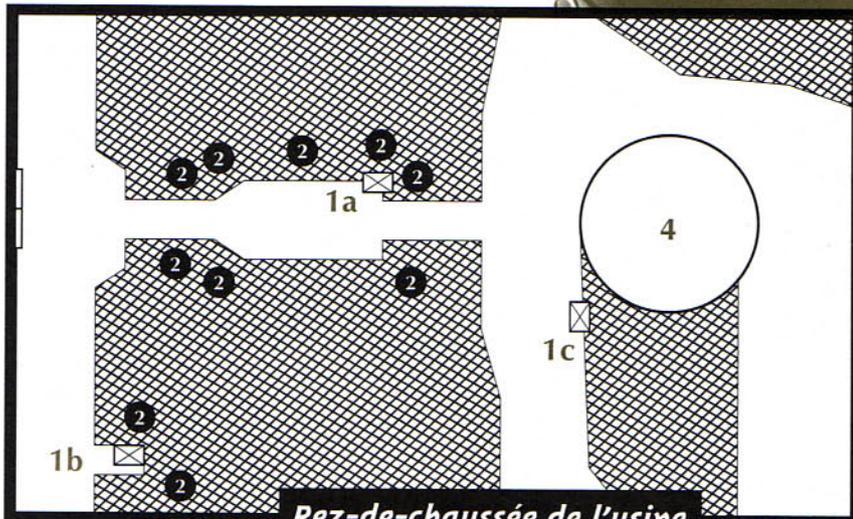
2 – Goules.

3 – Gangsters (ils sont trois).

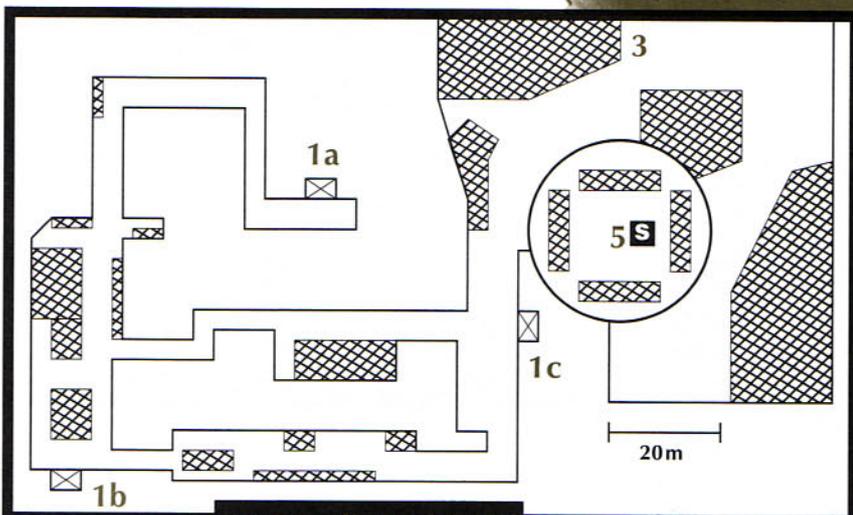
4 – Partie supérieure de la cheminée.

5 – Partie inférieure de la cheminée (où Sima invoque l'esprit).

Les zones hachurées indiquent des zones encombrées, pleines de vieilles machines et de tuyaux, où seul le combat rapproché est possible.



Rez-de-chaussée de l'usine



Sous-sols de l'usine

texte :
g.e. raine
illustration :
coucho

QUI ROULE POUR



LA RÉNOVATION NATIONALE ?

POUR BASIC/PJRS

MOYEN



Cette aventure
mi-choco mi-facho
prend place
dans un nouvel
univers :
Pacific Jump Rollers
Street (PJRS).
Joueurs et meneur
de jeu peuvent être
de tous niveaux
d'expérience,
tant qu'ils ne se
prennent pas
trop au sérieux.
Quant aux person-
nages, ils devront
être créés
pour l'occasion.

Introduction

Les policiers-joueurs (PJ) sont des flics opérant dans une petite ville balnéaire ensoleillée de la côte est des États-Unis, sous les ordres du sergent McLaren. La majeure partie de la ville étant piétonnière, toute la brigade se déplace en rollers (sauf le sergent qui utilise un vélo). Voilà, c'est dit !

Ce scénario est conçu comme un épisode de feuilleton américain, dont il tente de recréer l'ambiance et le rythme. Le côté kitsch et soap-opera est voulu. L'ambiance est certes policière, mais positive et bon enfant, style *Pacific Blue*, ou *Starsky et Hutch*, épicé d'un zeste d'*Alerte à Malibu* (tous diffusés sur TF1)... le tout très loin des séries réalistes du genre *New York Police Blues* (diffusé sur le câble). Comme dans un bon épisode, l'action se déroule sur vingt-quatre ou quarante-huit heures.

Un autre monde

Pour accentuer le « look » télévisuel de l'aventure, voici quelques lois du monde des soap-operas, que vous devez toujours avoir à l'esprit.

- La population parmi laquelle les personnages évoluent est composée principalement de jeunes et beaux humains, mâles ou femelles. Les vieux, les pauvres, les sales ou les malades sont éliminés du background, sauf une poignée de PNJ utiles au scénario.
- Les rares individus de plus de quarante ans sont... beaux eux aussi. La différence ne se voit que par quelques petites rides élégantes au coin des yeux. Dans ce monde, quand on est « vieux », on est riche. Les hommes sont donc en costume, les femmes en robe de lamé étincelant dont le décolleté s'ouvre sur des seins bronzés. (Il semble que le concept de mélanome malin dû à une trop grande exposition au soleil ait été éliminé.)
- Jeunes ou vieilles, les femmes ont toujours un tour de poitrine d'au minimum 95 C. Toute personne de sexe féminin en dessous de cette norme a un problème : c'est, au choix, une droguée, une délinquante ou une perverse.
- Tout le monde a des dents blanches et étincelantes.
- Tout le monde est gentil (sauf les méchants, qui sont ignobles). Les policiers ont une conception politiquement correcte de leur mission. Si un PJ se met à avoir des réactions violentes ou irrespectueuses vis-à-vis des suspects, des témoins ou des prévenus, un lourd silence s'abat sur le commissariat. Ses amis le regardent avec de grands yeux effarés.

Si le phénomène se reproduit, l'un des membres de l'équipe invite le personnage à dîner et essaye de le convaincre que ses réactions agressives viennent d'un problème remontant à son enfance, mais que ses amis sont là pour l'aider, etc., tout en lui tendant l'adresse d'un psy.

● Enfin, les approches sexuelles sont considérablement accélérées. Dans le monde du soap-opera, il suffit parfois d'un regard, d'un verre, d'une conversation ou d'un coucher de soleil pour que deux personnes se roulent un patin magistral. Dans le scénario, quelques pistes sont ouvertes pour que nos héros puissent avoir des aventures : n'hésitez pas à les suivre.

Le briefing

08 : 00 AM, au commissariat de Malinbu Beach, une ville balnéaire toute proche de Miami. Nos héros et les autres policiers du commissariat, quinze personnes en tout, sont réunis dans la salle de briefing. Ils sont debout, au garde-à-vous, tandis que le sergent McLaren leur donne le programme du jour.

« Comme vous le savez, commence-t-il, le parti de la Rénovation Nationale tient un meeting au Hassellof Park. Vous avez tous entendu parler de Phil Lerring, le chef du RN, et vous savez comme il est aimé par les communautés ethniques de la ville. Je vais vous demander, dit-il aux personnages, de surveiller le meeting durant la matinée pour vérifier que tout se passe bien. Vous serez relevés à midi par une autre équipe. Essayez de ne pas envenimer les choses, d'un côté ou de l'autre. Il faut que ce meeting se passe avec le moins de dégâts possibles.

Sinon, j'ai la satisfaction de vous annoncer que l'inspecteur Riyama et son équipe ont réuni toutes les preuves nécessaires pour boucler Pier Selvanov, et que nous aurons donc, selon toute probabilité, un gang de moins sur les bras. Le proc' pense qu'il devrait en prendre pour quinze ans... »

À cette nouvelle, les officiers applaudissent. Pier Selvanov était à la tête d'un important trafic de crack, très apprécié dans les soirées chics de Malinbu. Depuis son arrestation pour fraude fiscale, un grand classique, tout le commissariat était à la recherche de preuves pour le mettre à l'ombre pour de bon.

— C'est tout ce que j'avais à vous dire ce matin, reprend McLaren. Il va faire chaud et, en pleine saison, la bière coule et les esprits s'excitent vite. Soyez prudents. Ah si, un dernier truc : trois marchands de glaces ambulants nous ont signalé la disparition de leurs réserves « choco-menthe-noix de pécan-coulis-chocolat noir » Ben

& Jerry's. Les disparitions ont eu lieu sur la plage. (McLaren fait un clin d'œil.) Vous ne négligerez, j'espère, aucune piste dans cette affaire essentielle pour la sécurité de notre ville... »

Le briefing prend fin et les policiers se dispersent. Certains vont féliciter Isabel Eckhard, la pin-up du commissariat. Isabel a tout pour elle : une silhouette de rêve avec un tour de poitrine dépassant les limites admises, une abondante chevelure blonde, des jambes interminables... et un professionnalisme à tout crin : c'est elle qui a mené l'enquête ayant permis de faire tomber Pier Selvanov (même si c'est Riyama, qui est inspecteur, qui va s'en attribuer toute la gloire).

Isabel accepte les compliments avec la grâce qui la caractérise, puis chausse ses rollers et disparaît dans les rues avec son partenaire.

Hasselof Park

09 : 00 AM. Les personnages chausent également leurs rollers, et, moins gracieusement qu'Isabel, s'en vont rouler jusqu'à Hasselof Park. Le centre de Malinbu est piétonnier et paraît, en ce matin ensoleillé, très sympathique. À l'exception de quelques camions de livraison, taxis et voitures de médecins, seuls autorisés à rouler, les rues sont vides de tout véhicule polluant. Des touristes matinaux, des enfants, des groupes d'étudiantes étrangères venues en car visiter la côte est batifolent sur la chaussée et regardent avec une curiosité mêlée d'admiration passer les vaillants défenseurs de la loi sur leurs rollers.

Bientôt, nos héros arrivent à proximité du parc. Là, l'ambiance est plus affairée. Les membres du parti de la Rénovation Nationale sont en train de mettre la dernière main à l'organisation : banderoles, tribune, micros, haut-parleurs, ventes de badges, de

tee-shirts, de boissons et de glaces. Une partie du public est déjà arrivée : une centaine de personnes de tous les âges, tous de race blanche, dont certains sont venus en car, mais pas de très loin.

Le parti de la Rénovation Nationale est en effet un phénomène local. Son leader, Phil Lerring, est un millionnaire qui habite une superbe propriété à quelques kilomètres du centre ville. Quand, deux ans auparavant, Lerring a vendu dans des conditions très avantageuses son consortium de pistolets à peinture, il s'est retrouvé riche et inactif. Pour se désennuyer, il s'est investi dans la vie politique locale, puis, de fil en aiguille, en est venu à fonder ce mouvement.

Les mauvaises langues disent que le parti de la Rénovation Nationale fleurit « bon » le Ku Klux Klan. Phil Lerring s'en défend : il est pour l'arrêt de l'immigration et pour la suprématie de la race blanche, mais, dit-il, ne se laissera jamais aller à la violence et veut rester dans la légalité. Les représentants des communautés noires, hispaniques et asiatiques de Malinbu hésitent encore au sujet de Lerring. L'homme est clairement stupide et raciste, mais son mouvement n'ayant pas beaucoup de succès, ils se demandent si manifester contre lui ne ferait pas qu'amplifier sa notoriété et lui donner une importance qu'il n'a pas encore.

Quand les personnages entrent dans le parc, toujours avec leurs rollers (certaines allées sont prévues pour), ils sont pris à partie par quatre hommes habillés en jeans et tee-shirts noirs, qui commencent à leur dire qu'ils ne veulent pas de loubards en rollers sur les lieux... avant de réaliser à qui ils ont affaire. Le chef du petit groupe, un grand rouquin nommé Ned, se montre particulièrement obséquieux. Il est ravi de fréquenter des vrais policiers. Très fier, il explique qu'ils sont dix membres du parti à assurer la sécurité du meeting. Ils sont entraînés, déclare-t-il. C'est lui qui s'en est occupé : son oncle, shérif dans l'Arkansas, lui a tout appris.

Ned et ses amis sont armés, mais leurs permis sont tous en règle. Ils se la jouent, mais pour l'instant, ils n'ont rien fait d'illégal.

Une charmante petite fête populaire...

10 : 00 AM. Le parc se remplit. Bientôt, il y a environ huit cents personnes, qui se baladent et mangent des hot-dogs et des glaces en écoutant d'une oreille les chanteurs (minables) et les discours (bafouillés) des personnalités du parti chargées de faire patienter la foule en attendant l'arrivée de Phil Lerring, à onze heures.

Ned et ses copains sont contents. Les personnages les entendent dire que le meeting est un succès. Et en effet, pour un « petit parti local », huit cents spectateurs, c'est une jolie réussite. Un peu inquiétante quand on entend les personnalités du parti (tous les anciens copains de poker de Lerring) marmonner dans le micro « que les États-Unis sont pourris par des injections de sang impur et que si les spectateurs n'y prennent pas garde, leurs enfants vont devenir des drogués assoiffés de sexe qui, horreur des horreurs, finiront par épouser des êtres à la couleur de peau contestable et avoir des enfants métis. » Le show n'est pas très convaincant. Le dernier orateur, un chauve à lunettes, est encore plus mauvais que les autres : on entend à peine ce qu'il dit. Il finit par laisser la place à une chanteuse en perruque brune qui fait une navrante imitation de Pat Benatar.

Pendant ce temps, cependant, nos beaux héros doivent résoudre quelques petits incidents.

● Deux membres de la sécurité du meeting, ayant bu un peu trop de Budweiser, décident de fouiller au corps un groupe d'étudiantes tchèques qui sont entrées dans le parc par hasard... pour voir si elles ne portent pas d'armes bien cachées. Les filles ne parlent pas anglais et pensent que ces individus armés sont des flics. Elles se laissent faire, tout en étant profondément choquées par ce qui leur arrive. Un couple de personnes âgées bien pensantes s'interposent et se font rudoyer par les deux hommes.



Quelques points de règles

En tant que meneur de jeu, vous allez devoir demander aux joueurs de créer leurs personnages. Pour cela, prenez des feuilles de BaSIC univers contemporain (*Casus Belli* hors-série n° 19, p. 86).

Dans Pacific Jump Rollers Street (PJRS), il n'y a pas de magie ou de pouvoirs parapsychiques. En revanche, chaque personnage commence sa carrière avec 1 point d'héroïsme.

Voici ce que permet 1 point d'héroïsme quand on le dépense :

— De recommencer une action avec un bonus de 20 %.

— De transformer une blessure mortelle en blessure grave (remonter à 1PV quelqu'un qui était tombé entre -10 à 0PV).

Ce pouvoir marche automatiquement sur soi-même, mais il peut aussi être utilisé sur un autre PJ. Pour cela, il faut se jeter sur le blessé, lui faire du bouche à bouche (ou équivalent) et crier quelque chose comme « Non ! Ne meurs pas ! C'est trop injuste ! ». Attention, ce pouvoir ne fonctionne pas sur les PNJ.

— De trouver spontanément un accessoire indispensable, par exemple le pied-de-biche qui traîne dans les environs au moment où vous voulez forcer une porte.

À la fin de chaque aventure réussie, les PJ gagnent 1 point d'héroïsme, jusqu'à un maximum de 3.

En ce qui concerne les compétences, il n'y a qu'une nouveauté : Rollers. La base est de 60 % pour les flics débutants.

Le maximum envisageable est de 120 % (ce qui permet de réussir des figures extrêmement compliquées, du genre qui amènent de 40 à 60 % de malus). Pour jouer des flics crédibles, il est conseillé de mettre des points en Droit et en Connaissance de la rue.

Une partie de la brigade du sergent McLaren est très jeune, il y a même quelques éléments qui ont moins de 18 ans (mais au moins 16). Ces flics en herbe ont la plupart des prérogatives de leurs aînés, à part l'usage des armes à feu !

● Le marchand de glace proteste. On vient de lui voler son bac de « chocomenthe-noix de pécan-coulis-chocolat noir » Ben & Jerry's. Là, sous ses yeux ou presque, tandis qu'il allait servir trois handicapés assis sur un banc.

Si les personnages font quelques recherches, un affreux gamin obèse qui en est à sa quatrième glace en une heure leur dira qu'il a vu un blondinet et un petit afro-américain d'environ neuf ans tourner autour du stand sans rien acheter. Il n'en sait pas plus. Ces enfants ne sont nulle part en vue.

● Trois Portoricains venus jeter un coup d'œil « au meeting de ce con de Lerring » s'aperçoivent primo qu'il y a beaucoup de monde et, deuzio, que le crétin à lunettes sur le podium est en train de débâter sur « ces Hispaniques dégénérés ». L'un d'eux prend les personnages à partie en disant qu'ils n'ont pas le droit de laisser dire des choses pareilles sans intervenir. (Hélas, nos héros ne peuvent rien faire, le Cinquième Amendement protège la liberté de parole dans presque tous les cas.)

Ned arrive avec ses trois comparses pour « protéger » les PJ. Les Portoricains s'énervent, les autres jouent aux durs. Les couteaux sortent et le tout peut dégénérer très vite si les personnages ne reprennent pas la situation en main... Les Portoricains s'éloignent en affirmant que « ça ne va pas se passer comme ça. »

● Quelques minutes après l'incident, une détonation résonne derrière la baraque à hot-dogs. Les spectateurs hurlent de terreur ; quelqu'un crie « les gangs passent à l'attaque ! » Il ne s'agit en fait que d'un des comiques du service d'ordre qui a posé son arme par terre le temps d'aller se soulager contre un arbre. Il a donné sans le vouloir un coup de pied dans son flingue et le coup est parti tout seul. La balle est allée se loger dans le tronc de l'arbre en passant entre les deux jambes du type, qui a eu la peur de sa vie.

... suivie d'un beau discours

11 : 00 AM. Phil Lerring fait son apparition, descendant d'une superbe Lexus blanche... bien sûr, il roule américain. C'est un type qui ne paraît pas, comme ça, avoir une grande envergure. Il est petit, avec des cheveux noirs brillants et, curieusement, une peau assez mate. (Bronzée par le bon soleil américain, explique-t-il dans les premières minutes de son allocution.) Il pénètre dans le parc au milieu des applaudissements de ses supporters, tandis que le petit chauve à lunettes revient au micro et annonce l'arrivée de « celui que nous attendions tous, l'espoir de notre ville, de notre État et, un jour, du peuple américain tout entier ! »

Lerring traverse la pelouse, donne une tape amicale sur l'épaule de Ned, salue ses amis, embrasse une petite fille blonde avec des nattes – il y en a dans tous les meetings – et monte à la tribune.

Il commence à peine son discours que le gang portoricain fait son apparition. Cette fois ils sont une trentaine, ils ont des battes de base-ball et, pour huit d'entre eux, des guns. Les battes de base-ball sont visibles, les guns plus ou moins bien cachés sous les blousons.

Au début, Lerring les ignore et continue à parler. Les Portoricains sont massés à l'entrée du parc et exigent que les personnages arrêtent cette réunion « digne des plus beaux jours du Ku Klux Klan ». Quelques supporters inquiets observent la scène. Bien sûr, Ned et ses neuf petits amis rappellent aussitôt pour prêter main-forte aux policiers.

Si ceux-ci n'interviennent pas, voici ce qui risque de se passer : les Portoricains traitent Ned et les autres de fachos, ceux-ci répliquent par des insultes raciales bien senties, et le gang furieux force l'entrée du parc. Il faut à tout prix que les personnages fassent quelque chose pour éviter la bagarre. Ils peuvent d'ailleurs prendre sur eux d'arrêter le meeting sous prétexte que la sécurité publique est menacée... au risque d'essuyer la fureur de l'équipe de Ned. Qu'ils le fassent ou non, au moment où la situation se tend pour de bon – à l'instant, par exemple, où quelqu'un sort son flingue, une détonation retentit, venant de l'intérieur du parc.

Un instant de flottement, puis des cris : « Phil Lerring est mort ! », « Lerring a été assassiné ! »

La nouvelle arrête net les vellétés de violence des deux partis : tout le monde est trop surpris pour continuer. Ned et les membres de la sécurité courent vers la tribune. D'autres cris résonnent : « L'assassin est dans les arbres ! », puis « Il est parti par là ! »

Les personnages voient en effet une silhouette sombre sauter d'un arbre, puis escalader la grille d'enceinte et s'enfuir dans la rue.

Roller chase

À nos héros de prendre l'assassin en chasse. Le fuyard est à pied et eux en rollers. Il connaît bien la ville, et eux aussi. Il est armé d'un Beretta au chargeur plein (ce n'est pas avec cette arme qu'il a tiré sur Lerring) et n'hésite pas à faire des cartons sur des flics.

À pied, on va moins vite qu'en rollers. Le tireur essaye donc de jouer sur les désavantages des roulettes. Il monte des escaliers, l'escalade des rebords de fenêtres ou des murets de jardins... Son but est d'entraîner ses poursuivants vers la partie non piétonnière de la ville où, espère-t-il, il les perdra au milieu des voitures et des embouteillages.

Évidemment, si les PJ tirent bien, il n'ira pas loin : ils le tuent ou le blessent dès les premières secondes, et la poursuite prend fin avant d'avoir commencé. Arrangez-vous donc pour qu'ils ratent leurs premiers coups afin de mettre un peu de suspense et d'action... et de faire chauffer leurs roues !

Au bout du compte, vous avez quatre solutions :

— Le tireur est tué. Il avait ses papiers sur lui, et l'enquête partira de là.

— Le tireur est blessé. Si c'est grave, une ambulance le conduit aux urgences sous surveillance policière. Si c'est léger, il est emmené au commissariat.

— Le tireur est capturé, mais pas blessé. Il part direct au commissariat.

— Le tireur leur glisse entre les doigts et disparaît... Vous avez une équipe de losers. La belle Isabel Eckhard et son partenaire leur sauvent la mise. Cinq minutes plus tard, ils ramènent l'homme au commissariat. Ils étaient en train de faire un contrôle de routine quand ils l'ont vu s'enfuir dans leur direction ; ils étaient avertis par radio, et ils l'ont arrêté.

Un coup démonté

Les personnages apprennent au commissariat, s'ils ne l'ont pas constaté par eux-mêmes, que Phil Lerring n'est pas mort... Hélas, diront certains. Il a eu beaucoup de chance : la balle est passée à quelques centimètres du cœur, mais n'a rien touché de vital. Lerring a été transporté à l'Anderson Hospital. Ses partisans, massés devant le bâtiment, attendent impatiemment de ses nouvelles.

Et à propos de nouvelles, celle de la tentative d'assassinat a fait le tour de la ville. Les esprits s'échauffent. Un sit-in s'improvise dans le centre ville, avec des pancartes du genre « Bien fait pour lui ! » et « Comme Lerring, tout membre du Ku Klux Klan sera abattu à vue... » Des bagarres éclatent entre les manifestants et les supporters du parti de la Renovation Nationale qui font l'aller-retour entre le parc et l'hôtel. Le Hasselhof Park est devenu une sorte de QG pour les sympathisants du parti. Une centaine d'excités ont décidé d'y camper : « jusqu'à ce qu'on leur rende Lerring ». Ils ne font que boire, manger et chanter des chants du vieux Sud. Ambiance.

Pour tout arranger, le tireur est noir. Quand il voit ça, McLaren s'arrache les cheveux. Un sniper noir dégomme (ou voulant dégommer) le chef d'un parti raciste, il n'y a à peu près rien de pire pour transformer, selon l'expression du sergent, Malinbu Beach en Belfast. Pire encore, tout ceci risque de donner à Lerring et à son parti une publicité monstrueuse, dont il n'avait pas vraiment besoin...

Bref, on peut dire que nos héros ont une sacrée pression sur les épaules. Plus vite ils résoudront l'affaire, mieux ce sera pour tout le monde.

Le tireur s'appelle Louis Namara. Il est fiché au commissariat comme dealer occasionnel ; il est connu de quelques-uns des collègues des personnages qui l'ont parfois trouvé impliqué dans des bagarres. Il suffit d'une courte recherche dans les buissons pour trouver l'arme du crime, un fusil à lunette Barret. Plusieurs témoins l'ont vu tirer. Le labo confirmera plus tard

Les PNJ

Le sergent McLaren

Compétences :
Savoir se mettre en colère sur commande 80 %,
Rester calme 80 %,
Vélo 70 %, Rollers 10 %,
Droit criminel 70 %.
À partir du milieu du scénario, si les PJ essayent de le joindre, il y a 80 % de chances que le maire (ou le sénateur, ou le député, ou le district attorney) soit en train de l'engueuler parce que l'enquête n'avance pas.

Isabel Eckhard

Caractéristiques :
16 partout sauf 18 en Apparence.
Compétences :
10 % de plus que le meilleur des vos PJ dans tout, sauf Rollers à 70 % « seulement ».

que la balle qui a traversé la poitrine de Lerring vient bien de ce fusil, et que les empreintes digitales de Namara sont sur la crosse.

Le problème est : pourquoi a-t-il fait cela ?

Interrogatoire et vérifications

Si Namara est vivant et capable de parler, il raconte une drôle d'histoire aux personnages. Il ne nie pas un instant, mais affirme que Dieu l'a poussé à accomplir son acte. « J'avais une petite sœur, explique-t-il. Jessica. Elle avait huit ans. Nous vivions à Los Angeles, à l'époque. Un matin qu'elle allait à l'école, elle a été agressée par une milice blanche surexcitée du coin. Elle a essayé de s'enfuir, et les types l'ont battue à mort. Ils se sont cassés, et les flics ne se sont pas beaucoup bougés. Quand j'ai entendu parler de Lerring, quand j'ai entendu ses discours, j'ai décidé d'intervenir pour que ce genre de choses ne se reproduise jamais... » (N'oubliez pas les trémolos dans la voix.) Namara affirme avoir acheté les deux armes – luxueuses pour son train de vie – au marché noir, mais refuse de préciser où et quand. L'argent, affirme-t-il, il l'a gagné au jeu. Il ne reste plus qu'à vérifier son histoire en contactant les services de police de Los Angeles. Après une courte recherche, ceux-ci annoncent que Jessica Namara a bien été assassinée deux ans auparavant. Les tueurs n'ont jamais été retrouvés, mais d'après les flics de LA, il ne s'agirait pas de membres d'une milice blanche mais de la mafia locale qui aurait voulu se venger parce que Namara leur devait une grosse somme. Quant aux deux armes, le Beretta et le Barret, les personnages n'arrivent pas à en remonter la piste. Leurs informateurs, qui connaissent les ressorts du marché noir, affirment qu'ils n'ont vu aucune arme de cette importance se balader chez les recycleurs ces temps-ci. Bien sûr, il est toujours possible que Namara ait fait appel à un réseau qu'ils ne connaissent pas.

Un idéalisme soudain

Namara vit, ou vivait, avec sa copine Linda Moore dans un grand appartement plutôt clean pour quelqu'un avec de si mauvaises fréquentations. Il faut dire que Linda gagne bien sa vie : elle tient un petit restaurant créole dans le centre ville. Ce qu'elle fait avec un type du genre de Namara est un des mystères de l'amour. N'oubliez pas que nous sommes dans un soap...

Linda est à la maison quand les personnages arrivent. Elle s'apprêtait à partir pour l'hôpital, ou pour la morgue, pour y retrouver son compagnon : la rumeur de la tentative d'assassinat lui est arrivée par des amis bien intentionnés. Bien sûr, elle est bouleversée.

Que peut-elle dire aux enquêteurs ? La veille, Louis lui a raconté l'histoire de la mort atroce de Jessica, et lui a fait part de sa fureur contre la montée en puissance de Lerring et du parti de la Rénovation Nationale. (Si Namara est morte, c'est ici, par Linda, que les personnages apprennent pour la première fois cette version de l'histoire.) Linda avait été très touchée. Primo, c'était la première fois que Louis lui parlait de sa sœur, et cette marque de confiance l'avait émue. Deuzio, elle appréciait l'idée que son ami se mette à avoir une conscience politique qui semblait lui manquer cruellement jusque-là. Louis était plus occupé par ses magouilles dans la rue que par la lutte contre le racisme.

Bien sûr, elle ne savait pas qu'il comptait commettre un meurtre, ou elle aurait réagi autrement. Si les policiers veulent bien la laisser partir, elle va maintenant aller le retrouver...

Linda est sincère et ne sait rien de plus. Les personnages peuvent la houspiller tant qu'ils veulent, ils n'apprendront rien d'autre. Elle est maintenant persuadée que Louis est un héros mais se reproche sa mort (ou sa blessure). En étant plus proche de lui, pense-t-elle, elle aurait pu mieux comprendre ses motivations, le canaliser et l'empêcher de commettre un acte irréparable.

L'histoire de Linda confirme celle de Louis Namara, mais... mais les nombreuses incohérences de tout cela n'échapperont pas, espérons-le, à des enquêteurs aussi doués que les personnages. Résumons :

- D'abord, il y a le meurtre de la petite sœur... qui, d'après les collègues de Los Angeles, n'était pas un acte raciste. Bien sûr, Namara a pu l'interpréter comme tel...
- Ensuite, il y a les armes, qui sortent de Dieu sait où. Ces trucs sont chers, et Namara n'est pas du genre à avoir de l'argent de côté.
- Puis il y a ce discours soudain à Linda. Pourquoi ne lui avait-il jamais parlé de sa sœur auparavant ? Pourquoi cette prise soudaine de conscience ? Et pourquoi parler longuement de ses motivations à sa fiancée la veille du crime, comme pour être sûr que l'histoire serait dûment répétée aux autorités ?

La fouille de l'appartement de Louis révèle des surprises intéressantes. D'abord, il y a du crack dans sa table de nuit. Pas une grosse réserve : juste quelques doses, pour sa consommation personnelle. Un coup de fil au médecin de l'hôpital ou au coroner confirme aux personnages qu'il était sous influence au moment de tirer. Et surtout, nos héros trouvent sous le matelas cinq mille dollars dans un petit sac en nylon...

Bar louche et rencontres suspectes

Il y a deux manières d'apprendre qui lui a donné cet argent : se renseigner sur les voisins et les relations de travail de Na-

mara, ou le faire parler lui-même, s'il en est capable...

Demander à Linda ou aux indics des PJ qui fréquentait Louis n'est pas très compliqué. On leur donne trois noms, dont un va se révéler fructueux : celui d'Angus Fiorini, le bookmaker.

Fiorini a son quartier général dans un bar louche, le *Pammy's Lodge*, qui fait aussi tripot clandestin (les personnages le savent parfaitement). Il y a là toute une bande de gros durs, avec au premier rang le patron de l'établissement. Ils roulent des mécaniques sur le thème « nous, on parle pas à la police » mais s'écrasent dès que les PJ font preuve d'un peu d'autorité ou menacent de fermer le bar.

Angus Fiorini va négocier ses infos. Il a quelque chose à dire, oui, mais à condition que la justice le lâche sur une ridicule histoire d'escroquerie pour laquelle il risque deux ans de prison. Et il ne veut pas juste la parole des personnages, il veut un deal avec le procureur. Il va falloir négocier avec Arno Cohen, le jeune et très mode assistant du proc', avec ses cheveux longs (et ses rollers, comme tout le monde.)

Une fois ce détail réglé, Fiorini veut bien bavarder. D'après lui, Namara a rencontré discrètement un envoyé du parti de la Rénovation Nationale dans l'arrière-salle du *Pammy's Lodge*. Ensuite, il a raconté à Fiorini qu'il était sur un gros coup et que bientôt, il pourrait payer ses dettes.

Fiorini donne la description de l'homme : grand, brun, les cheveux châtain, un léger collier de barbe. Cela ne dit rien aux personnages, mais Fiorini affirme qu'il l'a bien vu et qu'il est capable de le reconnaître.

Convenablement cuisiné, Louis Namara peut lâcher le même genre d'informations. Si les personnages ont un doute sur son histoire et le font craquer, il avoue au bout de cinq à dix minutes de « travail », donnant les mêmes renseignements : un envoyé du Parti de la Rénovation Nationale l'a contacté. Il ajoute que celui-ci lui a fourni les armes et l'a payé pour abattre Lerring. Il ne connaît pas son nom, mais il peut en faire une description très précise et assure qu'il sera capable de l'identifier.

Comme les joueurs peuvent le constater, la piste est assez facile à remonter, ou les avez pas très compliqués à obtenir. Il y a une raison à cela... mais chut ! Nous y viendrons plus tard.

Un panier de crabes

Où trouver les membres du parti de la Rénovation Nationale ? En cette journée de crise, la plupart sont au Hassellof Park où, comme mentionné plus tôt, les partisans de Lerring se sont rassemblés et, à grands coups de discours improvisés et de bière, sont en train de se monter la tête en pensant qu'un complot international, rien que ça, est à l'origine de la tentative d'attentat sur leur chef.

Dans le centre ville, l'ambiance est explosive. Nous sommes en milieu d'après-

Ned et ses amis

Caractéristiques :
11 partout sauf 8 en Intelligence.

Compétences :

Rollers 75 %, Bagarre 80 %, Armes de poing 60 %, Raconter des blagues racistes 60 %, Boire de la bière américaine 98 %.

Louis Namara

Caractéristiques :
11 partout sauf 5 en Pouvoir.

Compétences :

Rollers 50 %, Bagarre 30 %, Fusil 80 % (-60 % quand il est drogué).

midi, et, comme l'avait prévu le sergent, il fait très chaud. Le sit-in organisé par les anti-Lerring a pris de l'ampleur. Au moins un millier de personnes sont maintenant installées dans les rues qui entourent le parc, avec des banderoles et des pan-



neaux, scandant régulièrement des slogans antifascistes. Les touristes et les estivants venus de la plage toute proche viennent observer le spectacle, ravis. Les vendeurs de hot-dogs et de glaces profitent de l'occasion, bien sûr. Tout cela serait bon enfant s'il n'y avait pas les sympathisants de Lerring qui, faisant l'aller-retour entre le parc et l'hôpital, sont obligés de traverser le sit-in et sont conspués par la foule. Des dizaines de bagarres ont déjà éclaté et les collègues des personnages sont à cran. Le sergent McLaren lui-même ramène Ned et deux de ses amis, menottes aux poignets, au commissariat : il a décidé de les coffrer avant qu'il n'y ait des morts.

Les personnages remarquent en passant qu'un groupe de surfeurs (et de surfeuses)

venus se joindre au sit-in anti-Lerring sont en train de déguster des boules de glace « choco-menthe-noix de pécan-coulis-chocolat noir » Ben & Jerry's dans des petits verres en plastique. C'est bizarre, parce que les glacières n'ont plus ce parfum en stock : ils se sont tout fait voler !

Si nos héros s'intéressent à cette question essentielle et demandent aux surfeurs où ils ont obtenu les glaces, ceux-ci leur répondent que deux petits garçons, un petit rouquin et un petit afro-américain, sont passés dans la manif en vendant les verres déjà remplis, deux dollars la « dose » de glace. Une surfeuse ajoute qu'elle a vu un peu plus loin trois petites filles faire de même. Mais les enfants ne sont nulle part en vue.

Chasse au barbu !

Pour retrouver le mystérieux commanditaire de Namara, les personnages peuvent le décrire aux sympathisants de Lerring massés dans le parc, demander à Ned ou à une personnalité du parti, ou tout simplement se faire accompagner par Angus Fiorini qui accepte de leur désigner... contre une compensation financière. Eh oui, en plus du deal avec le procureur. Ce type est une sangsue.

Le barbu s'appelle Vince Brusio. C'est le secrétaire particulier de John G. Eggleton. John G. Eggleton, un médecin, est aussi le numéro deux du parti, juste en dessous de Lerring. C'est aussi le petit chauve à lunettes qui marmonnait au micro des dis-

cours incompréhensibles sur la suprématie de la race blanche en attendant que le héros du jour arrive. Vince Brusio et John G. Eggleton sont tous les deux à l'hôpital, dans le couloir près de la chambre de Lerring, attendant avec les autres personnalités du parti et la femme de Lerring que celui-ci se remette. Ils n'opposent aucune résistance si les PJ les arrêtent, ou les « conduisent au commissariat pour de plus amples renseignements ».

John G. Eggleton a l'air de tomber des nues quand on lui apprend que son secrétaire a engagé un tueur pour se débarrasser de Lerring. Il se défend comme un fou, disant qu'il n'était au courant de rien, qu'il n'y croit pas une seconde, que tout cela est une machination des Noirs et des Portoricains

pour déconsidérer le parti.

Hélas pour lui, dans la salle d'interrogatoire juste à côté, Vince Brusio ne met pas longtemps pour craquer. Oui, c'est Eggleton qui lui a demandé de trouver quelqu'un pour dégommer Lerring. Lerring est autoritaire et hystérique, explique-t-il, et Eggleton ne se sentait pas reconnu à sa juste valeur, ni estimé pour tout ce qu'il faisait dans le parti. Eggleton a, par exemple, organisé le meeting. Grâce à lui, le RN a trouvé une nouvelle audience. Lerring lui aurait-il dit merci ? Non, bien sûr. Il prenait toute la gloire pour lui. « Eggleton avait des ambitions politiques, explique Brusio aux personnages. Et Lerring était sur son chemin. Il m'a engagé pour préparer son élimination. Mais si ce salopard d'Eggleton me lâche et déclare que j'ai agi seul, moi, je le grille ! Je ne porterai pas le chapeau ! »

Derrière la glace sans tain de la salle d'interrogatoire, McLaren a assisté à la conversation. Il fait sortir les personnages et les félicite... C'est une enquête rondement menée. Maintenant, ce sont les inspecteurs qui vont prendre l'affaire en main, récupérer les preuves et faire avouer Eggleton. Mais que les PJ ne s'inquiètent pas : vu la maestria avec laquelle ils ont résolu cette histoire, il y aura sûrement une mé-

daille à la clé... C'est alors que les radios crépitent.

« Au secours, déclare la voix paniquée de Lauren Veling, une collègue. Les manifestants veulent entrer dans le parc et les autres ont sorti des armes à feu ! On va être complètement dépassés ! »

Pas le temps de se reposer sur leurs lauriers. Les personnages sont immédiatement envoyés sur les lieux pour donner un coup de main...

Ordre du maire

La nouvelle de l'arrestation d'Eggleton et de Brusio plonge les membres du parti de la Rénovation Nationale dans une vague stupeur. Ils n'y croient pas encore - c'est sûrement un complot - mais l'information les a comme anesthésiés.

Ce qui n'est pas le cas des manifestants dehors. Un ami de Namara a, en toute sincérité, interprété la nouvelle de l'arrestation des deux hommes comme une preuve de l'innocence de son copain. « Ils ont essayé de faire porter le chapeau à un Noir, crie-t-il à la foule, alors qu'en vérité ce sont ces salauds de fachos qui ont tout organisé ! Et Namara s'est fait tuer à cause d'eux ! » (Variantes : « s'est fait tirer dessus », « s'est fait arrêter », « s'est fait tabasser par les flics ».)

Du coup, quand les personnages arrivent sur leurs rollers, une centaine de Noirs et de Portoricains sont sur le point d'entrer dans le parc pour tout casser. Les policiers (il y en a huit) s'interposent comme ils peuvent. L'un d'eux a eu l'intelligence d'appeler les pompiers à l'aide. Ils vont arriver dans cinq minutes, pas plus.

Il y a plusieurs manières de calmer les choses. Si l'un des personnages est un beau parleur, il peut toujours essayer de monter sur la grille du parc (sans ses rollers) et de haranguer la foule. S'il est très bon, pourquoi pas ? Après tout, il a comme argument que deux membres importants du RN viennent d'être arrêtés, ce qui prouve que la police fait bien son travail. À vous de juger la qualité de son intervention. C'est la solution la plus « feuillet américain »... Maintenant, si le PJ est nul, il y a une possibilité un peu plus... agressive, qui est d'asperger tout le monde, manifestants et partisans de Lerring, avec les lances à incendie, puis de disperser les deux groupements de force en arrêtant les pires fauteurs de troubles. L'erreur serait de ne pas le faire de manière « égalitaire », en en prenant une dizaine de chaque côté. Sinon le parti qui aura le plus de meneurs embarqués estime que la police est contre lui et redouble d'ardeur.

Un quart d'heure plus tard, que les choses se soient calmées ou non, une camionnette arrive avec des haut-parleurs. « Pour la sécurité de Malinbu Beach, et par ordre du maire, le parti de la Rénovation Nationale est déclaré illégal dans cette ville. Tout rassemblement à l'instigation de ce parti est interdit. »

Arno Cohen

Caractéristiques :

Toutes à 10 sauf Apparence à 14 et Pouvoir à 11.

Compétences :

Être à la mode 90 %, Attirer les journalistes 80 %, Rollers 99 %, Ne pas supporter les blagues racistes 70 % (99 % si la blague est au second degré).

Eggleton, Brusio et les autres collaborateurs de Leering

Caractéristiques :

toutes à 10 sauf Apparence à 8 et Pouvoir à 8.

Compétences :

Avoir peur du chef 50 %, Vouloir être chef à la place du chef 75 %, Faire peur à ses subordonnés 50 %, Rollers 0 %.

Les manifestants hurlent de joie, les membres du RN hurlent tout court, déclarant que cette décision est contraire au Cinquième Amendement et qu'ils iront en justice. En attendant, d'autres policiers descendent de la camionnette. Ils viennent de Redfoot, la ville voisine, pour aider leurs collègues. (Ils n'ont pas de rollers, eux. Leur ville n'est pas piétonnière.) Le calme revient.

Choco-menthe-noix de pécan-coulis-chocolat noir

Alors que les attroupements se dispersent et que les policiers procèdent à quelques interpellations, les PJ aperçoivent soudain deux enfants, un petit rouquin et un petit afro-américain. Dans le chaos, au milieu des cris, des flics, des lances à incendie et des bagarres, les deux garçons, calmement, continuent leur petit trafic et vendent leurs « verres » de glaces deux dollars aux quelques courageux touristes qui, dans les rues attenantes, observent cette scène typiquement américaine d'intervention musclée des forces de l'ordre. Les deux enfants voient les PJ venir dans leur direction – que ce soit par hasard ou non – et paniquent. Ils hurlent : « Clara ! Jennifer ! Équipe B ! Les flics ! Cassez-vous ! »

Et soudain, devant le regard étonné des personnages, une dizaine d'enfants jusqu'à dispersés dans la foule sans se faire remarquer, apparaissent, se regroupent et fuient par une rue attenante. Ironie du sort, ils sont en rollers. Les PJ peuvent les prendre en chasse... Autour d'eux, la situation est de nouveau sous contrôle. S'ils ne le font pas, c'est encore Isabel

Eckhard qui s'occupe de cette partie du scénario, et qui transmet les informations à nos héros.

Mais si les personnages sont consciencieux, ils commencent à jouer des mollets. La poursuite est à la fois plus difficile et moins dangereuse que celle de Namara. Les enfants ne sont pas armés, mais ils sont sacrément habiles sur leurs rollers et ne veulent pas se laisser prendre. De plus, les rues sont plus difficiles à parcourir que le matin : il y a des canettes et des débris divers à terre, les vans de police, l'eau des lances à incendie, et beaucoup de monde...

La poursuite se termine à l'intérieur de l'école, fermée à cette heure de la journée. Avec une habileté qui démontre une longue habitude, les gamins foncent sur les hauts grillages, les escaladent sans ôter leurs rollers (un exploit !) et disparaissent à l'intérieur du bâtiment des sports.

Une partie de cache-cache s'organise alors dans le bâtiment désert. Les PJ finissent, après une difficile recherche, à les dénicher... à la cave. Là, ils tombent sur un véritable trésor de guerre. Dans une réserve se trouve un vieux congélateur encore en marche. Les gamins y ont entassé une gigantesque réserve de glace, avec une majorité de bacs choco-menthe-noix de pécan-coulis-chocolat noir de Ben & Jerry's. Les enfants avouent qu'ils s'étaient organisés en bande : ils s'étaient baptisés les X-Men. Les filles faisaient diversion et les garçons en profitaient pour voler les bacs. Une bonne partie de la glace était consommée sur place par les petits filous, le reste était revendu.

Allez hop ! Tout le monde au commissariat ! Pas pour les mettre en prison, mais pour appeler les parents et leur donner une bonne leçon. Une fois là-bas, le sergent McLaren et les personnages appellent les familles. Surprise : il s'agit, presque à chaque fois, du gratin de la ville. Le père du petit rouquin est notaire, celui du pe-

tit afro-américain est chirurgien, et, horreur des horreurs, la dénommée Jennifer est la fille du maire.

« Retournement ! », comme disait Goldorak

La nuit est tombée. Nos héros attendent avec amusement que le maire vienne chercher sa gamine quand ils reçoivent un coup de fil anonyme. Une voix féminine et terrifiée veut parler à « ceux qui ont arrêté Eggleton et Brusio ». Les personnages ne comprennent pas tout, mais la fille marmonne qu'on veut la tuer parce qu'elle en sait trop. « Ce n'est pas Eggleton, dit-elle. On veut me tuer parce qu'il n'a pas eu la balle dans la jambe... » La voix s'interrompt, il y a un léger bruit à l'arrière-plan, puis la fille reprend : « Je suis dans le parc, dans la maison du gardien. Ils arrivent... Au secours ! »

Pas de repos pour les braves. C'est maintenant une course contre le temps. La mystérieuse inconnue est vraiment dans la maison du gardien du Hasselhof Park. Trois hommes armés y pénètrent quand elle raccroche... mais la fille a le temps de sauter par la fenêtre et de s'enfuir. Elle tente ensuite de semer ses poursuivants dans les allées obscures et désertes du parc.

Les personnages ont quinze minutes maximum pour arriver et neutraliser les trois hommes. Au bout de dix minutes, la fille prend une balle dans le bras. Au bout d'un quart d'heure, si elle n'est pas protégée par la police, une balle dans la tête l'achève.

Faites chauffer les roues... Les trois tueurs ont l'avantage de l'obscurité. De plus, ils sont habillés de noir, ce qui n'est pas le cas des flics. Ils n'hésitent pas à tirer et à tuer.

Phil Leering

Caractéristiques : toutes à 10 sauf Apparence à 13 et Pouvoir à 16.

Compétences :

Se comporter comme un chef 80 %, Faire peur à ses subordonnés 75 %, Faire des blagues racistes 40 % (au second degré 80 %), Être très riche 70 %, Rollers 1 %.

Les petits filous

Caractéristiques :

Toutes à 9 sauf 16 en Dextérité.

Compétences :

Rollers 90 %, Acrobaties de 40 à 80 %, Cascade 40 %.

Quelques conseils

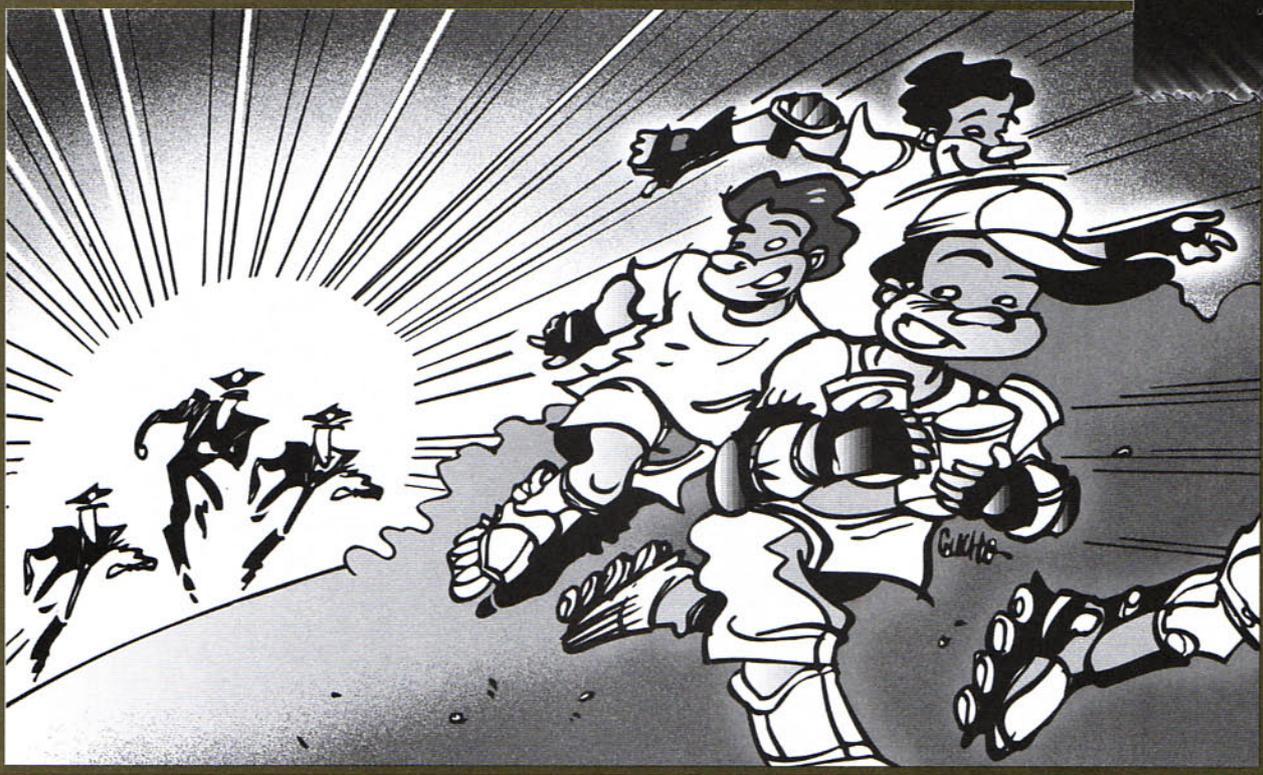
● **Love stories.** Vous avez tout ce qu'il faut sous la main : des belles étrangères perdues dans la ville, des surfeuses ou des surfeurs, des collègues qui peuvent être séduisants, et, bien sûr, Isabel Eckhard, qui, on peut l'avouer maintenant, a le physique de Pamela Anderson... et plus de neurones. Ce n'est même pas aux personnages de faire le premier pas. Nous sommes dans un soap-opera, les PNJ les invitent à déjeuner, à dîner ou à manger une glace. Après, roulez jeunesse...

● **Action ou enquête ?** Le feuilleton, pardon, le scénario tel qu'il a été raconté ici, privilégie l'action, et les infos tombent toutes cuites dans l'escarcelle des personnages. Si vous voulez la jouer plus « enquête », il suffit que les PJ continuent à fouiner autour du parti de la Rénovation Nationale après les faux aveux de Vince Brusio. Pour ça, faites-leur écouter un témoignage un peu discordant... d'une femme disant, par exemple, qu'Eggleton a une position plus forte que Lerring au sein du parti et donc qu'elle ne comprend pas pourquoi Eggleton

avait besoin d'un attentat pour s'imposer...

Aux personnages ensuite d'arriver eux-mêmes à remonter la piste jusqu'à Mary Cormak avant qu'elle se fasse tuer. Ne passez son coup de fil désespéré que s'ils n'arrivent à rien, pour les mettre sur la piste... Pour l'affaire des glaces, pendant leurs pérégrinations dans la ville, vous pouvez truffier leurs rencontres d'indices sur les X-Men. Des graffitis sur les murs (« X-Men Rules ! »), des réflexions d'enfants (« Les X-Men ont encore frappé »). L'un des membres du gang pourrait être le fils de l'un des policiers du commissariat, voire celui de l'un des personnages, pourquoi pas ? Profitez des temps morts pour lancer des discussions entre policiers sur la difficulté d'élever des gamins aujourd'hui, etc.

● **Vingt-quatre ou quarante-huit heures ?** Ce scénario peut être résolu en vingt-quatre heures. Si le groupe traîne un peu, passez-le sur deux jours... L'important, pour l'ambiance, est que la poursuite des enfants ait lieu en fin d'après-midi (l'école doit être fermée), et que la scène des tueurs poursuivant Mary Cormak ait lieu le soir (le parc doit être obscur et désert). Amusez-vous bien !



En revanche, ils sont à pied, alors que les allées goudronnées du jardin sont idéales pour les rollers.

Bon courage !

Si les personnages capturent ou tuent les trois hommes, ils s'aperçoivent avec étonnement... que ce sont des membres de la sécurité du parti de la Rénovation Nationale. Voilà pourquoi ils étaient habillés de noir... L'homme qui avait failli se tirer une balle dans la jambe en allant se soulager contre un arbre est parmi eux. Et la fille ? C'est une grande blonde, en larmes. Son nom est Mary Cormak, et c'est la petite amie de Vince Brusio, l'homme qui a avoué avoir organisé l'attentat contre Lerring sur l'ordre de son patron, John G. Eggleton...

Eggleton qui, les personnages l'ont appris au commissariat, refuse d'avouer quoi que ce soit malgré les confrontations avec son secrétaire qui l'accable. Il se dit innocent... et pour cause. Car, selon Mary Cormak, il ne s'agissait – encore – que d'une manipulation.

« Eggleton prenait de plus en plus d'importance dans le parti, explique-t-elle. Lerring avait peur pour sa place. Il a tout monté : Vince (Brusio) et moi, on devait engager un tireur pour lui loger une balle dans la jambe... Une blessure impressionnante, mais pas dangereuse. Puis Vince devait faire tout retomber sur Eggleton... On avait touché un paquet pour ça. Ainsi, Lerring gagnait sur tous les tableaux : la tentative d'assassinat par un Noir lui donnait une pub monstrueuse et le faisait passer pour un martyr. En plus, Eggleton était éliminé pour de bon... »

Mais l'assassin... Namara... Il était drogué ou je ne sais quoi, et il a raté son coup. Il a logé la balle à quelques centimètres du cœur, et Lerring a failli y passer. Du coup,

Lerring et sa femme se sont retournés contre nous. Ils ont dit que Vince et moi voulions vraiment sa mort... Ils ont dit qu'ils feraient éliminer Vince en prison, et moi, ils ont voulu me tuer. En plus, j'en savais trop... »

Jennifer

Lerring vient justement de sortir de l'hôpital. L'épaule bandée comme un héros, sous les acclamations de ses partisans et les flashes des photographes, il s'attarde sur le perron pour répondre aux questions des journalistes. L'histoire de la fille du maire et du gang d'enfants voleurs de glaces a fait le tour de la ville, et les reporters lui demandent ce qu'il en pense. Bien sûr, Lerring fait son beurre dessus, parlant de la corruption de la jeunesse, de la pourriture de la classe politique, etc. Et c'est ce maire-là qui s'est permis d'interdire son parti pour trouble à l'ordre public ! Lerring en fait encore des gorges chaudes quand les personnages viennent l'arrêter. Ils arrivent au commissariat les oreilles bourdonnantes des protestations indignées de Lerring (« Vous allez voir ce que vous allez voir », « J'ai des amis haut placés », « Vous vous en mordrez les doigts, mon petit monsieur », etc.) Les membres du parti suivent la voiture de police en protestant... et les journalistes mitraillent le tout, ravis.

McLaren est là, ainsi que les collègues des personnages, pour les aider à faire entrer Lerring. Les sympathisants restent à la porte du bâtiment, mais leurs huées et leurs slogans (« Vendus ! », « Pourris ! ») résonnent par les fenêtres. Deux journalistes amis de McLaren arrivent à se glisser à l'intérieur.

À l'accueil, Lerring proteste hautement contre le traitement barbare qui lui est infligé et prédit à McLaren qu'il perdra sa place s'il ne le laisse pas partir de suite. Assise sur un bureau à quelques mètres de là, la petite Jennifer observe la scène avec des yeux effarés. Lerring déclare devant les journalistes qu'il est arrêté sans raison... Puis ses yeux se posent sur Mary Cormak, qu'il croyait morte. Il blêmit.

C'est alors que le maire fait son apparition pour venir chercher sa fille. Il ne pouvait pas tomber plus mal. Lerring, qui sait que le témoignage de Mary Cormak va le perdre, croit voir le responsable de tous ses maux. Le maire qui a déclaré son parti hors-la-loi, qui est (sûrement) payé par une conspiration étrangère pour l'enfoncer, dont la fille est à la tête d'un dangereux gang de délinquants juvéniles drogués et assassins (dans sa tête, tout se mélange). Il pète les plombs, saisit Jennifer et l'arme de la belle Isabel Eckhard qui ne faisait pas attention, et prend la petite en otage.

Ce n'est pas pour qu'on le laisse partir... Il se sait perdu. Il fait un vague discours furieux, menace le maire, puis tue la petite fille avant de se loger une balle dans la tête.

Stop ! Rewind. Il tue la gamine et se tue si les personnages ne l'en empêchent pas. C'est le moment pour le metteur en scène – pardon, le meneur de jeu – de passer l'action au ralenti, et c'est le moment pour les personnages d'avoir leur moment de gloire... devant les journalistes, ils vont pouvoir se conduire en héros, sauver la fille du maire et surtout, surtout, pour une fois, voler la vedette à la pin-up du commissariat.

Coupez, elle est bonne !

3615 CASUS

Le service télématique du magazine Casus Belli est LE service du jeu de rôle et de simulation : nouveautés, initiation, calendrier des manifestations ludiques, annuaire des clubs, forums d'expression, etc. Mais aussi une sélection des meilleurs jeux à plusieurs joueurs connectés en direct : STARBUSTER (space opera), U-BOOT (combats de sous-marins en surface ou en profondeur).

Casus Internet <http://www.excelsior.fr>



3615 BIG

Vous pratiquez les jeux de votre choix pour gagner des points. A tout moment vous transformez les points de votre score en lots et les recevez chez vous ! Simple, rapide et efficace.



3615 KIL

Dans ce jeu unique en son genre chaque joueur a pour mission d'éliminer un autre joueur et s'il y parvient se substitue à lui dans une pyramide hiérarchique où les pouvoirs évoluent. Un autre « contrat » est au rendez-vous de cette nouvelle position, jusqu'à atteindre la très dangereuse et très convoitée position de Numéro 1. (Jeux primé mensuellement et semestriellement).



Les services télématiques en 3615 coûtent, selon les cas, 1,29 F TTC/mn ou 2,23 F TTC/mn.

Les plus belles aventures de jeu de rôle
ont un nom

Advanced Dungeons & Dragons[®]

2nd Edition



En vente dans les meilleures boutiques de jeux

Site WEB : <http://www.descartes-editeur.com>

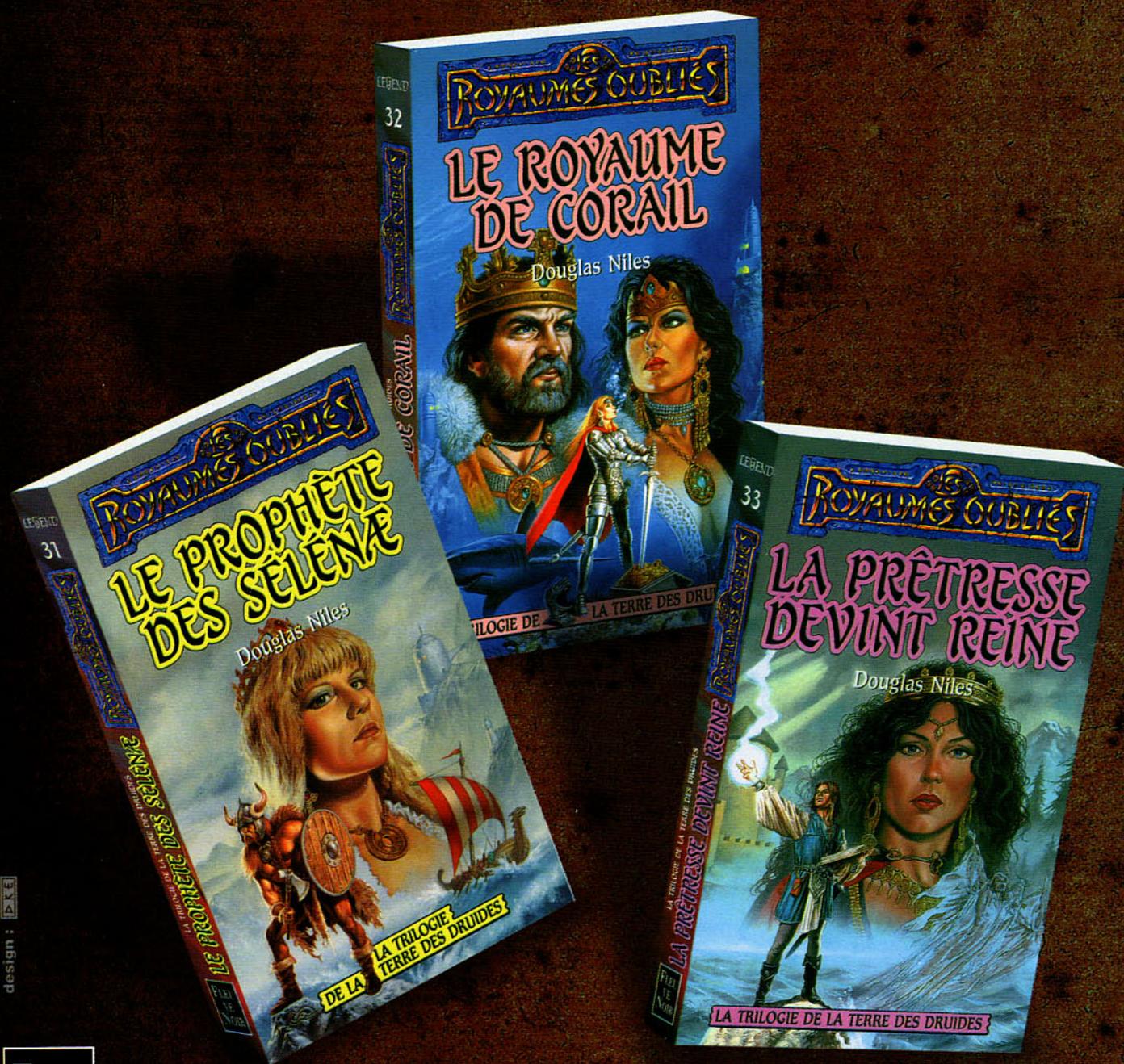
(actualités, liste des relais-boutiques Jeux Descartes, catalogue on-line...)



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 : P&E

FLEU
VE
NOIR

Chaque volume 35 F.F.

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