

# DRAGON

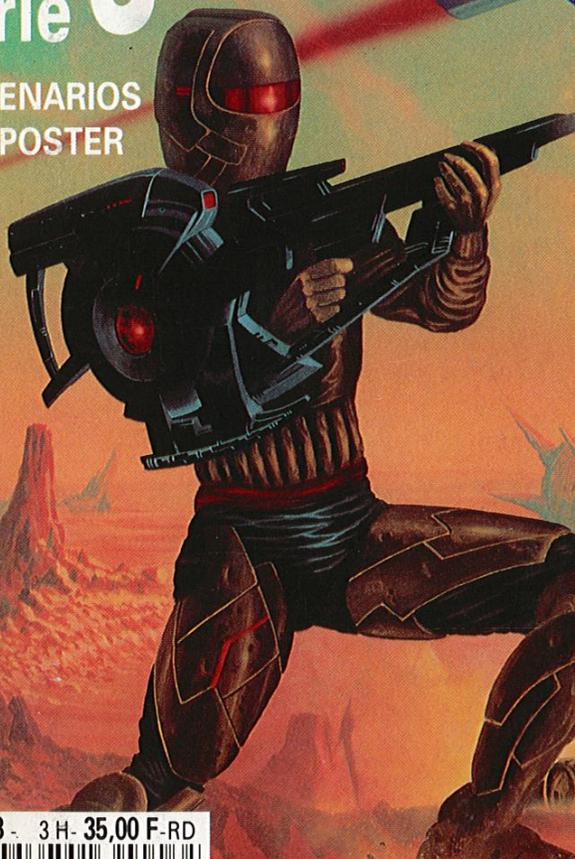
## RADIÉUX

*Appel de Cthulhu,  
Donjons & Dragons,  
Rêve de Dragon,  
Stormbringer,  
Hurlements...*

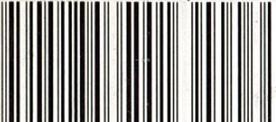
**Jeux de Rôle  
"Spécial Scénarios"**

### Hors Série 3

11 SCENARIOS  
et un POSTER



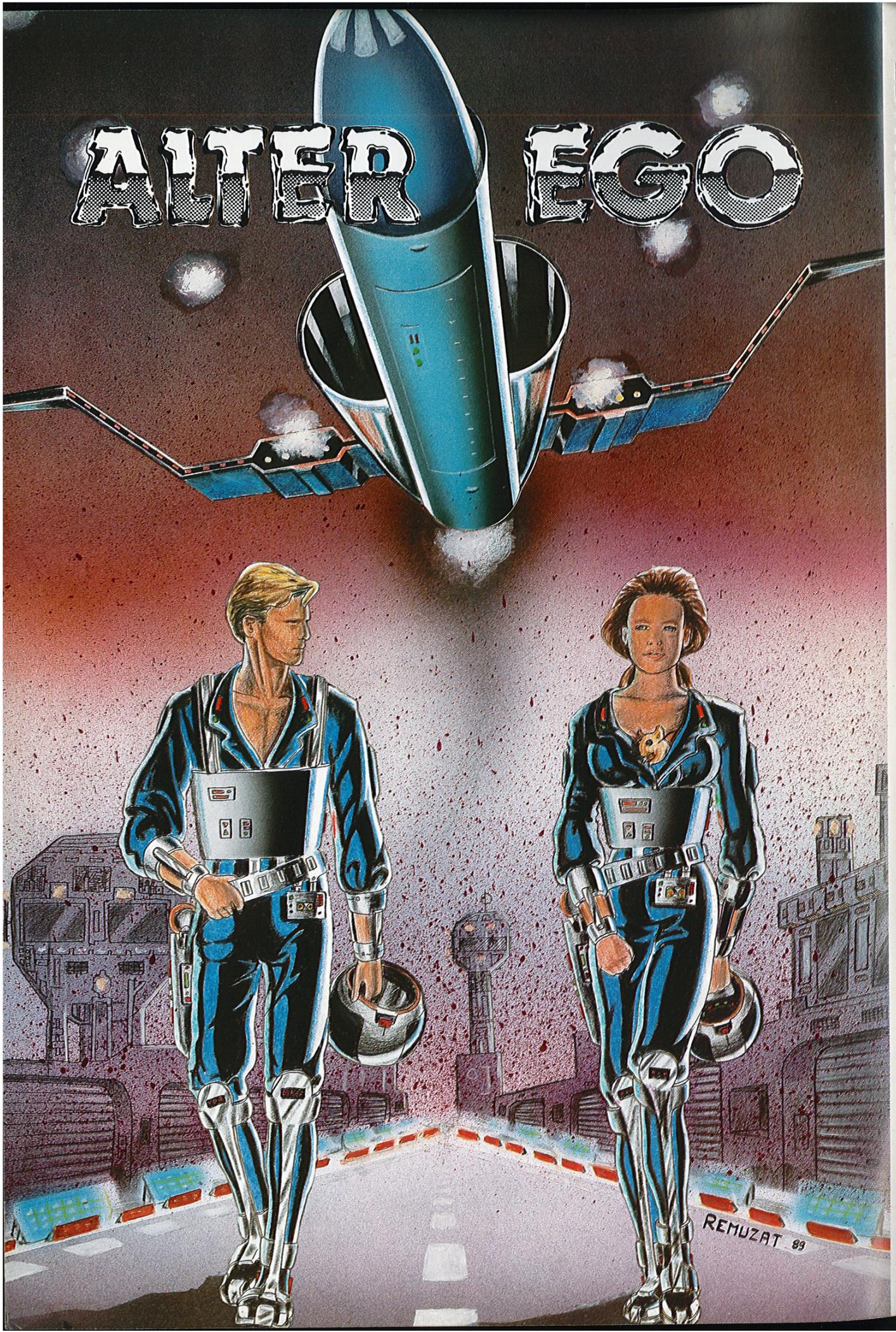
M 4518 - 3 H - 35,00 F-RD



3794518035001 00035

Décembre 89 - 270 FB - 9.5 FS - 6,5 \$ can

# ALTER EGO



EDITIONS D3 7 PLACE DE VENISE 13006 MARSEILLE ☎ 91 81 83 93

# Sommaire

|                        |   |       |
|------------------------|---|-------|
| CHILL                  | <b>Coeur de Glace</b> ..... David Sicé<br>Les Alpes suisses sont le cadre de bien étranges événements : un docteur en neuro-psychiatrie est défenestré alors qu'il séjournait dans une charmante pension; une jeune fille est frappée de mutisme dans des conditions étonnantes... Les émissaires de la SAUVE sont appelés à la rescousse.  | P. 5  |
| STAR WARS              | <b>La bataille de Tannahäuser</b> .....Olivier Némoz<br>Tannahäuser, planète minière, bénéficie d'un statut administratif assez souple, ce qui permet à beaucoup d'agents au service de la Rébellion de s'y réfugier. L'Empire a décidé de mettre un terme à cette situation. L'assaut a lieu et entraîne quelques désagréments pour les personnages de votre groupe.                     | P. 14 |
| PARANOIA               | <b>Piège dans un (CPRDS)</b> .....Daniel Danjean<br>Votre loyauté et votre dévouement vous ont désigné pour une mission de première importance : Un U.V., DRAK-U-LAS 6 est soupçonné de trahison. Il contrôlerait une grande partie des terminaux du secteur SLV (Sylvanie). Vous devez absolument pénétrer dans le repaire de cet individu...  | P. 23 |
| Règles Avancées<br>D&D | <b>Le Temps des Morts</b> .....Michel Maximin<br>La vieille, assise sur le tas de bois, marmonnait : "Par les dieux, Manduïn et Marôn, votre cruauté, votre orgueil et votre dureté vous ont scellé les yeux ! Votre coeur de pierre vous empêchera de dormir à jamais !" La malédiction était terrible et les habitants du village s'en rendirent bientôt compte à leurs dépens...       | P. 32 |
| TOON                   | <b>Zozos au Zoo</b> .....Stéphane Vacca<br>Qui acceptera d'aider la gentille créature aux yeux de biche à retrouver la bague qu'elle a perdue au Zoo ? Une bague à laquelle elle est très attachée... vous pensez ! un souvenir de famille... Et puis d'abord, qui refuserait une occasion aussi agréable de visiter un zoo ?   | P. 39 |
| Stormbringer           | <b>L'île de l'oubli</b> .....Eric Simon<br>Un riche marchand a eu ses deux fils capturés par les pirates de Dhoz-Kam. Sommé d'apporter une rançon en échange de leur vie, le père a déjà rassemblé l'argent. Mais il est âgé et son état de santé lui interdit d'entreprendre le voyage vers la cité des pirates...   | P. 51 |
| Rêve de Dragon         | <b>Le trône d'Odalis</b> .....Denis Gerfaud<br>Quelle triste fin pour une Haut-révante de terminer ses jours dans la marmite bouillante des habitants de Gartafiol ! Les voyageurs n'hésiteront pas à intervenir pour sauver la belle demoiselle, surtout s'il s'avère que celle-ci possède justement le... mais chut !...  | P. 59 |
| Appel de Cthulhu       | <b>Sur les traces d'Arsène</b> ..... Th. Florac et Ph. Bouqueau<br>Trêve de "grands anciens" et de divinités malfaisantes : les investigateurs sont invités à découvrir le secret du château d'Eunerville, sur les traces de l'ami Arsène (Lupin bien sûr). Ce scénario est basé sur un roman de Boileau-Narcejac et séduira les amateurs d'"années folles".                              | P. 67 |
| Empires & Dynasties    | <b>La porte</b> ..... Isabelle Schuh et David Collet<br>Une idée bien charitable d'aider ce jeune homme victime d'un accident de char sur la route de Phéarys. Il est malheureusement trop tard pour le sauver... mais il est encore temps de récupérer le rouleau de parchemin qu'il vous demande de faire disparaître dans l'intérêt général...   | P. 72 |
| Règles Avancées<br>D&D | <b>Pour quelques moutards de plus</b> .....Jacques Coutant<br>Qui peut bien être responsable des derniers malheurs du Père Noël, si ce n'est son ennemi héréditaire, le Père Fouettard ? Quels traquenards sordides et hilarants recèle la base secrète de ce malfrat ? Humour garanti, ce qui n'exclue pas un minimum de "technique" de jeu si l'on veut un jour revoir son pays natal ! | P. 79 |
| Hurléments             | <b>La prise de Blaye</b> ..... Finn<br>Quels sont les motifs qui poussent Guillaume IX le troubadour à vouloir vaincre à tous prix (même à celui de la trahison) son vassal rebelle le Baron Horon de Blaye... Et quel rôle joue dans tout cela Isabelle, gentille demoiselle de la caravane ?  | P. 84 |

Attention : ce numéro n'est complet que s'il est vendu avec le poster encarté entre les pages 42 et 51

Dragon Radieux n° spécial, supplément au N°22 (Novembre 1989) - Revue des Jeux de Rôle & Jeux de Plateau - Editeur : Editions Dragon Radieux, Le Charbinat, 38510 MORESTEL, Tél. 74 80 10 64 - Directeur de la Publication, Rédacteur en chef : Paul CHION assisté de Philippe MEHEUT - Secrétariat de rédaction : Pascaline CHION - Responsable Publicité : Jean-Claude JULLIAND - Dépôt Légal : à parution - Commission Paritaire : 67435 - N° ISSN : 0297-2069 - Maquette : Paul CHION - Photocomposition : SPI, Chambéry - Imprimerie PONCET Echiroles - Dessin de couverture : Guy ROGER.  
AVERTISSEMENT AUX LECTEURS au sujet des jeux dont il est fait mention dans ce numéro : AD&D est un jeu TSR, distribué en France par TRANSECOM - L'Appel de Cthulhu V.F., Paranoïa V.F., StarWars V.F., sont édités par JEUX DESCARTES - Stormbringer V.F. est édité par ORIFLAM - Rêve de Dragon est édité par la N.E.F. et distribué par LUDODELIRE - CHILL V.F. est édité par SCHMIDT France - TOON est une production STEVE JACKSON GAMES - Empires & Dynasties et Hurléments sont produits par DRAGON RADIEUX EDITIONS.

## Complétez votre collection de "Dragon Radieux" avant qu'ils soient épuisés !

2

**N°2** Scénarios AD&D / Appel de Cthulhu / Empire Galactique - Aide de jeu AD&D "Le Ranger" - Nouvelle - Trégor - Lieux imaginaires : Auberge -

3

**N°3** Scénarios AD&D / Appel de Cthulhu / Empire Galactique - Aide de jeu : pierres précieuses - cours d'astronomie - Grandeur Nature : premiers conseils.

4

**N°4** Scénarios AD&D / Ultime Epreuve / Star Frontiers / Appel de Cthulhu - Aide de jeu AD&D : le Clerc - Un repaire de pirates - Trégor - Banc d'essai : Star Frontiers.

7

**N°7** Scénarios AD&D / Rêve de Dragon / Légendes 1001 Nuits / Mercenaires - Aide de jeu AD&D : trésors et récompenses - Banc d'essai : Bushido - Aide de jeu 3 Mousquetaires.

11

**N°11** Scénarios AD&D / Stormbringer / Trois mousquetaires - Aide de jeu Légendes : le combat - Nouvelle - Trégor - Lieux imaginaires : Mercenaires SF - Tom Bombadil - Banc d'essai Zone et Croisades - Jeu avec figurines : utilisation des unités.

12

**N°12** Spécial "Morts Vivants" - Scénarios AD&D / Bitume / Rêve de Dragon / JRTM / Paranoïa - Les morts vivants dans AD&D - Lieux imaginaires : crypte SF - Banc d'essai : légendes vallée des Rois - Généalogie dans Silmarillion.

13

**N°13** Scénarios Marvel / Space Opera / Toon / James Bond - Système simulation multijeu - Jouer un Elfe - Morts vivants dans AD&D (2ème partie) - Banc d'essai Star Wars - lieux d'imaginaire : Brocéliande

14

**N°14** Scénarios AD&D / Appel de Cthulhu / Star Wars / 3 Mousquetaires - Le monde de Glorantha - Empires & Dynasties nouvelle édition - récapitulatifs modules TSR - Jeu avec figurines - les Sandars en Trégor - 3 Nouvelles.

15

**N°15** Scénarios Runequest / AD&D / Chill / Animonde / Empires & Dynasties - Le monde de Harn - Les Sandars - Chroniques de Reah - Banc d'essai : Battletech - le Roi Sorcier d'Angmar -

16

**N°16** "Spécial Démons" Scénarios : Empires & Dynasties / Légendes Table Ronde / JRTM / Rêve de Dragon - Les démons dans RQ, E&D, AD&D et Légendes VR - L'anneau - Croisades version figurines - Grandeur Nature

17

**N°17** Scénarios : Star Wars / AD&D / Appel de Cthulhu / Vallée des Rois - Aides de jeu sur les démons (suite) - Warhammer Battle - Banc d'essai : Hawkmoon - Chroniques de Tom Bombadil - La famille d'un personnage - Les tablettes des Nains.

18

**N°18** Scénarios AD&D / Maléfices / Rêve de Dragon / JRTM / Légendes Celtiques - Un oppidum gaulois - les forêts dans les Terres du Milieu - Les Aliens vers. Space Opera - Banc d'essai : James Bond - Les Kearis en Trégor - Nouvelle : Le songe.

HS 2

**HS 2** 10 Scénarios pour 10 jeux différents : de Animonde à Warhammer en passant par AD&D, E&D, JRTM, James Bond, Cthulhu, Rêve de Dragon, Paranoïa et Stormbringer - un panorama complet des succès du moment + un poster inédit !

19

**N°19** Scénarios Stormbringer / Appel de Cthulhu / Toon / JRTM / Space Opera - Aide de jeu E&D : Arenville de l'Empire (avec carte) - Marvel - Magie dans l'Oeil Noir - Interview des auteurs de Hurllements - Chroniques de Trégor - Nouvelle.

20

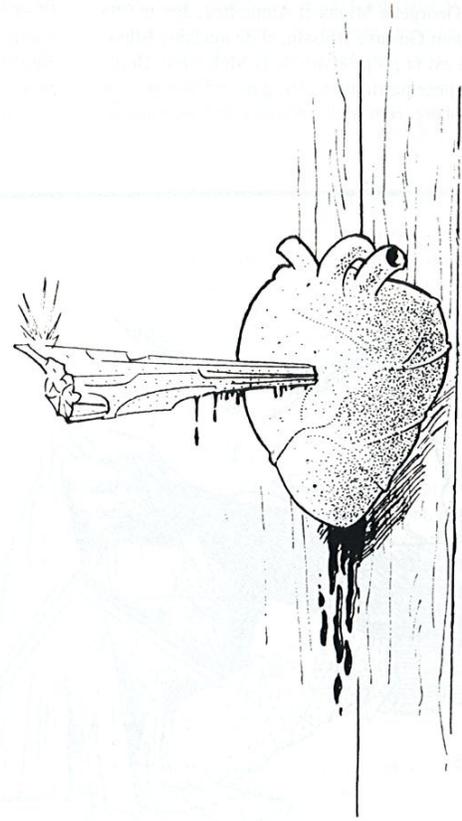
**N°20** Spécial "Rôle Amour Sentiments" - Scénarios AD&D / Appel de Cthulhu / Hurllements / 3 Mousquetaires - TERREMER - Les Aigles dans les Terres du Milieu - Nouvelle ambiance Hurllements - l'amour dans la SF - Aux Armes Citoyens et Ghost Buster au Banc d'Essai...

**Utilisez notre bon de commande page 90  
et sur votre lancée, abonnez-vous !**

## Cœur de Glace

Scénario : David Sicé

Illustrations : Jean Yves Decottignies



### Mercredi 16 janvier

Il venait de lui apporter son dîner. Elle avait le regard fixe, sans expression. La cuillère retomba bruyamment dans l'assiette : "Allez les chercher, je vous en supplie, allez chercher les autres..." - "Annie, tu... tu parles ? Ne - Ne bouge pas, je vais chercher ta..." - "Non !" crient les lèvres. Ses mains se tendent vers le bloc de papier. Il s'envole à travers la pièce, tandis que l'homme, stupéfait, est brutalement tiré en arrière, à travers la porte de la chambre, celle du bureau qui lui fait face, la fenêtre... Le corps défonce les volets de pin, ses doigts agrippent désespérément le rebord, l'espace d'un instant, il hurle, distendu à l'horizontale au-dessus du vide...

### Lausanne, vendredi 18 janvier

"Pardonnez-moi d'avoir un peu précipité les choses - je me présente : Kelly MacGregor - mais notre contact dans la police locale n'a accepté de nous confier la totalité de cette enquête qu'à la condition d'intervenir rapidement... C'est une occasion assez rare, vous savez, et comme vous étiez à la fois disponibles et à deux pas de la Suisse - enfin, façon de parler... Bref, voici les faits - vous prenez quelque chose ?"

Mercredi dernier, le docteur en neuro-psychiatrie Gustave Brüsslín était défenestré du troisième étage d'une pension de la station des Diablerets, dans le Valais. C'est le commissaire chargé des investigations d'usage en pareilles circonstances qui a informé la SAUVE de certains détails particuliers de ce drame : tout d'abord, personne n'a de motif pour ce meurtre. S'il y avait eu un cambrioleur, comme le laisse supposer la police helvétique, il n'a rien volé, personne ne l'a vu, et il devait être d'une force véritablement impressionnante pour projeter un homme de 1m90 et d'une centaine de kilos à travers le cadre d'une fenêtre fermée, avec des volets de pin ! Ce n'est pas tout : l'autopsie a révélé qu'outre les multiples contusions et fractures conséquentes au choc et à la chute sur la neige verglacée, le corps présente une double fracture des poignets remarquablement symétrique, qui a vraiment très peu de chance d'avoir été causée par la défenestration ou le contact avec le sol. Enfin, il semble que le "cambrioleur" ait aussi jeté à travers le carreau d'une autre fenêtre de la maison un bloc de papier, partiellement recouvert de l'écriture du

docteur Brüsslín. Il n'y a aucun témoin direct de l'accident, sauf peut-être la fille de la victime : en effet, celle-ci était assise dans son lit, et, par l'embrasement de la porte de sa chambre et celle du bureau de son père, pouvait voir la fenêtre. Mais elle n'a rien pu dire à la police : elle est frappée de mutisme depuis un accident survenu en montagne il y a un peu plus de trois semaines. "Bizarre, non" conclura la déléguée de la SAUVE.

Miss MacGregor a rendez-vous avec le neveu du commissaire Roger-Faunier ; il ne fait pas partie de la SAUVE et n'en connaît même pas l'existence, mais il est digne de confiance et c'est un excellent garçon. C'est du moins ce qu'affirme son oncle. En tout cas, travaillant sur place, il connaît tout le monde et tous les environs de la station. "Vous êtes en début de saison et le temps est magnifique : vous allez sûrement bien vous amuser !" "Ah, un dernier détail : monsieur Roger-Faunier ne semble pas tenir à ce que son neveu se mêle de nos affaires, alors faites preuve de discrétion, n'est-ce pas ?"

### Jean-Pascal Roger-Faunier

Le neveu du commissaire Roger-Faunier arrivera au volant d'une vieille camionnette bringuebalante toute écaillée ; c'est un jeune homme blond d'une vingtaine d'années, mais dont l'âge mental ne doit pas excéder les 15 ans ! Il est particulièrement bavard, et tend à parler plutôt lentement : c'est le moment de sortir votre accent "Suisse romande" de derrière les fagots !

Si les émissaires n'ont pas loué de voiture à leur arrivée à l'aéroport de Lausanne, ils devront "se

casier" à l'arrière de la camionnette, au milieu des skis, raquettes, pelles et autres espèces d'outillages les plus divers. Sinon, ils n'auront qu'à suivre le véhicule de ce jeune homme jusqu'aux Diablerets, ce qui les privera de l'intéressante, quoique quelque peu traînante conversation, de Jean-Pascal. En effet, pourvu qu'on lui pose les bonnes questions (et seulement à cette condition), le bien informé neveu du commissaire Roger-Faunier sera en mesure de communiquer quelques détails d'importance capitale pour découvrir le fin mot de l'affaire... Jean-Pascal connaît tout des derniers événements qui secouèrent le village des Diablerets et fut même le témoin direct du meurtre du docteur Brüsslín... Mais plutôt que de vous livrer à vous, Maître des Frissons, les informations fragmentées et désordonnées telles que nos émissaires pourront les recueillir, voici le récit complet qu'aurait pu faire le jeune Roger-Faunier s'il avait eu l'idée de commencer par le tout début, à savoir le tragique accident qui devait coûter l'entendement à la fille du docteur Brüsslín...

### La dernière randonnée d'Annie Brüsslín

"En fait, tout a commencé à la mi-décembre, lorsqu'un jeune touriste anglais, très bien de sa personne, débarqua aux Diablerets. Son nom, c'était Christopher Merry, et il s'est très vite mis à faire tourner la tête à toutes nos filles, à au moins un kilomètre à la ronde ! Vous pensez comme moi et les autres on était jaloux, mais un peu bizarrement, parce que, voyez-vous, si on avait été des filles, je crois pas qu'on lui aurait résisté non plus. Bref, ledit Christopher, après les avoir toutes rendues

folles de lui, décida d'aller visiter nos alpages avec seulement cinq heureux élus : un Français, Michel Romain, le guide, Sainton, Robert de son prénom, et puis trois de nos jeunes filles suisses : Janine Sheer, Georgette Mioux et Annie Brüsslín, la fille du docteur Gustave Brüsslín et de madame Brüsslín, qui est la propriétaire de la Mélezière. Donc, Christopher partit avec cinq gars et filles pour le Lötchenberg, ce sont des glaciers en Suisse alé-

manique, et fallait voir le désappointement de toutes les autres. Je crois qu'elles se seraient bien entretenues pour passer une nuit avec Christopher à contempler le glacier enneigé au clair de lune ! C'est vous dire aussi qu'Annette (Annie Brüsslín) n'aurait renoncé pour rien au monde à cette randonnée qui allait pourtant lui coûter si cher : elle passa outre l'interdiction solennelle de sa mère, qui n'avait d'ailleurs été prévenue qu'au dernier

moment, vous pensez bien, il faut dire que madame Brüsslín était très stricte sur ces points-là - et dans un sens elle avait bien raison, parce que Dieu seul savait ce qui pouvait arriver à une jeune fille partie en randonnée pour au moins trois jours avec un séducteur de l'envergure de ce Christopher Meryn. En fait, Dieu seul le sait toujours, puisque, deux jours après son départ pour le Lötchenberg, on retrouva Annie seule, hagarde, errant sur les flancs du Baldhorn : elle n'a jamais reparlé depuis, et il paraît même qu'elle ne peut pas se nourrir ni s'habiller toute seule. On a présumé que Christopher et les autres avaient été emportés par une avalanche et que c'est ce qui avait choqué Annette. On n'a pas retrouvé de corps. Sa mère n'a pas voulu la faire interner : elle voulait que sa fille reste chez elle, c'est bien compréhensible remarquez, mais son père, le docteur Brüsslín, il était pas du même avis. Ils sont divorcés, faut vous dire, alors il a décidé de s'installer à la Mélezière pour soigner sa fille : ça, elle ne pouvait pas le lui refuser, mais on dirait que cela ne lui a pas vraiment réussi !

"En fait, c'est arrivé à l'heure du dîner : tous les clients de la pension étaient dans le réfectoire. Personne n'a rien vu, mais on a entendu un grand bruit de casse, et le cri du pauvre docteur qui tombait. Ça lui a fait un choc à madame Brüsslín, mais elle n'en a rien laissé paraître : elle a dit à la serveuse de téléphoner à la police, et elle a envoyé Hans, son homme de charge, un véritable géant, voir ce qui se passait en haut. Mais il n'y avait personne d'autre que sa fille, et il paraît qu'elle aurait tout vu, mais que dans son état, elle ne peut rien dire..."

Jean-Pascal Roger-Faunier ne sait rien sur les détails du meurtre, rien de l'autopsie. Pour lui, Gustave Brüsslín a été jeté par la fenêtre de son bureau par un cambrioleur qui en voulait aux économies de madame Brüsslín : il ne s'attendait pas à trouver quelqu'un d'autre sur son chemin, qu'une jeune fille sans défense. Il est entré en escaladant la façade de derrière de la pension, c'est facile avec toutes les prises, et a cassé un carreau au troisième, dans la chambre d'Annie : le père, attiré par le bruit, arrive : il le défenestre, prend peur et s'enfuit par où il est venu, ou alors il se cache dans une chambre, et se mêle tranquillement aux clients en attendant que la police arrive !

Si cette hypothèse est effectivement celle retenue par la police pour l'heure, autant vous préciser tout de suite qu'elle souffre de deux accrocs majeurs : d'abord le carreau a été cassé de l'intérieur et on a retrouvé le bloc du docteur en contrebas, et ensuite on n'a relevé aucune trace d'escalade sur la façade, ni de pas sur le terrain de derrière la Mélezière, pourtant fraîchement recouvert de neige...

Inspirez-vous du récit de Jean-Pascal pour répondre aux questions que les émissaires seront en mesure de lui poser : ne leur facilitez surtout pas la tâche en leur donnant la vision d'ensemble, claire et ordonnée qui vient de vous être exposée, et n'oubliez pas que, pour savoir tout cela, le jeune homme doit être d'une curiosité débordante : en effet, à peine les personnages lui laisseront-ils le temps de reprendre son souffle qu'il se mettra à les interroger : "Mais comment se fait-il que vous vous occupiez de la disparition de ce pauvre docteur Brüsslín ? Vous êtes d'Interpol ou quoi ?..." chaque réponse des joueurs amenant bien sûr une autre question. En revanche, si les émissaires se montrent indélicats, brutaux ou mal polis, ils ne pourront plus rien tirer de leur guide. A cet âge, on est parfois très susceptible...



## Un week-end aux Diablerets

“Les Diablerets” sont une charmante station de sports d’hiver dans le canton du Vaudois, pas tellement loin de la frontière française, offrant un panorama “typiquement helvétique avec des chalets splendides et un site superbe”. Bien que les touristes soient plutôt nombreux en cette saison, nos émissaires n’auront aucun mal à trouver des chambres à la pension de la Mélezière : les derniers événements ont apparemment provoqué un reflux notable, sans amener l’habituel essaim de curieux en mal de sensations malsaines. Il faut dire que Mme Brüßlin n’hésite pas à chasser ceux qui viennent se mêler d’un peut trop près de ce qui ne les regarde pas, surtout s’ils manquent de délicatesse. Dans ces cas-là, elle se fait éventuellement aider par son homme de charge, Hans Worten.

Les émissaires arriveront probablement aux alentours du déjeuner : tous les locataires de la pension, hormis ceux partis pour la journée en randonnée, sont réunis dans le réfectoire. Parmi ceux-là, remarquons tout d’abord un groupe de jeunes gens que le hasard (!) aura placé à une table voisine de celle des émissaires : sympathiques, énergiques, plutôt envahissants et faisant parfois preuve d’un humour d’un goût douteux, ils constituent quelque chose de comparable au Club des cinq et autres Conquérants de l’Impossible ; enthousiastes, encombrants et totalement irresponsables ! Actuellement, leur (bruyante) discussion s’est portée sur la délicate question de savoir si, oui ou non, le docteur Brüßlin avait crié avant de tomber de sa fenêtre : en effet, Paul, le plus jeune, affirme avoir distinctement entendu la fenêtre se briser d’abord, puis le cri du bonhomme, puis seulement après le bruit de sa chute. “Tu dérailles !” réplique un autre, Thierry. “Ça voudrait dire que le type est passé au travers de la fenêtre, a poussé un cri, suspendu en l’air, puis s’est laissé tomber en s’apercevant qu’il était au-dessus du vide, comme dans les dessins animés !” - “Il aurait pu d’abord défoncer les volets, puis se jeter dans le vide, ce serait plus logique pour un suicide...” propose timidement un autre, Jean-Pierre. “S’il avait voulu se suicider, il aurait peut-être d’abord ouvert les volets” reprend Paul, “mais par contre son agresseur a dû défoncer la fenêtre, puis balancer le docteur qui se serait retenu et...” - “Mais ce n’est pas plus logique !” coupe son frère aîné. - “De toute façon, c’est pas logique ce qui s’est passé là-haut”, conclut le plus âgé des adolescents (Philippe). “Pas vrai, les filles ?” et les deux Hollandaises assises à leur table de rire bêtement, sans avoir compris un mot de la conversation !

Notez que ces sympathiques touristes pourraient devenir fort gênant pour l’enquête des émissaires si ceux-ci se font remarquer : ils voudront à toute force participer aux investigations et il sera difficile de s’en débarrasser. Ils n’ont aucune mauvaise intention et seront pleins de bonne volonté à condition de pouvoir participer au “grand jeu de l’aventure” - bien que leur courage puisse être sensiblement limité en comparaison de la détermination bien connue des membres de la SAUVE...

### Monsieur Bellan

A une table bien à l’écart du bruyant petit groupe dont nous venons d’entrevoir la conversation, déjeune un petit retraité : Maurice Bellan, peintre paysagiste à ses heures, profite de ses vieux jours

pour remplir ses yeux et ses toiles des lumineux alpages vaudois. Discret, timide et réservé, monsieur Bellan est inquiet : sa belle-fille va accoucher et le beau-papa attend sous peu un coup de téléphone. Or, Mme Brüßlin vient justement lui glisser un mot et le voilà qui s’empresse d’aller répondre dans le salon, mais ce qu’il va apprendre n’est pas tout-à-fait l’heureuse nouvelle qu’il attendait...

Revenu au salon, le vieil homme paraît très préoccupé... “De mauvaises nouvelles monsieur Bellan ?” - “Non, non madame Brüßlin, mais je... je pensais à votre pauvre petite fille, toute seule à longueur de journée... Est-ce que cela vous ennuerait si... si je passais cet après-midi avec elle : elle aurait un peu de compagnie, et puis je pourrais faire son portrait, cela la distraierait sûrement...”

Mme Brüßlin n’acceptera cette proposition qu’avec une réticence marquée : le petit retraité a l’air inoffensif, et au fond d’elle-même elle s’inquiète de laisser seule sa fille après les derniers événements. Or, Mme Brüßlin a bien d’autres choses à faire que passer ses journées à chaperonner une infirme, fût-elle sa fille, et bien d’autres dépenses à envisager que les gages d’une infirmière à domicile. Monsieur Bellan passera donc le vendredi après-midi avec Annie, mais il n’est pas question que quelqu’un d’autre la visite.

Monsieur Bellan ressortira de la chambre d’Annie Brüßlin un peu avant le dîner, encore plus troublé. Il demande à Mme Brüßlin le nom et le téléphone d’un bon guide de montagne, numéro qu’il compose fébrilement sur l’appareil du salon alors que la cloche du dîner a déjà sonné. “Allô monsieur Fontaine ? Excusez-moi de vous déranger si tard, mais il faudrait que vous m’aidiez à monter une expédition dans la montagne dès demain - Si j’ai déjà fait du ski de fond ? Oui - enfin non, mais ce n’est pas

bas de la porte numéro 8 s’amorcellent les cristaux de gel. La porte est fermée - bloquée : ni la serrure, ni même les gonds ne fonctionnent. Il faut la défoncer ou alors attendre le dégel. L’intérieur de la salle baigne dans la blancheur fantomatique rayonnant de la couche de glace qui a tout recouvert... Bellan git mort, figé dans son sommeil. A côté du lit, un chevalet portant le portrait, masqué par le gel, d’une jeune fille alitée au regard épouvanté...

### Contact mortel

Les émissaires auront eu cette première journée pour apprendre toutes les informations que détient Jean-Pascal par celui-ci ou par tout autre habitué de la station, s’ils se montrent judicieusement curieux et font preuve d’un minimum de tact. Ils auront pu également reconnaître les lieux, fraterniser avec le “Club des Six” et être les témoins de l’horrible fin du petit retraité et de l’étrange comportement qui précéda ce tragique événement. Les deux morts survenues à deux jours d’intervalle à la Mélezière en des circonstances si particulières sont bien évidemment liés : les deux victimes se sont, peu avant leur décès, trouvées seules pendant au moins quelques minutes avec Annie Brüßlin. De plus, l’expression du portrait de la jeune fille fait par monsieur Bellan prouve que, durant l’après-midi qu’il passa avec elle, celui-ci n’a pas vu qu’une jeune fille au regard vide, frappée de mutisme. Est-ce à dire qu’Annie Brüßlin est responsable de ces deux morts ? Pas tout-à-fait...

Qu’arrivera-t-il si les émissaires réussissent à se retrouver dans les mêmes conditions que les deux victimes précédentes, à savoir seuls dans la chambre d’Annie Brüßlin, et ce à l’insu de sa mère, devenue véritablement intraitable quant au voisinage de sa fille, et sans le Club des Six dans les pattes ? Tout d’abord, la jeune fille ne réagira

## Saisissant avec difficulté le crayon ou le stylo, la main hésitante tracera maladroitement une sorte de plan sur la feuille...

le problème, j’apprendrai - Comment ? Pour où ? Attendez une petite seconde.” Le vieil homme sort un carré de papier de sa poche, qu’il déplie nerveusement, puis retourne dans tous les sens : “Mais... mais... je vous dirai cela demain, monsieur Fontaine. Bonne soirée” achève-t-il d’une voix tremblante. Il raccroche, livide, la feuille de papier blanche, désespérément blanche à la main...

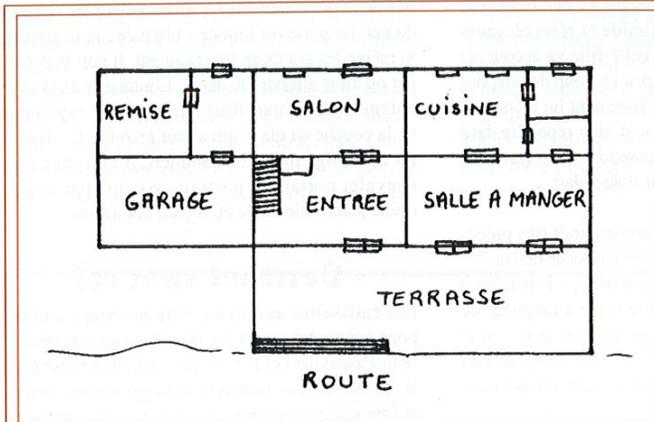
Monsieur Bellan ne comprend plus, il a perdu pied. Il ne mangera pratiquement rien, montant se coucher très tôt, sans que personne n’ait pu tirer de lui ce qui le mettait dans un tel état. Or, sa chambre est voisine de celle des émissaires. Tard dans la nuit, au-delà de minuit, une sensation d’inconfort les gagne peu à peu à travers leur sommeil, sensation qui se change rapidement en frissons convulsifs : la température de leur chambre (plus précisément celle de l’une des cloisons intérieures !) est en chute libre, comme si le chauffage était en panne et les double-vitrages grand ouverts...

Guidés par leur sens de l’Inconnu, ou plus simplement par la morsure grandissante du froid, les émissaires en découvriront facilement la source : au

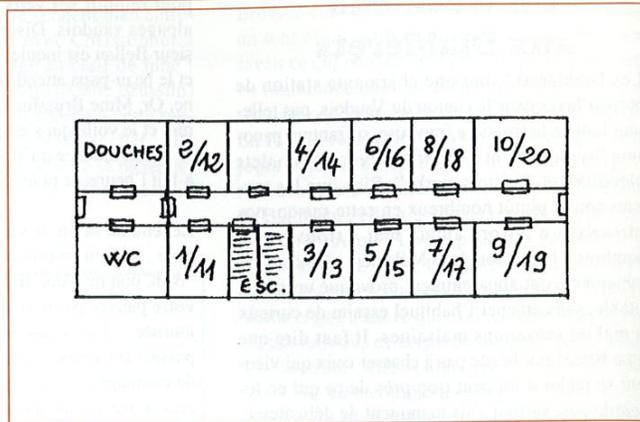
pas : à demi assise sur son lit, elle fixe l’embrasure de sa porte, totalement absente, comme réduite à l’état de légume. Puis soudain, ses lèvres commencent à bouger, faiblement, murmurant de manière presque imperceptible : “Je vous en supplie... Allez les chercher, ils sont encore vivants, prisonniers dans la grotte... Crayon...” Saisissant avec difficulté le crayon ou le stylo, la main hésitante tracera maladroitement sur la feuille que lui auront fournies les émissaires une sorte de plan (voir Annexe), qui doit les mener là où ils sauveront “les autres”. L’encre est rouge, humide ; le crayon n’a pas touché le papier, sauf si les émissaires ont songé à les rapprocher suffisamment (Perception). A quelques mètres d’eux, l’Inconnu palpite...

Les inscriptions disparaîtront du papier après quelques minutes. La jeune fille est retombée dans son apathie. L’Inconnu n’a pas quitté la salle. L’Inconnu ne les quitte plus.

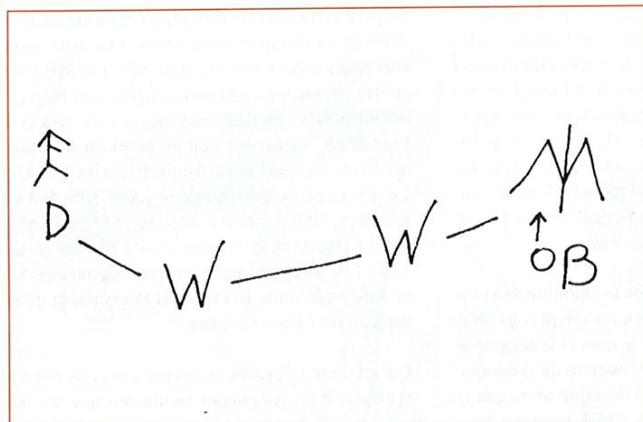
Chill



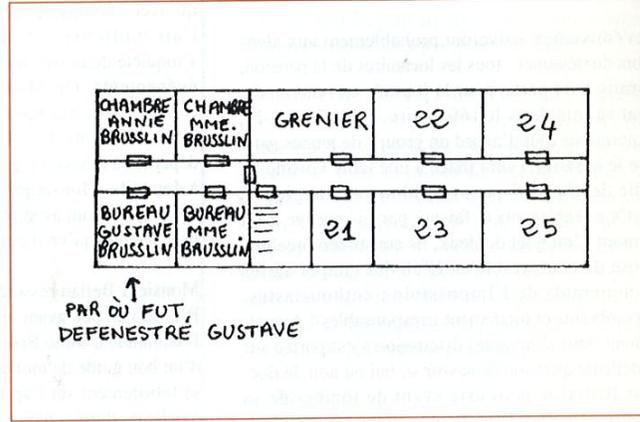
Pension "La Mélezière" Rez de Chaussée



Pension "La Mélezière" 1er/2ème étage



Plan dessiné par Annie Brüsslin



Pension "La Mélezière" 3ème étage

**Annexe 1 : plans de la pension et croquis établi par la jeune fille**

**La vérité**

Ce n'est pas Annie Brüsslin qui parle et écrit à ceux qui l'ont approchée, entendue, et auraient sans doute exaucé ses suppliques, mais celui qui détient actuellement pouvoir sur ce corps sans âme est l'Incube Christopher Merryn. Une fois installé aux Diablerets, s'étant attaché la jeunesse locale, le monstre décida d'aller s'offrir une discrète orgie dans la solitude des montagnes vaudoises.

Au terme de cette fameuse randonnée, Merryn extorqua de l'ensemble de son expédition le fluide vital dont il se régénérât, mésestimant dans son ivresse la résistance de l'une de ses victimes, Annie Brüsslin. Celle-ci, dans un dernier sursaut de volonté, s'échappa de la grotte où s'achevait le festin et provoqua une avalanche qui emprisonna irrémédiablement son bourreau en recouvrant l'entrée de la caverne. Un Incube ne meurt pas de froid - ou tout au moins pas immédiatement - et garde toujours un lien avec chacune de ses victimes encore vivantes : rassemblant toute son énergie, il tenta par trois fois d'amener des recherches vers la grotte, afin de le libérer de sa gangue de glace et de récupérer l'énorme quantité d'énergie gaspillée pour le sortir de là ! Sa première tentative de communiquer avec les sauveteurs de la jeune fille échoua : Annie Brüsslin résistait de tout son être, être que Merryn brisa : chassée hors de son corps, Annie Brüsslin

devint un esprit désincarné, hantant les lieux où reposait son corps qui, rendu fou de peur et de désespoir, s'oppose aveuglément à la délivrance du monstre : elle assassina son père et monsieur Bellan, persuadée qu'ils allaient tout mettre en œuvre pour réveiller son bourreau. Si les émissaires ont été contactés par Merryn, et s'ils décident de suivre le plan tracé par l'Incube, elle tentera de les empêcher de quitter la station par tous les moyens. De jour, ces attentats pourront encore passer pour des accidents :

- une violente poussée dans l'escalier, en haut des marches bien sûr : Jet d'Agilité/ Critique : se rattrape à la rampe sans chuter/ H : le personnage descend l'escalier sur les fesses, quelques bleus (superficiel)/ M : le personnage dégringole sur le côté, il se tord la cheville (Dommages légers)/ L : culbute jusqu'au palier : Blessure Légère (cheville ou poignet foulé)/ Echec : Jet de Chance, si réussi : Blessure Moyenne (Bras ou Jambe cassé) ; si échec : Chute Mortelle : Nuque brisée ou fracture du crâne. Si vous tenez vraiment à ce personnage : après avoir perdu conscience, il se relèvera apparemment simplement sonné, puis, dans la dizaine d'heures qui suit, passera par tous les symptômes de l'hémorragie cérébrale : hallucination auditive ("Tu m'as appelé ?"), palpitations, tremblements, vertiges, vomissements, paralysie progressive du visage, main, jambes, bras, le tout en s'accélégrant et s'achevant dans le coma mortel. Le personnage peut être sauvé par une opération chirurgicale "à crâne ouvert" rapide, uniquement dans un grand hôpital (Genève, Lausanne...).

Hypothèse amusante, non ?

De même, le fantôme coupera les freins, bloquera les accélérateurs et finira par briser la direction de la voiture des émissaires, de préférence dans un virage bordé d'un précipice, tout en abattant un arbre au besoin : procéder à un Jet de Dextérité pour le conducteur pour voir s'il arrive à maîtriser son véhicule avant la perte de direction (Echec/ Collision avec le véhicule camion-citerne qui vient en face et on termine tous dans le ravin/ L : Dérapage, accrochage et arrêt en équilibre délicat au-dessus du vide/ M : Tête à queue et la voiture verse sur un côté/ H : La voiture va frotter contre les rambarde de sécurité avec un grand jet d'étincelles et s'arrête. Dans tous les cas, les passagers font un Jet d'Endurance (Courante !) pour encaisser le Choc, sauf dans le cas de l'Echec où ils s'exposent - ô joie - tout-à-fait aux Dommages Catastrophiques (Voir Règles p 41). La Réussite Critique donne le résultat H, moins le Choc pour les passagers. Dérapage en douceur, donc.

**Le feu des fous**

Durant la nuit du samedi au dimanche, le fantôme tentera de détruire le corps détenu par l'Incube - et les émissaires contactés par la même occasion - sauf si ceux-ci ont, envers et contre tout, pris la piste de la caverne maudite, l'Antre du monstre : en ce cas, elle volera les rejoindre (voir "La Caverne de l'Incube").

Si le corps d'Annie Brüsslin est encore à la Mélezière, ce sera dans les étages de la pension que résonneront ces bruits de pas traînant sans personne (de visible) pour les produire. Si cela ne suffit pas à



tirer nos émissaires calfeutrés dans leur chambre, le "Club des Six" ira les réveiller : ils viennent d'apercevoir "une drôle de lumière qui flotte dans le couloir du troisième étage". En effet, tout en haut des marches, la silhouette spectrale tremblotante les attend. Elle recule à l'approche des personnages, et passe au travers d'un mur. Derrière, c'est un débaras dont la porte est restée ouverte. Une pile de vieux livres s'écroulera au fond de la pièce... La porte se refermera, obstinément bloquée sur les inconscients tombés dans le piège ! Moins d'une dizaine de secondes après, la chaudière à mazout de la pension explosera, embrasant le rez-de-chaussée l'instant d'après. Le bâtiment est construit tout en bois, l'incendie est attisé par la haine et la douleur de l'esprit ivre de fureur contre le monstre et tout ceux qui ont fait d'elle ce qu'elle est à présent. C'est dire que l'enfer montera rapidement à la tête des occupants de la Mélezière.

Le Fantôme s'en prendra strictement de la même manière au domicile des émissaires s'ils ne sont pas à la pension, sauf s'ils sont en montagne.

Mme Brüsslín ne se réveillera pas au bruit : trop nerveuse après les derniers événements, elle a pris un somnifère. Les locataires paniqueront, piqueront leur crise de nerf, feront tout ce qu'il ne faut pas faire dans ces cas-là : essayer de descendre par l'escalier déjà miné par les flammes, qui s'écroulera en même temps que quelques poutres bien lourdes. Rendus fous de peur et aveuglés par la fumée, certains suivront le même chemin que Gustave Brüsslín sans avoir attendu les pompiers et sans regarder exactement sur quel genre de terrain ils vont atterrir. Le Club des Six suivra les émissaires. Le feu montera plus rapidement par l'aile gauche de la maison ; la meilleure tactique pour s'en sortir sans affronter les flammes consiste donc à se réfugier au troisième étage, côté dortoir, en fermant la porte derrière soi, et à attendre les pompiers et leur échelle ; il ne faut ouvrir la fenêtre qu'au dernier moment à cause de l'appel d'air qui provoquerait le franchissement des flammes à travers les murs et le sol du fond de la salle. Autre tactique, sauter de l'étage le plus bas possible, côté arrière-cour et surtout pas sur une terrasse cimentée verglacée ! (voir Chutes et Feu Règles p 41). Pendant ce temps, l'esprit se déchaînera : si les émissaires se sont réfugiés dans une chambre, il tambourinera contre les murs intérieurs, tentant de défoncer la porte qui les protège des flammes et des gaz brûlants (donc des dommages !) : aux personnages d'empêcher le vantail de sortir de ses gongs surchauffés... Si par contre ses victimes se déplacent à travers la maison, l'esprit fera claquer les portes, lancera des objets pointus au ras du sol pour blesser aux jambes, ou fera passer un tas de vêtements embrasés pour une victime se tordant de douleur qui se relèvera brutalement pour se jeter sur le personnage etc.

## La caverne de l'Incube

Si ce dernier attentat n'a pas suffi à éliminer les émissaires (les décourager serait étonnant, non ?), plus rien ne s'opposera à ce qu'ils partent à la recherche de la Grotte qu'indiquait le plan tracé par ce qu'ils croient sans doute encore être Annie Brüsslín. Une telle randonnée dure entre trois et quatre jours. Si on part directement de Leukerbad, station non loin de laquelle on a retrouvé Annie Brüsslín ("les flancs du Baldhorn"), on réduit la durée de l'expédition à un jour et demi, ce qui fait automatiquement une nuit en montagne... De toute

manière, il faut chausser ses skis aux aurores. S'il n'a pas été grillé vif, le Club des Six, pas dégoûté pour autant, suivra à distance les traces de l'expédition, à moins que les personnages aient accepté leur compagnie. Ne pas oublier que la prudence la plus élémentaire réclame la présence d'un guide (Franz Fontaine, auquel avait téléphoné feu monsieur Bellan), ou son employé... Jean-Pascal Roger-Faunier. Remarquez que si les émissaires ne prennent pas Jean-Pascal, c'est lui qui guidera le Club des Six... Sans guide, les émissaires ont toutes les chances de :

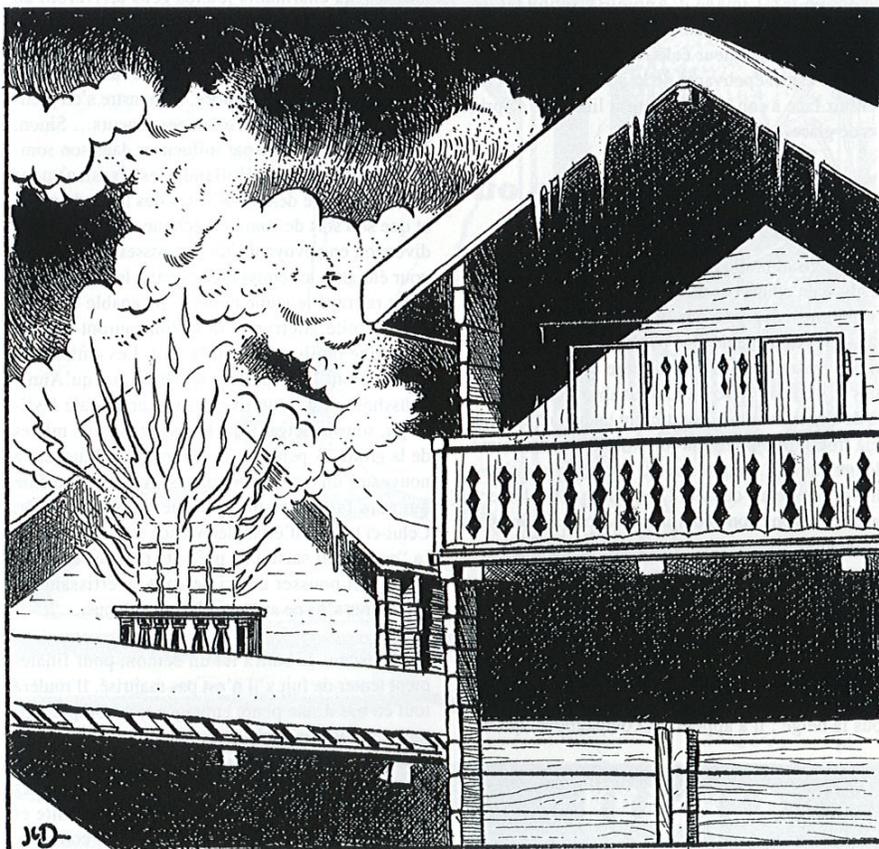
- 1 - se perdre (Jet de Techniques de Survie raté),
- 2 - Faire un tour au fond d'une crevasse (Jet de Chance raté : le pont de glace que l'on traversait sans même s'en être rendu compte s'écroule - Bonne Chute !).

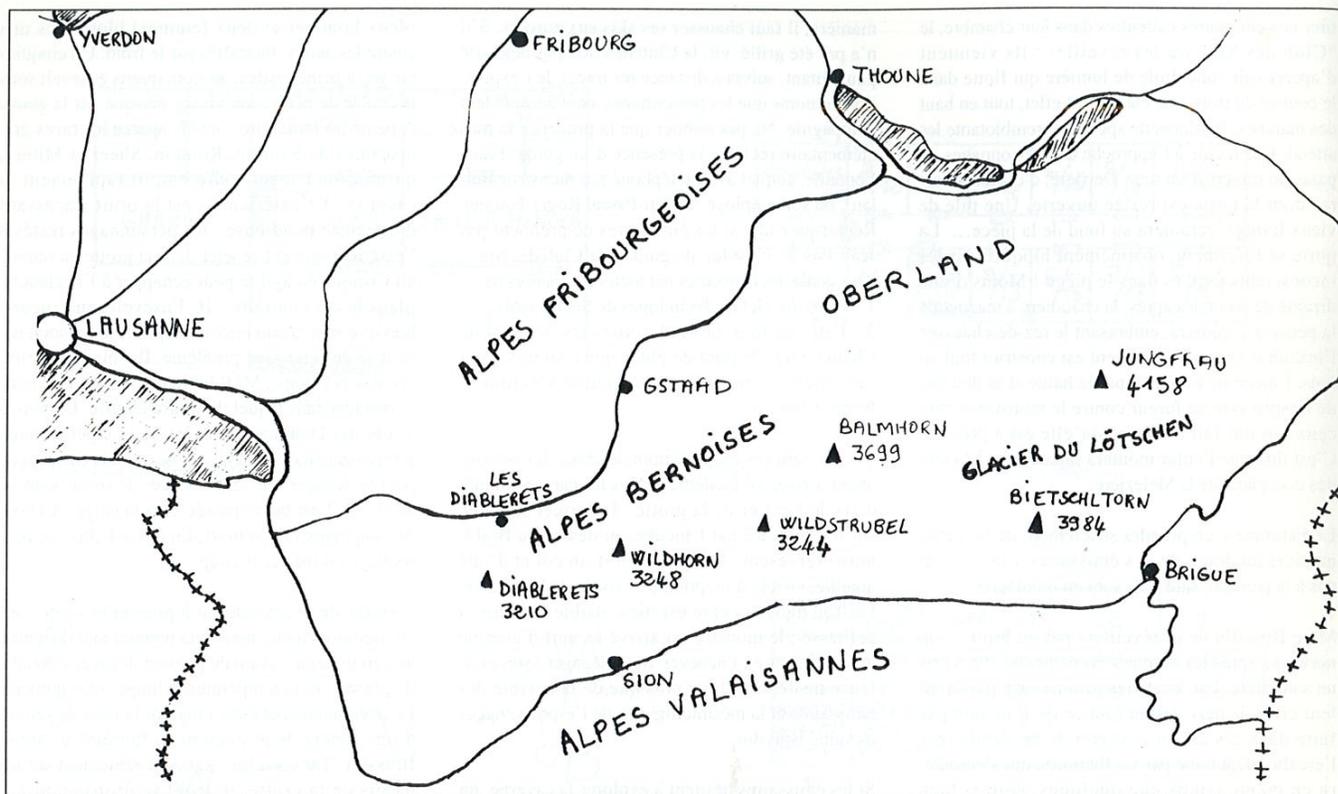
S'ils évitent ces menus impondérables, les personnages arriveront facilement dans les parages immédiats de l'entrée de la grotte : le dernier symbole sur le plan tracé par l'Incube, au-dessus du B (aldhorn) représente l'alignement d'un col et d'une aiguille, visible d'un point très voisin de la caverne. Le trou dans la pente est bien visible, malgré sa petitesse : le monstre est arrivé à court d'énergie avant d'avoir pu l'achever, ni se dégager : son existence ne dépend donc plus que de la naïveté des émissaires et la mésintelligence de l'esprit vengeur d'Annie Brüsslín...

Si les émissaires hésitent à explorer la caverne, un très faible gémissement - appel au secours d'un mourant à bout de force - les décidera peut-être. S'ils se fauillent dans l'ouverture étroite, ils accéderont, en glissant le long d'un éboulis de neige compact et glacé, dans une petite grotte, assez large pour abriter un camp. Dans un coin sombre, tout au fond, brillent quatre éclats : la lumière amenée par les personnages dans les réflecteurs des torches des quatre premières victimes de Merry, quatre corps

(deux hommes et deux femmes) blottis les uns contre les autres, momifiés par le froid. Un cinquième git, à peine visible, au trois-quarts enseveli sous la coulée de neige, son visage masqué par la glace. A peine les émissaires ont-ils aperçu les faces grimaçantes de Sainton, Romain, Sheer et Mioux, qu'un grondement sourd emplit rapidement la caverne. A l'extérieur, c'est le bruit fracassant d'une nuée poudreuse : les personnages restés à l'extérieur doivent se jeter dans la grotte ou réussir un Critique en agilité pour échapper à l'avalanche (dans le cas contraire : H/ Enseveli sans aucune blessure et pouvant encore respirer, le personnage peut se dégager sans problème. Il a bien sûr perdu ses skis et bâtons ; M/ Il lui faut un Jet de For. pour se dégager sans lequel il mourra étouffé. De plus il a subi des Dommages Légers ; L/ Le personnage est moyennement blessé, jambe ou bras cassé. Il ne peut se dégager seul. Ses chances de survie sont de 80 %, x1/2 par heure passée sous la neige. Au bout de cinq heures il est mort. En cas d'Echec, le personnage est tué sur le coup.

L'entrée de la caverne est à présent bloquée - oh pas définitivement, mais cela prendra tout de même un certain temps avant de pouvoir dégager l'éboulis de glace... et la température plonge littéralement. Le phénomène persistera malgré la mise en œuvre d'une sphère de protection, le fantôme d'Annie Brüsslín - car c'est lui - agissant seulement sur les parois de la grotte, le froid se propageant par convection dans l'air ambiant. Il suffira aux émissaires de mettre en marche une source de chaleur (un réchaud à gaz que l'on emporte toujours en montagne, surtout lorsqu'on doit y passer la nuit ! ou à la rigueur un foyer improvisé, si les personnages n'ont pas peur de s'asphyxier) qui stoppera le gel, sauvant les émissaires du sort de monsieur Bellan ; mais l'esprit ne s'en tiendra pas à cette unique attaque : la première pioche que saisira un





Annexe 2 : carte de la région

émissaire pour réouvrir la grotte se retournera contre lui, mue par la fureur kinétique du fantôme, qui tentera d'achever son travail en projetant plusieurs fois le personnage contre la muraille de pierre. Mais, brutalement, sa victime retombe avant d'avoir été tuée : la paroi ensanglantée devient blafarde et semble se liquéfier comme de la neige au soleil tandis que dans un hurlement déchirant ("Nooooon !"), l'image d'Annie Brüsslín (Jet de Perception) se dissout dans l'épaisseur minérale... Seul, le foyer salvateur éclaire à présent les émissaires : l'esprit épouvanté de la jeune fille vient de s'enfuir face à son bourreau enfin libéré de sa prison de glace...

### Christopher Merryn ou la pavane du démon

Celui-ci gisait pratiquement recouvert par la coulée de glace en contrebas de l'entrée de la caverne ; la température dégagée par le foyer qui a sauvé les émissaires du froid dégagé par le fantôme lui a permis de briser la dernière barrière qui le retenait, mais le jeu reste serré : il lui faut absolument soutirer de l'énergie vitale avant la fin de la nuit et il est déjà trop faible pour pouvoir voler ou même simplement courir : autant dire qu'il est à la merci des émissaires - mais ceux-ci l'ignorent probablement encore. Voyons donc comment il compte redresser sa situation...

A son réveil, Merryn jouera d'abord les amnésiques tremblants de froid : "Où suis-je ?" Il prétendra seulement se souvenir d'avoir été sur le flanc d'une grande montagne : il a entendu un bruit bizarre, comme un gémissement qui venait de dessous la neige ; il a appelé ses compagnons, qui ne

l'entendaient pas. Il ne se rappelle pas leur nom, ni le sien, c'est comme un rêve, ou plutôt un cauchemar... Comme il s'approchait encore, le sol s'est dérobé sous lui... et il a perdu conscience, jusqu'à ce que les émissaires le réveillent.

Si le "Club des Six" n'accompagnait pas les personnages lorsqu'ils furent emprisonnés sous l'avalanche, ces charmants jeunes gens arriveront au moins pour dégager la sortie : ils ont observé les émissaires de loin et ont vu la neige les ensevelir. S'ils ne sont pas présents, pour une raison ou une autre, une fois la nuit tombée, le monstre s'en prendra directement aux personnages-joueurs... Sinon, Merryn commencera par influencer dans son sommeil l'une des deux Hollandaises (Jessica) pour qu'elle le suive dehors. S'il y a des tours de garde et que son sort de sommeil échoue, il fera d'abord diversion en envoyant l'un des gosses à l'extérieur pour éloigner les émissaires : quand le groupe aura enfin rattrapé le jeune homme, incapable d'expliquer sa fuite, Merryn et sa victime auront disparu du refuge où ils passaient la nuit. Les émissaires retrouveront Jessica, dans le même état qu'Annie Brüsslín - c'est ce qu'ils croiront car la vraie Jessica git, sous la neige, à quelques dizaines de mètres de la grotte. A peine revenu, l'Incube subjuguera à nouveau l'un des adolescents, si possible le même qui aura fait diversion quelques heures plus tôt. Celui-ci tentera d'étrangler Wanda sous les yeux de sa "sœur" qui saisira ce prétexte pour sortir de sa torpeur et pousser un cri perçant, avertissant les émissaires s'ils ne sont pas déjà intervenus.

L'adolescent se battra tel un démon, pour finalement tenter de fuir s'il n'est pas maîtrisé. Il roulera tout en bas d'une pente enneigée très abrupte, faisant une chute mortelle pour tout être humain, mais il sera difficile aux émissaires de s'assurer de l'état exact du corps. "Jessica", elle, se jettera dans les bras du plus proche personnage, sanglotante et gémissante : c'est la position idéale pour commen-

cer un discret drainage d'énergie vitale, mais peut-être le couple ne disposera pas assez rapidement de l'intimité voulue, aussi, sur le chemin du retour, quand les skieurs longeront une large crevasse, l'Incube usera de toute sa force pour entraîner sa victime avec lui dans le précipice, tout en faisant croire à un accident (Jet de Perception pour s'apercevoir de l'étrange conduite de Jessica).

Si les personnages, sur le judicieux conseil de leur guide, ont pris la précaution de s'encorder, le tableau sera encore plus périlleux : cramponné au malheureux (à la malheureuse), le monstre se régénérera, vampirisant l'émissaire, qui aura sans doute peine à se défendre. Dans un même temps, usant de sa force surhumaine, l'Incube tirera sur la corde afin d'entraîner les autres personnages. Ne laissez pas aux joueurs le temps de se concerter. Une corde de montagne, c'est difficile à rompre, les personnages-non-joueurs ne comprendront pas ce geste de sauvegarde de la part d'un émissaire et tenteront de l'empêcher, croyant celui-ci devenu fou ou faisant preuve de la pire lâcheté. De plus, si c'est un personnage en bout de cordée qui rompt le câble, il précipitera d'autant la chute de ses compagnons vers la crevasse.

A chaque round, l'Incube entraînera un skieur encordé de plus dans la crevasse. Seuls les individus précipités dans la crevasse ou sur le point de l'être peuvent se rendre compte (Perception) que leur chute est due à la traction de "Jessica" et que celle-ci est très occupée avec son compagnon. Les encordés peuvent tenter de s'extraire de la crevasse tant que le dernier n'est pas tombé ou n'a pas tranché le filin, en se "désencordant" et en remontant la corde, au prix d'un jeu dramatique de jets d'Agilité (pour se libérer de la corde, pour remonter d'un "étage", c'est-à-dire du segment de câble entre deux encordés, pour dépasser un retardataire). Avec de la Chance, un émissaire peut se rattraper aux aspérités de la paroi au moment où le dernier



bout de corde file au fond de l'abîme, et réchapper à une mort certaine pour tout être humain.

Si Merryn est démasqué après la mort de Jessica, il tentera de s'enfuir à tire d'aile, sous sa forme monstrueuse, hurlant qu'ils les tuera tous (gageons qu'il tentera de tenir sa promesse dans des épisodes ultérieurs, à moins que les émissaires ne réussissent à l'abattre du premier coup...).

S'il n'a même pas eu le temps de vampiriser la pauvre Hollandaise, il ne vaudra guère plus qu'un misérable humain au combat, s'emparant de la première arme possible, voire prenant désespérément la fuite. Frappé à mort, il se consumera en cendres rougeâtres. Alors, si le corps d'Annie Brüsslín vit encore, la jeune fille s'éveillera d'un long cauchemar, tout souvenir de son drame soigneusement enfoui sous le manteau irisé de son inconscient...



## Caractéristiques des personnages non joueurs

### Herbert Roger-Faunier

FOR 56 DEX 50 AGL 44 PER 52 PCN 62 VOL 54  
CHA 42 END 46 CBT 50 Perception de l'Inconnu  
13 % Compétences : Boxe 68 % Automatique 67 %  
Fusil 67 % Techniques Policières 83 % Ski Alpin  
65 %.

Inspecteur de la Police Helvétique, il a ses bureaux à Lausanne. Membre de la SAUVE. 41 ans. Parle sans accent. Cheveux bruns, yeux marron, 1m78, 81 kg. Après la découverte du corps de Maurice Bellan, congelé dans sa chambre, il reviendra à la Mélezière interroger tous les locataires, émissaires compris.

Tenant à son métier, il évite d'être directement aux prises avec l'Inconnu, mais s'efforce en revanche pour que les dossiers lui semblant les plus "brûlants" soient pris en charge par un personnel peut-être plus "compétent" sinon plus expérimenté. S'il a demandé à son fils de guider et informer les émissaires, il préférerait le voir rester bienheureux et insouciant, à l'écart du sombre combat que se livrent les séides de l'Inconnu et la SAUVE.

### Kelly MacGregor

FOR 44 DEX 34 AGL 38 PER 68 PCN 72 VOL 72  
CHA 60 END 52 CBT 41 Perception de l'Inconnu  
15 % Compétences : Boxe 56 % Histoire 87 %  
Apparence 82 %.

Coordinatrice de mission pour la SAUVE, Kelly n'est pas exactement une femme de terrain. 24 ans, brune, 1m70, 82(C)-60-81, 68 kg. Jolie. Affectionne les hauts talons, parle trop rapidement, toujours pressée, plutôt godiche et maladroite dès que ça devient vraiment important. Le meneur de jeu l'utilisera pour renforcer l'équipe des joueurs ou comme personnage pré-tiré.

### Jean-Pascal Roger-Faunier

FOR 48 DEX 52 AGL 58 PER 60 PCN 50 VOL 30  
CHA 54 END 36 CBT 53 Perception de l'Inconnu  
10 % Compétences : Ski Alpin 83 %.

Neveu de l'inspecteur Roger-Faunier, il parle avec un accent "Suisse romande" prononcé, et plutôt beaucoup. Moniteur de ski et guide chez "monsieur Fontaine" pendant la saison à la station des Diablerets (lycéen à Aigle en période scolaire), il est le contact idéal : il connaît tout et tout le monde, et pourvu qu'on soit aimable avec lui ce jeune homme est très sensible au beau sexe. Mais c'est un parfait cœur d'artichaut. Il conduit une vieille camionnette blanche, mesure 1m65 pour 61 kg. Cheveux blonds, yeux noisette.

### Monica Brüsslín

FOR 48 DEX 56 AGL 48 PER 60 PCN 60 VOL 62  
CHA 42 END 50 CBT 48 Perception de l'Inconnu  
12 % Compétences : Premiers Soins 71 %, et des  
tas d'autres qui ne nous intéressent pas.

Femme sèche et autoritaire. Divorcée, elle n'a autorisé son mari à revenir à la Mélezière que pour la qualité des soins qu'il pouvait donner à leur fille. Difficile à convaincre, il lui semble, une fois son ex-mari mort, que personne ne pourra guérir sa fille. Vis à vis de celle-ci, son attitude est particulière : affection, douleur et pitié, mêlées d'un certain ressentiment à cause de la désobéissance d'Annie.

Ce ressentiment se change peu à peu en peur mêlée de haine au fur et à mesure que son subconscient fait le lien entre les morts successives. L'incendie de la pension, si elle en réchappe, sera plus qu'elle n'en pourra supporter : en pleine crise de nerf, elle accusera sa fille de tous ses maux, de lui avoir désobéi, d'avoir suivi Christopher Merryn, la traitant de "sale traînée" et de sorcière, avant d'être maîtrisée par un médecin. Cette scène douloureuse peut aider les joueurs ayant "oublié" de se renseigner sur l'origine du mutisme d'Annie Brüsslín, et peut-être aussi leur donner des idées...

### Le "Club des Six"

#### Paul Vautain

FOR 48 DEX 58 AGL 58 PER 50 PCN 76 VOL 52  
CHN 45 END 50 CBT 53, Perception de l'Inconnu  
15 %, Compétences : Ski Alpin 73 %, Premiers  
Soins 66 %.

Le plus éveillé du groupe. Pas suffisamment pris au sérieux. 15 ans, 1m70, brun. Petit frère de Jean-Pierre.

#### Jean-Pierre Vautain

FOR 50 DEX 46 AGL 48 PER 42 PCN 56 VOL 56  
CHN 50 END 56 CBT 49, Perception de l'Inconnu  
11 %, Compétence : Ski Alpin 62 %.

Moins doué que son frère, ce qui est gênant lorsqu'on est l'aîné. 17 ans, 1m72, brun.

#### Thierry Janvier

FOR 66 DEX 60 AGL 60 PER 62 PCN 52 VOL 62  
CHN 58 END 50 CBT 63, Perception de l'Inconnu  
10 %, Compétences : Ski Alpin 75 %, Judo 72 %.

Meilleur skieur, meilleur dragueur, bref le plus dégourdi du lot et pas trop bête avec ça, bonne recrue pour la SAUVE, en somme. 16 ans, 1m79, 60 kg, blond.

#### Philippe Cedra

FOR 60 DEX 56 AGL 58 PER 60 PCN 56 VOL 56  
CHN 50 END 52 CBT 59, Perception de l'Inconnu  
11 %, Compétences : Ski Alpin 72 %, Judo 72 %.

Meilleur ami et concurrent de Janvier 1m78 63 kg  
cheveux châtain.

#### Wanda et Jessica Bijwanck

Tous leurs attributs sont à 50, hormis la Volonté de Jessica (40 %). Les deux sœurs, relativement jolies, aux cheveux blond filasse, ont une connaissance du français assez limitée, surtout si l'on commence à

**Chill**

parler vite. Qu'importe, c'est si drôle de ne rien comprendre (hum...). Faisant des études d'infirmières, elles sont secouristes diplômées (Médecine 65 %) et se débrouillent en ski (65 %).

Hormis les deux Hollandaises, le groupe est francophone (et anglophile si vos émissaires ne parlent qu'anglais).

## Annie Brüßlin

Unique survivante de la randonnée menée par Meryn, la jeune fille échappa à l'anéantissement total : sublimée par l'effroi, l'âme d'Annie Brüßlin fut chassée de son corps, transformée en fantôme. Sa seule raison d'exister est d'empêcher la délivrance de son bourreau.

## Le Fantôme d'Annie Brüßlin

VOL 105 PCN 90

Attaque télékinésique : Jet sous la Vol du Fantôme, qui perd 5 points de Vol. pour chaque corps mis en mouvement par round (rarement plus d'un). Selon la qualité du résultat, blessures infligées au corps ou à la cible.

Attaque Thermokinésique : Jet sous la Vol. du Fantôme, qui perd 5 points par coup de chaleur ou de froid. L'esprit peut ainsi provoquer une explosion de liquide inflammable, des bouffées de gaz embrasé à partir d'un objet incandescent, une fonte rapide de la couche inférieure d'un manteau neigeux, comme la chute brutale de 2d10° par round de l'air ambiant, toujours par action indirecte sur les choses, jamais sur les personnes - mais celles-ci en profitent pleinement.

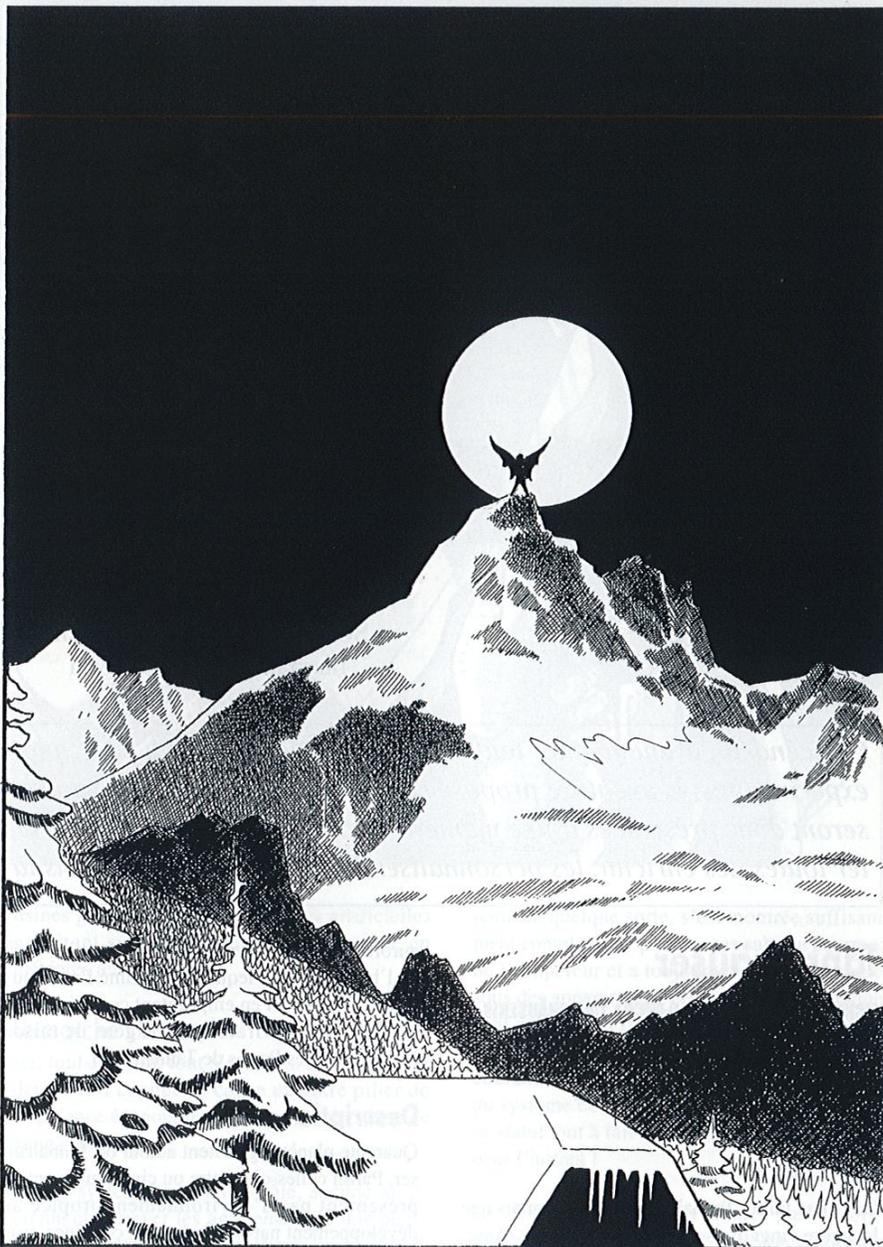
Le fantôme agit de manière totalement instinctive et aveugle, mais redoutablement efficace : c'est la peur qui le gouverne : Annie Brüßlin n'a pas conscience de ses actes, toute tentative de contact est donc vaine. L'esprit désincarné est chassé par la résurrection de l'Incube ou sa mort ; dans ce cas, Annie Brüßlin retrouvera son enveloppe corporelle et sa conscience. Conséquence sur les points d'Expérience, les émissaires gagneront un bonus de 420 points s'ils détruisent l'Incube, tout en sauvegardant le corps d'Annie.

## Christopher Merryn

FOR 120 DEX 80 AGL 120 PER 110 PCN 110 VOL 90 CVM 125 END 90 ATT 3/120% Effroi : -/2/6, Mouvement : T = 12m (sprint sans perte d'Endurance), E = 12m, A = 33m Classe : Corporelle, Discipline : Amnésie, Influence, Localisation, Obscurité, Panne, Sommeil, Transfert de voix, Ecriture, Lumière seconde, Transmission de Rêve, Manipulation : Oui, Valeur EXP 2600 points.

L'Incube (ou la Succube) est une créature capable d'aspirer l'énergie vitale de ses victimes. Sous forme humaine, l'Incube revêtira l'aspect de n'importe quel individu, pourvu qu'il ne soit pas démuné d'une certaine forme de beauté physique, afin de mieux séduire.

Sous forme humanoïde, des cornes, canines acérées et ailes membraneuses s'ajoutent à son apparence humaine, sans pour autant le départir de sa splendide allure. Sous sa troisième forme, monstrueuse



celle-là, il perd beaucoup de son charme : corps recouvert de poils rugueux, griffes tranchantes comme du rasoir, gueule capable d'arracher une tête ! L'Incube ne peut user de ses pouvoirs en pleine lumière.

Il est invulnérable aux balles et n'est mortellement touché que sur un coup critique (porté dans la région du cœur). A l'issue d'un contact suffisamment "intime" avec sa victime, la créature capte 1d10 points de Vol. et 1d10 points d'Endurance par round de "folle étreinte". La victime doit réussir un jet de Volonté à chaque round pour conserver son libre-arbitre et ne pas s'abandonner à la douceur inimaginable du baiser de l'Incube.

Si le personnage perd alors tous ses points d'Endurance, il s'étirole et meurt "d'anémie". Si sa volonté s'épuise avant, il sera réduit à l'état de légume, incapable de la moindre initiative. Notez que les disciplines de l'Art (Régénération de l'Endurance, de la Volonté) ne peuvent remédier durablement à cet état, étant donné que c'est le score original de l'Attribut qui est atteint et non sa valeur courante.

De plus, la victime d'un Incube conserve au fond de lui un pendant irrépressible pour la compagnie du monstre. Seule sa mort peut le libérer. Enfin, l'Incube contrôle ses victimes à distance, et elles peuvent tenter de résister (Jet de Volonté). Elles peuvent servir de "relais" pour l'utilisation de la Voie Maudite.

Lorsqu'il s'éveille dans la caverne - grâce à la chaleur dégagée par les émissaires - Christopher est au quart de toutes ses caractéristiques et incapable de se transformer, sauf en ce qui concerne sa maîtrise de la Voie Maudite. Il reviendra à la moitié après avoir tué un premier personnage, puis à la totalité dans l'épisode de la caverne.

**Chill**

# La Bataille de Tannahäuser

Scénario : Olivier Némoz

Illustrations : Frank Drevon

Musique : ..... !

*Ce scénario, d'une facture tout à fait classique, est prévu pour quatre à huit personnages suffisamment expérimentés. L'aventure proposée est d'une envergure importante. Les informations nécessaires vous seront donc présentées d'une manière volontairement succincte et superficielle. Il vous faudra les assimiler toutes, les enrichir, les personnaliser avant de vous lancer dans la direction de ce scénario.*

## Tannahäuser

FICHER SOURCE : NGC GANCR1 TANNAHÄUSERIS  
RECHERCHE... FICHER LOCALISE  
/GNANCR/0097/

CD\_GL : 50°23'18" 12°56'44" [XIV]

SPCTR : G5

MG\_BV : 10.2

DISTN : 1023 PC

De par sa taille, Tannahäuser ne sera jamais que le quatre vingt dix-septième système de  $\gamma$ -Antecrista I. En fait, cela importe peu. Si jamais vous parcourez les fichiers de données concernant cette gigantesque galaxie, vous seriez à mon avis bien plus déconcerté par la situation particulière qu'occupe l'étoile au sein de la Grande Barrière d'Astéroïdes que par cette performance somme toutes assez médiocre.

Imaginez un ouragan de météores balafrant l'étendue cosmographique comme une cicatrice encore fraîche, un chaos de pierre, un véritable défi qu'aucun pilote à ce jour n'a osé relever, un obstacle quasi-mythologique qui inspire la crainte et le respect aux plus braves. Et, figé au milieu de cette tourmente, Tannahäuser et ses quarante planètes. Véritable crypte creusée parmi les aérolithes, le système dégage un vaste espace dans lequel viennent s'engouffrer de nombreuses voies spatiales et hyperspatiales. Ces routes convergent en un fin faisceau qui frôle l'étoile bleutée pour exploser en une gerbe magnifique quelques millions de kilomètres plus loin, bien au-delà de la Grande Barrière. Parfois, quand poussière d'étoile, planètes et soleil adoptent un agencement particulier, de fantastiques

aurores sidérales incendient d'une lumière divine l'hypogée dans lequel est inhumé l'astre aux reflets d'or. C'est en empruntant ces voies alors touchées par la Grâce que les gens de raison franchissent les Portes de Tannahäuser.

### Description

Quarante planètes gravitent autour de Tannahäuser. Parmi celles-ci, quatre ou cinq seulement ne présentent pas d'environnement propice au développement naturel de la vie : certaines, trop proches de leur soleil, sont sans cesse martyrisées par les terribles rayonnements émis par ce dernier, alors que d'autres, géantes gazeuses beaucoup plus éloignées, n'offrent aucun support solide stable.

Toutes les planètes restantes sont habitables, voire hospitalières. La plupart possèdent un écosystème de type tropical, tempéré à des degrés divers par de gigantesques océans. Avec l'éloignement, on peut noter d'importantes variations dues aux différences d'irradiation. Certaines planètes souffrent d'un climat plus aride, plus froid, mais sans que cela n'atteigne des extrêmes insupportables.

*Note : il vous appartient de détailler plus ou moins la description de chaque planète en fonction du besoin que vous en avez.*

### Transports, communications

Sur Tannahäuser, les voies de communication jouissent d'une importance peu commune. Si la majorité des transports internes se déroulent d'une manière habituelle, traverser le système de

part en part pour franchir la Grande Barrière l'est beaucoup moins. Les deux minuscules orifices - utilisons les termes consacrés de seuils inférieur et supérieur - qui permettent ce trajet sont en effet le site d'une concentration de véhicules assez extraordinaire. La densité du trafic est telle que même le plus adroit des pilotes a parfois du mal pour s'y retrouver. Il suffit du moindre petit incident, de la moindre intervention des Remorqueurs d'Epaves pour que les voies soient bloquées des heures durant.

Bref, en temps normal, les communications sont déjà difficiles. Mais le chaos devient tout bonnement total quand une aurore illumine le système. Plus la peine de compter sur les communicateurs haute-fréquence à plus de trois kilomètres. Fini les radars, au revoir les scopes... Tout est brouillé, faussé par l'extraordinaire émission photonique. Alors, plusieurs jours durant, tout s'arrête, devient anormalement calme, et seuls quelques inconscients osent se lancer à l'assaut des routes de Tannahäuser...

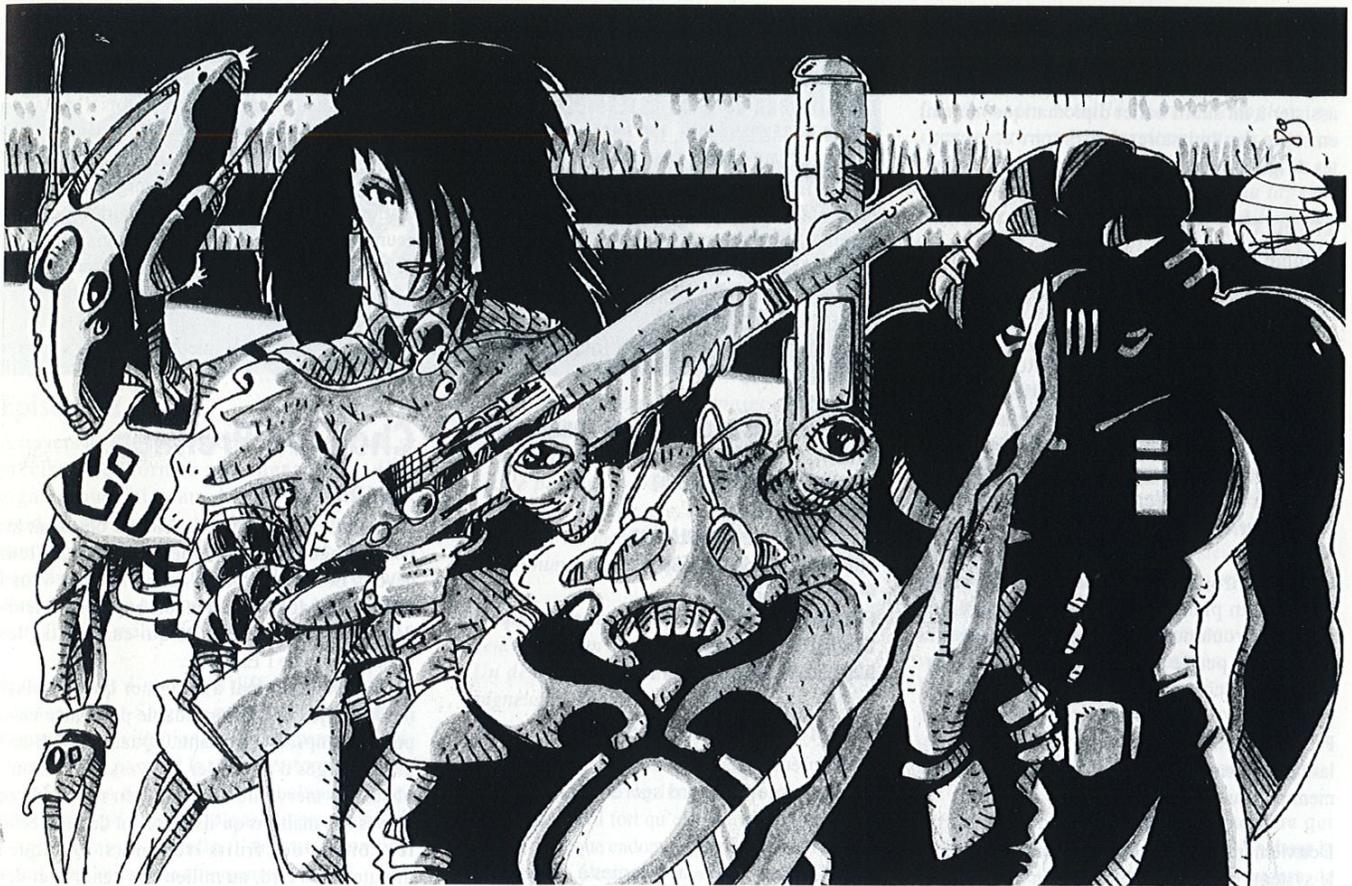
On peut bien sûr plus ou moins précisément prévoir l'arrivée de ces aurores, ainsi que leur durée. Rares sont les personnes prises au dépourvu par le phénomène, chacun s'organisant avant l'apparition lumineuse.

*Note : En termes de jeu :*

- Passer les Portes en temps normal : Pilotage, difficulté 20

- Naviguer pendant une aurore : Astronavigation, difficulté 30

- Passer les Portes pendant une aurore : Pas fou, non ? Pilotage, difficulté 100



## Structures économiques

Les exploitations minières et l'économie de marché libre ont fait de Tannahäuser l'un des systèmes les plus excentriquement riche de la galaxie.

### Les Grandes Minières

Tannahäuser tire la majeure partie de ses matières premières des quelques milliards de kilotonnes de météores saturés de fer, manganèse, métaux précieux qui enrobent littéralement le système.

Plusieurs compagnies minières se partagent l'exploitation de cette fantastique richesse. La National Aeroliths contrôle à elle seule plus du tiers de la production. Ses mines de North Sector 6 et 7 comptent parmi les plus productives. La part de marché restante est équitablement répartie entre la Duat Kin, qui possède aussi de colossaux puits d'extraction de méthane sur les géantes gazeuses, la SteelTex, société très ancienne, presque archaïque, et la Ferrics Meteor Corporation, société implantée depuis relativement peu de temps, mais qui déploie une énergie considérable pour satisfaire ses ambitions. Les mauvaises langues vous diront que cette mégalomanie est la marque d'une infiltration par l'Empire de ses structures dirigeantes...

Extraction, transport, traitement et conditionnement emploient donc des populations entières d'ouvriers. Dans une fantastique ronde, des colonnes sans fin de navires regorgeant de minerais quittent les astéromines tubulaires qui fonctionnent à longueur de temps pour alimenter les

usines géantes, véritables planètes artificielles gravitant sur des orbites intermédiaires, en météores ferro-alcalins.

### Le marché libre

Ici, tout se vend, tout s'achète... Derrière cette devise fort connue se cache un autre pilier de l'opulence économique dont jouit le système de Tannahäuser.

Aucun système, aucun contrôle, aucune loi ne viennent entraver les agissements d'une pègre toute puissante. Si on y met le prix, on peut réellement trouver de tout : armes, drogues, vaisseaux volés, droïdes, épices, œuvres d'art... Des recelers en tout genre vous fourguent pour quelques crédits les véritables trésors que tous les contrebandiers, pirates et boucaniers viennent recycler ici. C'est le royaume des colporteurs véreux, des filous, des marchandages âpres, de la fraude légalisée. Des familles entières de commerçants règlent leurs comptes par assassins interposés, alors que d'autres s'enrichissent honteusement en refilant de la camelote à leurs concurrents.

Ce marché, vitalisé par la position particulière qu'occupe le système et qui fait de lui un point de passage obligé, constitue une fabuleuse aubaine pour les rebelles, qui peuvent venir se servir ici sans risque de se faire pincer.

### Administration

Tannahäuser ne se trouve pas encore sous le joug de l'Empire. On aime à croire que l'administration des sociétés minières, qui régit le sys-

tème en quelque sorte, s'est montrée suffisamment complaisante pour ne pas subir le courroux de l'Empereur et a toujours réussi à dissimuler sous des apparences d'efficacité le laxisme dont font preuve ses fonctionnaires. Mais ne nous leurrions pas... Les impériaux sont tout à fait au courant de la situation actuelle, et les habitants du système devraient remercier Palpatine pour ce statut tout à fait spécial qu'il daigne tolérer... pour l'instant !

La sécurité intérieure est assurée par un corps expéditionnaire de choc, les Space Guards, entraînés à grands frais par les quatre Grandes Minières sur une planète à forte gravité. Mais ces Space Guards ne servent, à proprement parler, à que dalle ! Quand tout est plus ou moins licite, permis, accordé, il est des plus difficile de réprimander. Les Space Guards passent donc leur journée à régler de petits problèmes domestiques et à tirer sur des chats..

#### SPACE GUARD

**VIGEUR : [4D] (AUGMENTÉE À 5D)**

**COMBAT MAINS NUES : [4D+2]**

**DEXTERITE : [3D+2] (RÉDUITE À 2D+2)**

**BLASTER : [4D] (RÉDUITE À 3D)**

**PARADE MAINS NUES : [4D+2] (RÉDUITE À 3D+2)**

**ARMURE : TYPE STORMTROOPER, MAIS NOIRE. +1D POUR LES DOMMAGES.**

**DOMMAGES DES ARMES : BLASTER 4D, FUSIL-BLASTER 5D, GRENADES À CONCUSSION 5D.**

**Guerre des Etoiles**

## Le protocole secret

Depuis un certain nombre de semaines, on a pu assister à un subtil ballet diplomatique mettant en scène des émissaires de l'Empire et les entités dirigeantes de la Ferrics Meteor Corp.

### Enjeu des négociations

Comme je vous l'expliquais plus haut, Tannahäuser jouit d'un statut administratif tout-à-fait original, chaotique dirons-nous...

Exacerbé par ce laxisme tout juste camouflé, qui permet à toute la "racaille rebelle" d'échanger le butin de ses rapines contre armes et vaisseaux flambants neufs, nourriture, matières premières, carburants de qualité, l'Empire a enfin décidé de mettre un terme à cette piterie qui n'a que trop duré.

Pour ce faire, les tacticiens de l'Empire ont imaginé un plan d'une efficacité diabolique dont le déroulement séquentiel, délicat et fin rappelle un peu le doux cliquetis d'une mécanique de précision :

Premièrement : verrouiller les seuils en y installant un système de faisceaux tracteurs suffisamment puissant.

Deuxièmement : attaquer, envahir puis occuper le système dans son intégralité afin d'y instaurer un régime de douanes, taxes et contrôle rigoureux.

Mais une telle opération, même pour la formidable machine de guerre impériale, n'est pas envisageable sans l'aide d'un complice local, qui fournit à la fois une aide logistique, une connaissance précise du terrain et des structures administratives déjà en place, à savoir, dans notre cas, la Ferrics Meteor Corporation. En contrepartie, cette dernière prendrait le contrôle des autres compagnies minières, devenant ainsi l'un des fournisseurs exclusifs de l'Empire, écoulant dans ses mines le flot de prisonniers que l'Empire ne manque jamais de faire. Puis, à terme, la compagnie satellite de l'Empire pourrait prendre le relais et gérer intégralement l'économie de Tannahäuser.

### TBLS [TRACTOR BEAM LOCKING SYSTEM]

**ESSAYE POUR LA PREMIERE FOIS SUR CENTAURI LA TROISIEME, LE SYSTEME DE BLOCAGE PAR FAISCEAUX TRACTEURS EST L'UN DES PROTOTYPES LES PLUS SOPHISTIQUE MIS EN JEU PAR L'EMPIRE DANS SA RECHERCHE DE MOYENS DE CONTROLE DES VOIES HYPERSPATIALES.**

**PARFAITEMENT ADAPTEE AU CAS PRESENT, CETTE ARME CONSISTE EN UNE STATION FIXE QUI DIRIGE UN FAISCEAU TRACTEUR SURPUISSANT SUR UN VERITABLE FILET DE REFLECTEURS INSTALLES EN NAPPES A DES DISTANCES RAISONNABLES. LA PUISSANCE DE CE FAISCEAU EST TELLE QU'ELLE PEUT STOPPER NET UN VAISSEAU EN VITESSE NORMALE, ET LE FAIRE SUFFI-**

**SAMMENT DEVIER, S'IL SE PRESENTE EN VITESSE HYPERSPATIALE, POUR QUE LES CONSEQUENCES EN SOIENT FUNESTES.**

**INSTALLE SUR DE GROS ASTEROIDES PRES DES SEUILS DE TANNAHÄUSER, LES BASES TBLS CONTIENNENT DE GIGANTESQUES GENERATEURS QUI, COUPLES A DES HYPERSCOPIES CAPABLES DE DETECTER A UNE DISTANCE MODESTE, CERTES D'INFIMES MODIFICATIONS DU CONTINUUM HYPERSPATIAL, CONSTITUENT LE CŒUR DU SYSTEME DE BLOCAGE EN DECHARGEANT LEUR FANTASTIQUE ENERGIE AU MOMENT LE PLUS APPROPRIE.**

**KUAT DRIVE YARD TRACTOR BEAM LOCKING SYSTEM PERSONNEL : 500**

**ARMEMENT :**

**20 CANONS LASER QUADRUPLES (TIRENT SEPARÉMENT)**

**ORDINATEUR DE VISEE : [4D]**

**DOMMAGES : [5D]**

**10 BATTERIES DE TURBOLASERS**

**ORDINATEUR DE VISEE : [3D]**

**DOMMAGES : [2D+2]**

**FAISCEAU TRACTEUR**

**ORDINATEUR DE VISEE : [11D]**

**DOMMAGES : [AUCUN, VOIR PLUS HAUT]**

### La situation actuelle

C'est précisément à la mise en application de ce protocole d'accord secret que commence notre aventure.

Pour l'instant, nous en sommes à ce stade :

- Dans quelques heures, une aurore d'une ampleur peu commune va venir paralyser le système, coupant Tannahäuser du reste de l'univers. L'Empire, peu affecté par cet état de fait - je le rappelle, les Star Destroyers possèdent un système d'hyperradios qui fonctionnent quelles que soient les conditions extérieures - compte profiter de la confusion générale pour débarquer et coincer le plus de "canailles" possible.

*Note : la durée prévue de cette aurore est initialement de deux semaines. Mais vous pouvez utiliser cet artifice commode pour clouer les personnages au sol aussi longtemps que vous le désirerez.*

- Les compagnies minières ont été, avec toute la politesse qui distingue un empire des autres formes de gouvernement, priées de bien vouloir céder leur licences d'exploitation à la Ferrics Meteor et de livrer leurs cadres afin que ceux-ci soient sur le champ remplacés par des personnes à la mentalité disons plus orthodoxe.

- Le troisième Special Star Destroyer Squadron est déjà en place, assisté par deux unités du Génie Impérial qui s'apprentent à installer au plus vite les deux bases TBLS nécessaires pour cette opération.

Bref, nous entrons désormais dans une période de troubles et d'incertitudes...

## Prologue

Alors qu'ils se lancent à l'assaut des Portes de Tannahäuser, filant bon train sur une voie spatiale peu encombrée, les personnages doivent, pour une raison qu'il vous appartient de déterminer (panne, encombrement, quelque chose à faire...), stopper les machines et faire halte sur l'un des

astroports d'une planète du système; toute proche. Sur place, les personnages auront tout le mal du monde à régler leurs affaires. Il règne ici une ambiance étrange, faite à la fois d'agitation effrénée, d'attente fébrile et de résignation à peine dissimulée. S'ils se renseignent, les personnages apprendront que les organes d'information officiels annoncent une aurore pour les heures prochaines. On leur conseillera vivement de ne pas quitter la planète, s'ils ne tiennent pas à passer l'éternité à venir à se balader sous forme de cendres.

- "Tenez. Feriez plutôt mieux d'm'aider à rentrer ça, jeune homme..."

## Chapitre Premier

### Episode 1

Ce matin, c'est sur la petite cité qu'occupent les personnages que les impériaux ont jeté leur dévolu. Et sur beaucoup d'autres, rassurez-vous ! Les personnages vont pouvoir apprécier à leurs dépens toute la démesure qui caractérise les interventions de l'Empire...

On a parfois du mal à imaginer qu'on puisse mettre en jeu une si formidable puissance en si peu de temps. Et pourtant... Quatre TIE Bombers, chargés d'intimider l'adversaire, accomplissent à merveille leur tâche en rugissant au dessus des maisons qu'ils viennent de faire éclater comme des fruits trop mûrs. Quelques minutes plus tard, au milieu des cendres et des décombres fumants, les hordes blanches des StormTroopers d'élite, vomies par les barges de débarquement, se répandent depuis l'astroport, puis maison par maison, quartier par quartier, pour éliminer toute trace de résistance et prendre le contrôle de la cité.

*Remarque : vous pourriez objecter qu'il est tout-à-fait stupide et totalement irrationnel, dans le cadre défini plus haut, de dégrader un outil de travail opérationnel. Mais parfois, le réalisme doit s'effacer devant le spectaculaire.*

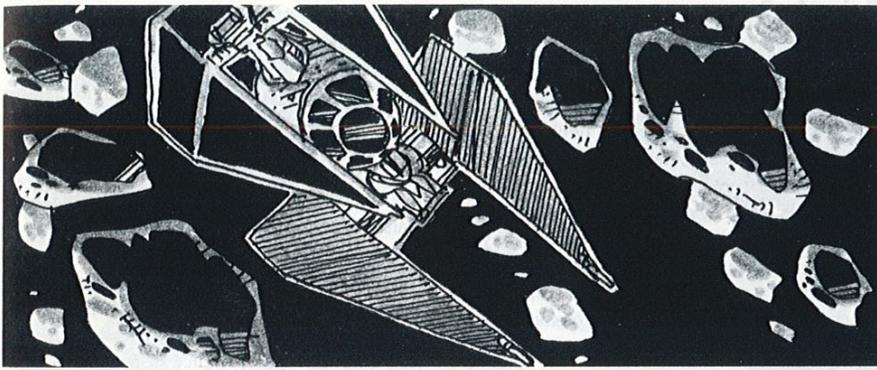
Bientôt, chaque pouce de la ville se trouve donc occupé. Les impériaux fouillent partout, chaque recoin, chaque ruelle, effectuant de violentes descentes dans toutes les tavernes, inspectant systématiquement tous les vaisseaux à quai, contrôlant les identités d'une manière assez brutale.

Impossible de résister bien longtemps. Les personnages sont arrêtés, fouillés, délestés de leurs biens, puis regroupés sous bonne garde dans une colonne de prisonniers. Tous ensuite sont rassemblés, enchaînés les uns aux autres, auprès d'un petit transport dans lequel on les fait grimper sans ménagement. Ils feront tous d'excellent esclaves... Le transport décolle.

### Quelques idées à développer

*Tout au long de ce scénario, je vous proposerai, dans des paragraphes identiques à celui-ci, un nombre plus ou moins important d'idées que vous pourrez utiliser afin de rendre votre scénario plus vivant encore.*

- Woooopp : une poursuite en speeder parmi les maisons.



## Episode 2

A travers un petit hublot où chacun se presse, se précisent les formes peu engageantes d'un gigantesque vaisseau. Arrimage brutal, sec, froid. Tout le monde est détaché, puis rapidement poussé dehors, dans une espèce de grand hangar humide et huileux. Régulièrement, d'autres barges arrivent, déversant à l'intérieur leurs flots de malchanceux.

Puis, au bout d'un temps difficile à définir, le puissant "Sing-Sing" se met en branle, dans un maelström de vibrations et de grincements. Plusieurs heures passent, le vaisseau stoppe deux ou trois fois afin d'apprécier le diabolique manège des barges-prisons qui rassasient ses soutes. Il s'agit de faire vite, afin d'arriver à bon port avant que l'aurore ne commence.

### MOTORTECH Y-10 "SING-SING"

**TYPE : CONVOYEUR INTERNE DE MOYEN TONNAGE**  
**EQUIPAGE : 4**  
**PASSAGERS : 20 GARDES, UNE BONNE CENTAINE DE PRISONNIERS**  
**CAPACITÉ DE LA SOUTE : 900 MT**  
**AUTONOMIE : 1 SEMAINE**  
**MULTIPLICATEUR D'HYPERPROPULSION : [XO]**  
**NAVET-ORDINATEUR : [NON]**  
**HYPERPROPULSEURS DE SECOURS : [NON]**  
**VITESSE SUB-LUMINIQUE : [1D]**  
**COQUE : [3D]**  
**ARMES : 1 LASER DOUBLE MONTÉ EN TOURELLE**  
**ORDINATEUR DE VISÉE : [2D]**  
**DOMMAGES : [4D] ECRANS : [1D]**

Les compagnons d'infortune de nos personnages ne sont pas, à première vue, des gens bien recommandables. Un immonde ramassis de pirates, voleurs, truands, chasseurs de primes, qui se sont fait pêcher bêtement alors qu'ils nageaient tranquilles dans la plus parfaite des illégalités. Pour la plupart, ce n'est pas là leur première arrestation.

Ce ne sont pas tous des enfants de chœur, certes, ni des gens à se laisser marcher sur les pieds, mais ce ne sont pas de mauvais bougres, après tout. Faisant corps dans l'adversité, oubliant pour un temps les problèmes qui les opposent et les luttes intestines, la masse de mécontents s'enthousiasme dans des débordements que les gardes ont le plus grand mal à contenir.

*Note : les personnages doivent, au cours de cet important épisode, asseoir les bases de leur*

*pouvoir charismatique, s'imposer comme des interlocuteurs incontournables. Pour ce faire, nos amis doivent lier des contacts, rencontrer le plus de personnes possible, répertorier les capacités de chacun, etc. Je vous laisse le soin de détailler les membres de la pittoresque troupe et d'animer le débat qui va s'engager.*

### Quelques idées à développer

- Rencontre d'un ancien amilennemi.
- Un des personnages est emmené pour être "soigneusement" interrogé.

## Episode 3 :

Soudain, un choc violent. Alerte rouge. Les alarmes hurlent si fort qu'elle couvrent les craquements de la coque endommagée. Surpris par la violence du choc, plusieurs gardes sont tombés à terre, ou, déséquilibrés, sont passés par dessus la barrière de la passerelle de ronde. C'est là une occasion rêvée de se débarrasser de la tutelle de ces derniers, dont l'infériorité numérique prend maintenant toute sa signification.

Une fois l'équipage maîtrisé, les personnages peuvent faire un rapide état des lieux. Un astéroïde a défoncé l'avant du navire. Les commandes sont à peu près intactes, mais les communicateurs et le générateur principal ont subi de sérieux dommages. Sans réparations, tout cela ne va pas tenir longtemps... Les quelques prisonniers qui remplacent les pilotes doivent poser le navire au plus vite, sur cette planète par exemple.

*Remarque : on pourra se demander pourquoi l'Empire ne prête pas une plus grande attention à la disparition de l'un de ses navires. Mais il faut bien prendre en compte l'ampleur de l'opération en cours, et la taille de l'armada mise en jeu.*



# Chapitre 2

### Note

*Les épisodes détaillés dans ce chapitre ne constituent en aucun cas des points de passage obligés, et ne prétendent nullement découper en séquence linéaires le déroulement du laps de temps suscité. Il vous appartient d'utiliser ces modules à bon escient ou d'en concevoir d'autres en fonction des initiatives personnelles des personnages.*

## Episode 1

Une tranchée de plusieurs centaines de mètres, taillée dans les arbres, éclairée par la lueur d'une aurore naissante... Les personnages ont posé leur vaisseau sans trop de dommages pour ses passagers, au milieu d'une jungle immense, inextricable. L'étrange luminosité, notoirement instable, anime les arbres, arbustes et fougères de mouvements qui leurs sont propres.

Un peu au nord, les personnages peuvent découvrir une vieille exploitation minière désaffectée. Des kilomètres de couloirs poussiéreux s'enfoncent sous terre, ne laissant apparaître en surface que quelques rares issues recouvertes par la végétation. Bref, un lieu idéal pour se planquer.

Il faut retaper l'endroit, ôter la poussière qui recouvre tout, enlever les débris qui jonchent le sol, réparer les blast-doors. Dans les hangars, de vieux speeders, de vieilles barges, de vieux skiffs attendent patiemment qu'une personne compétente leur rende la vie. Il y a même une aire d'atterrissage ici, avec un ou deux cloud-speeders couverts de lierre.

Mais, avec un tel tas de fainéants rageurs et indisciplinés, la moindre tâche manuelle devient un véritable combat qu'il faut gagner.

*Note : les personnages vont maintenant se lier avec leurs compagnons par une sorte de contrat tacite. Les quitter, leur faire une quelconque basse serait tout à fait malvenu. Vous savez, ils n'ont pas besoin des personnages pour s'en sortir, et, chez ces gens-là, tout se paie un jour...*

### Quelques idées à développer

- Grande baston : une altercation entre deux adversaires dégénère dans une bonne vieille bagarre de saloon...

- Une patrouille de Scouts : classique, mais efficace.

- Un traître : les personnages surprennent un chasseur de primes aux communicateurs, essayant de faire passer un message.

## Episode 2

Mais, bien vite, un cruel manque de matériel se fait sentir. Pendant les travaux, les personnages ont pu découvrir de vieilles consoles contenant encore quelques informations : cartes de la région peu détaillées, infos sur les quelques cités qui se dressent cent kilomètres à la ronde. Une expédition est rapidement mise sur pied. Tous les moyens de transport utilisables sont mis en jeu pour cette quête et, au petit matin, la troupe se lance dans la jungle.

*Note : il vous est possible de détailler le voyage, afin de le rendre un peu plus captivant (pannes, rencontres diverses...).*

Une fois arrivés sur place, les personnages et leurs compagnons doivent se montrer discrets pour contacter un quelconque grossiste, la ville ayant subi le même sort que beaucoup d'autres. Vous savez, même sous le contrôle de l'Empire, les gens d'ici n'ont pas perdu les bonnes habitudes, et le marché noir va bon train. On peut se procurer à peu près de tout, sauf des armes : pour les petites quantités, pas de problème - les caches et les coffres secrets feraient ici le bonheur de bien du monde - mais pour les grosses commandes, c'est beaucoup plus délicat. Les gens de la F.M.C. ont en effet confisqué tous les gros stocks, pour les emmagasiner dans des hangars sous bonne garde. Les personnages vont donc devoir ruser pour aller taxer la marchandise.

Pour les vaisseaux, c'est un peu le même genre de problème, mais en moins grave. Les personnages pourront profiter de leurs discussions avec les marchands pour se mettre au courant de la situation - ces gens savent beaucoup de choses - et apprendre qu'il est plus ou moins inutile d'essayer de fuir le système, donc d'acheter des vaisseaux. Mais, je sais pas, une bonne vieille corvette correllienne, c'est toujours rassurant...

Ah ! Oui, au fait... Vous noterez que les personnages ne possèdent pas l'ombre d'un atome de Crédit. Cela pourrait jeter un certain froid dans les tractations. Mais, en troquant, en rendant de "petits services", nos amis devraient s'en sortir.

### Quelques idées à développer

- "Vos papiers s'il vous plaît" : contrôle d'identité.

- La jungle des cités : quartiers glauques, pick-pockets, mendiants, voleurs, tavernes louches, hôtels miteux... Pensez bien à la racaille qui accompagne les personnages.

- Un des compagnons disparaît on ne sait où...

- Attentats : les personnages se retrouvent au beau milieu d'une fusillade, d'un règlement de compte entre deux familles.

# Guerre des Etoiles

## Episode 3

De retour à la base, les travaux ont bien avancé. Les armes et le matériel ramenés par nos amis trouvent rapidement leur place et utilité. En quelques jours, tout s'organise pour le mieux. Maintenant que leur situation est à peu près stabilisée, les personnages vont pouvoir envisager des actions d'une envergure bien supérieure, les véhicules permettant de bénéficier d'un rayon d'action important. De toutes façons, les compagnons de nos personnages ne pourront rester inactifs bien longtemps : s'ils ne commettent pas quelque méfait, ils ont l'impression de rouiller, les canailles !

Au cours de ces opérations, plusieurs impératifs doivent présider au comportement des personnages :

- Canaliser les excès et les débordements de leur compères.

- Gagner la confiance de la population locale, afin de bénéficier du fantastique support logistique que cela suppose.

- Aider et contrôler les petits groupes de résistants, qui, un peu partout, harcèlent sans cesse les Impériaux.

- Accessoirement, augmenter leur stock de matériel, vaisseaux, etc, ou endommager celui de l'ennemi afin de le rendre inutilisable. Troquer et revendre tout ce matos.

### Quelques idées à développer

- La Horde Sauvage : une charge d'une vingtaine de speeders à travers un village, avec nos personnages déchaînés en selle.

- Les personnages attaquent un convoi qui passe sur une SpeedWay, quelques kilomètres au nord.

## Chapitre 3

### Note

Les éléments du présent chapitre constituent des épisodes d'information, ou de tractations diplomatiques, peut-être un peu indigestes à avaler d'un coup. Vous pouvez les faire intervenir quand bon vous semble, les introduire parmi les péripéties du chapitre précédent.

## Episode 1

Il est toujours spectaculaire d'assister à la disparition d'une aurore. Les teintes feutrées s'estompent peu à peu pour laisser la place à un grand soleil, ou à la nuit, on ne sait jamais trop, quand s'arrêtent ces fantastiques crépuscules sidéraux.

Une fois les communications rétablies, les personnages peuvent, moyennant quelques précautions, contacter diverses organisations.

- Le commandement de l'Alliance : les personnages pourront apprendre que les rebelles ne peuvent intervenir de l'extérieur. D'une part, il faudrait que le TBLS soit inhibé, d'autre part, sans l'aide d'une force importante à l'intérieur de Tannahäuser, ce serait du pur suicide. Le mieux que l'Alliance puisse faire pour l'instant, c'est masser ses forces à l'extérieur et attendre...

- D'autres groupes de résistants : beaucoup de gens se sont insurgés. Pris un par un, ils ne

représentent pas une menace pour l'Empire, mais, si jamais ils se regroupaient...

- Divers marchands et pirates : appelés en premier lieu dans un but purement commercial, ces personnes pourraient constituer à terme des alliés redoutables.

De son côté, l'Empire profite aussi de la renaissance des scopes et des communicateurs courte distance. De toutes parts, des droïdes de recherche sont lancés à la poursuite des résistants. Les patrouilles se multiplient, et de plus en plus de chasseurs sillonnent les cieux à la recherche du moindre indice suspect.

### Quelques idées à développer

- Fausse manœuvre : les personnages entrent en contact avec un Star Destroyer.

- Probe Droïd : les personnages, au cours d'une patrouille, sont obligés de détruire un Arakyd Viper trop curieux. Une patrouille d'Eclaireurs est dépêchée sur les lieux...

## Episode 2

Il est temps maintenant de concrétiser les communications précédentes et de se lancer dans la recherche d'alliés de confiance. Pour ce faire, les personnages, ou leurs compagnons, doivent organiser des entrevues avec toutes les parties en présence, leur rendre visite pour discuter des termes d'un éventuel accord.

Voici par exemple trois rencontres possibles. Développez-en d'autres si bon vous semble.

- Tadheus Marc Cook : héritier d'une longue lignée de pirates, Tadheus Cook se trouvait avant l'avènement de l'Empire à la tête d'une véritable flottille de vaisseaux. Maintenant qu'il ne lui reste plus que quelques corvettes à peine blindées, son vœu le plus cher est de reconstituer cette armée redoutable.

- Saroband : Puissant Maître d'une guilde de marchands, Saroband est véritablement exaspéré par le nouveau système économique en vigueur et le monopole quasi-total de cette maudite Ferrics Meteor. Il habite un palais juché au plus haut d'un gigantesque volcan, et, pour peu qu'on lui fasse miroiter quelque profit, il n'hésitera pas à se lancer dans l'aventure.

- Commandant Gunther : à la tête d'un petit escadron de Space Guards insurgés, le Commandant Gunther a pris le maquis dès le début des hostilités, emmenant avec ses hommes une quantité importante de matériel et quelques vaisseaux puissamment armés. Homme de terrain, ne reculant devant aucun danger, il se fera un plaisir d'aider nos personnages.

*Note : cet épisode diplomatique va néanmoins vous permettre d'introduire plusieurs petites aventures pittoresques, dans la mesure où chacun des interlocuteurs peut avoir des exigences particulières, parfois incompatibles avec d'autres. Les déplacements nécessaires peuvent aussi faire l'objet de péripéties diverses.*

### Quelques idées à développer

- Un personnage véreux : les personnages rencontrent un interlocuteur des plus douteux...

- Je ne viens que si mon pote vient.

- Moi je ne viens pas si ce connard est là !



### Episode 3

Il règne une grande animation dans la salle de réunion, installée avec les moyens du bord dans un entrepôt de la vieille exploitation. Nos amis ont réussi à réunir dans leur antre secret le commandement de la grande insurrection. Un peu partout sur Tannahäuser, les troupes s'amassent, se rassemblent, dans un cafouillage plus ou moins contrôlé.

Dans la base, les discussions s'engagent. Quelle tactique adopter, comment utiliser au mieux les forces en présence, comment satisfaire l'appétit de vengeance de chacun... Il faut régler tous ces problèmes avant que les hostilités commencent.

## Chapitre Quatrième

### Note

*Si tout se déroule bien, les personnages devraient se trouver, au seuil de ce présent chapitre, à la tête de la plus fantastique et de la plus déterminée horde de guerriers jamais réunie sur Tannahäuser. De son côté, l'Empire, harcelé de toutes parts, a la ferme intention de mettre un terme au chaos qui règne en lançant une vaste opération de nettoyage. Bref, la tension est à son comble, l'affrontement est inévitable...*

*Vous pouvez utiliser les épisodes qui suivent d'une manière séquentielle, en les exécutant les uns après les autres, ou en parallèle, si le groupe des personnages est suffisamment important pour être divisé sans déséquilibre.*

### Episode 1

Soudain, la grande salle de réunion est ébranlée par une vibration sourde. Les couloirs s'animent alors que les haut-parleurs entrent en transe.

- "Les forces impériales attaquent la base !"
- "Eh bien, messieurs, il semble que le moment soit venu."

A l'extérieur, la résistance s'organise. Protégés par la végétation et les fortifications qu'ils ont érigées, les hommes livrent un combat désespéré contre les troupes impériales. Il y a des Storm-Troopers partout, appuyés par des AT-ST, des speeders, des éclaireurs...

Les impériaux semblent en vouloir à l'aire de décollage. Mais il faut qu'elle tienne à tout prix. Les corvettes et autres navettes parquées là doivent toutes quitter la base, et rejoindre le gros des troupes, emmenant avec elles le commandement enfin unifié. Une fois dans l'espace, elles devront subir le feu des deux ou trois croiseurs interstellaires, les attaquer, ou aller se mettre à l'abri, mais merde ! ce serait vraiment trop dommage qu'elles se fassent détruire au sol...

### Episode 2

Parmi les vaisseaux qui viennent de fuir la base, un petit groupe de chasseurs ne rejoint pas l'armada qui se rassemble sous le couvert des puissantes radiations de Tannahäuser. Se séparant en deux escadrilles, puis amorçant un large virage, les deux équipages se lancent à l'assaut des seuils...

- "Leader Rouge, au rapport. Bonne chance à tous..."
- "Leader Vert, au rapport. A vous aussi, et que la Force soit avec vous..."

Attaquer de front serait de la pure folie. Non, non, il n'y a qu'un seul moyen pour faire sauter cette saloperie : passer à travers les météores pour surprendre l'ennemi sur son flanc le plus dégagé... C'est aussi de la folie furieuse, mais au moins, un bon pilote et un bon vaisseau ont leurs chances.

### Episode 3

Une lueur étrange, qui un quart de seconde embrase les seuils de Tannahäuser. C'est le

signal ! Les scopes confirment... La fantastique flotte rebelle, amassée à quelques milliers de kilomètres de là, se rue dans la Porte enfin entrebâillée... Puis l'armada commandée par nos amis surgit de la lumière bleutée du soleil.

La bataille s'engage. Chasseurs contre chasseurs, croiseurs contre croiseurs, les pertes sont lourdes de tous côtés. Mais, par trop dispersée pour résister longtemps, la flotte impériale doit vite se rendre à l'évidence : elle ne pourra vaincre cette fois...

## Epilogue

Pendant quelques jours encore, de petites altercations sporadiques viennent troubler le système. Mais, privées de tout soutien logistique, attaquées de toute part, les troupes impériales en place ne tardent pas à rendre les armes.

Bien vite, les structures économiques reprennent leur forme originelle, les marchés et les souks leur animation. Les biens de la Ferrics Meteor Corporation, évidemment confisqués, seront répartis et équitablement distribués aux vainqueurs.

En s'ouvrant les Portes de Tannahäuser, l'Alliance place de son côté nombre d'atouts économiques, militaires et stratégiques, mais - le plus important de tout - elle gagne aussi la confiance de toute une population.

Note : je vous laisse le soin de calculer combien de Points de Compétence gagne chaque personnage. Puisque cette aventure est relativement longue, il me paraît d'ailleurs plus judicieux d'allouer ces récompenses au terme de chacun des chapitres qui la composent.



# TEMPS LIBRE

Chez moi vous trouverez de tout,

## Figurines

Jeux de rôle • Dioramas •  
Jeux de plateau • Maquettes SF •  
Wargames • Livres SF et Fantastique •  
Armes médiévales • • •

**TEMPS LIBRE**  
l'âme du jeu  
au coeur de Paris  
22 rue de Sévigné  
75004 PARIS  
Tél: 42 74 06 31  
Métro Saint Paul  
le Marais

Je dirai même plus,  
chez moi, vous trou-  
verez de tout, mais  
aussi des conseils  
et des nouvelles  
fraîches.



Tel. 85-93-54-25



## L'EN-JEU

*à chacun son jeu*  
Jeux de Société  
Jeux de Rôle  
Jeux de Stratégie  
Cartomancie

9 rue St Georges - 71100 CHALON/SAONE

JEUX DE ROLE - WARGAMES - FIGURINES

## Au Palais Des Rêves

☎ 48 77 70 55

2, rue Jules FERRY  
94130 NOGENT-SUR-MARNE

Bus 120 - 114 - 313

## La caverne de l'elfe noir

5 rue de l'Annonciade  
13100 Aix en Provence

☎ 42 26 91 46

## JEUX - FIGURINES

## cellules grises

Centre commercial Evry 2

Place de l'Agora

91000 Evry

☎ 64 97 81 74

5, rue Guy Beaudouin

77000 Melun

☎ 64 09 21 36

Jeux de rôles et accessoires

NOËL: IL FAUT  
VENIR MAINTENANT!



**le pion**  
JEUX DE SOCIÉTÉ  
151, rue St Pierre - 14300 CAEN  
Tél: 31 85 17 77

## ● LE RALLYE ●

LES JEUX DE ROLES, WARGAMES ET PLATEAUX

**SANS LE RALLYE EN BOURGOGNE  
C'EST PAS DU JEU !**

LE RALLYE s'est cassé la tête et présente les nouveautés  
ORIFLAM - PRINCE AUGUST - DESCARTES - SIROZ - REXTON...

Vente par correspondance et en magasin

2 place Schneider - 71000 LE CREUSOT

☎ 85 55 06 97

## DRAGON D'IVOIRE

MARSEILLE

64 rue St Suffren  
13006

☎ 91 37 56 66

MONTPELLIER

5 rue des Balances  
34000

☎ 67 60 54 14

Spécialiste SIROZ - DESCARTES - CITADEL -  
GAMESWORKSHOP - DRAGON RADIEUX

## L'ARCHIMAGE

JEUX à AIX-EN-PROVENCE

Jeux de Rôle - de Plateau - de Réflexion

Figurines - Accessoires - Librairie fantastique

ANIMATION et ESPACE JEUX

15, rue des Marseillais 13100 Aix-en-Provence

TÉL : 42 38 54 00



## LES 6 MULES

38, rue de la boucherie - 59500 DOUAI

☎ 27.98.99.88

## Le Korrigan

22 rue des 7 Troubadours

31000 Toulouse

- Jeux d'histoire
- Jeux de rôle
- Figurines
- Livres, B.D.

!!?!!...!

# Piège dans un C.P.R.D.S.

## (C.P.R.D.S.)

(C.P.R.D.S. = Censuré Pour Raison De Sécurité)

**Scénario : Daniel Danjean**

Illustrations : Frank Drevon

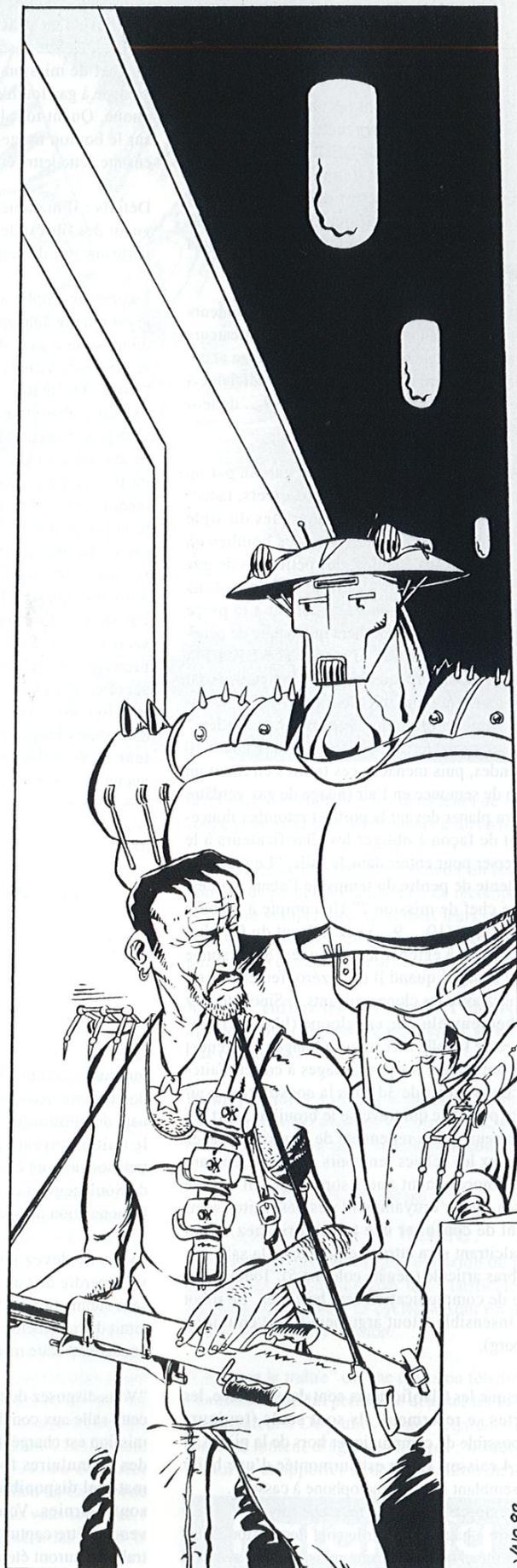
Etre Suprême : .....

“Piège dans un complexe français” est une aventure prévue pour 4 ou 5 Clarificateurs de niveau d'accréditation rouge qui ne devront pas toujours se tirer dans les pattes. Ne choisissez pas des sectes trop disparates ni trop destructrices. L'équipe test était composée d'un communiste télépathe, d'un libre entreprise suragile, d'un romantique avec intuition mécanique et d'un illuminati soit-disant mystique empathé. Elle se déroule dans le complexe Delta (ex-Paris).

On raconte que divers vestiges du passé ont été conservés, notamment dans le secteur TFL (tour Eiffel) ou NDM (Notre Dame). Il existe un marché noir toléré dans le secteur HAL : il est très surveillé et infiltré par le Secint : l'achat de matériel de votre niveau d'accréditation est autorisé : on peut vous demander l'origine des produits que vous y vendez ; rien n'est garanti. Il y a un métro entièrement automatisé.

Les plans du complexe sont disponibles au magasin PDHCM dit librairie ; profitez-en. Le centre du complexe Delta est divisé en 20 secteurs, appelés par leur numéro (13e, 16e...). C'est dans cette partie close, sous un gigantesque dôme, que s'étendent les installations vitales et les appartements du personnel de niveau d'accréditation Rouge ou plus. Les infra-rouges et les dépôts de moindre importance sont situés dans les zones souterraines de la banlieue : les grands quartiers sont désignés par un code de 5 lettres ou chiffres (AUBER, ISYLM, KREBI, PANTI...).

Dans le complexe Delta, tous les Clones travaillent mais un seul a la chance d'être Clarificateur. A sa mort, un autre prend sa place. Il paraît qu'il existe un secteur souterrain secret, le secteur SEN, constitué par un fleuve pollué mais qui servirait de passage vers l'Extérieur.



Vale 87

-Acte I : C'est profond dans la terre qu'on trouve les asticotés (à prononcer avec l'accent du terroir).

## Acte I scène 1 : Le Briefing

"Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se rendre d'urgence à la salle Mécanique Orange du secteur DED" - noms des Clarificateurs - "Un chef de mission devra être désigné avant de pénétrer dans la salle. Tout retard sera sévèrement puni. Je répète : tout retard sera sévèrement puni. Prévenez vos chefs de service de ne plus vous attendre."

Petite voix féminine douce : "Les Clarificateurs dont les noms suivent" - noms des Clarificateurs - sont priés de ne pas aggraver leur cas en accumulant un retard supplémentaire préjudiciable à une bonne et prompte EXECUTION... de leur mission extrêmement urgente."

La salle Mécanique Orange est gardée par un Combot impressionnant (canons divers, lance-missiles, détecteurs divers marqués du sigle R&C, un signe radioactivité, des bombes en équilibre sur les épaules, des petits jets de gaz verts et jaunes qui s'échappent de bidons marqués *danger de mort...*) tenant à la pince une enveloppe. Il empêchera quiconque de pénétrer dans la salle (de niveau d'accréditation Orange). Lorsque tous les Clarificateurs seront là, il leur fera remarquer leur retard : "le message d'appel a été lancé depuis 89 secondes." Laissez protester les Clarificateurs pendant 10 secondes, puis menacez ces traîtres en tirant un coup de semonce en l'air (nuage de gaz verdâtre qui va planer devant la porte et retomber doucement de façon à obliger les Clarificateurs à le traverser pour entrer dans la salle. "Le prochain qui tente de perdre du temps, je l'abats. Qui est votre chef de mission ?" Un compte à rebours numérique (10... 9...) sur le front du Combot commence à égrener les secondes. Si personne n'est désigné quand il est à zéro, feu et recommencez avec les clones suivants... Sinon, tendez à l'heureux élu une enveloppe (blanche). Les portes de la salle Mécanique Orange s'ouvrent et le robot pousse les personnages à entrer. Faites effectuer un jet de 3d sous la constitution pour toute personne qui traverse le brouillard vert, 2d pour ceux qui se retiennent de respirer. Ricanez et notez les échecs (en cours de partie, demandez innocemment quels sont ceux qui ont été gazés : jetez bruyamment des dés, faites semblant de consulter une table et ricanez). Tout récalcitrant sera attrapé et jeté dans la salle par un bras articulé (dégâts colonne 5). Toute tentative de communication sera brouillée. Le robot est insensible à tout argument (c'est en fait un cyborg).

Lorsque les Clarificateurs sont dans la pièce, les portes se referment, ils sont seuls (toujours impossible de communiquer hors de la pièce). Il y a 4 caisses. L'une est surmontée d'une boîte ressemblant à un magnétophone à cassette. L'enveloppe contient le message suivant : "A lire à haute voix par le chef de mission. Vous avez été choisis pour une mission ultra secrète.

Toute communication avec qui que ce soit, même l'Ordinateur, est interdite jusqu'à la fin de la mission. Veuillez enfiler les masques à gaz de la caisse 1 et placer les écouteurs sur vos oreilles. Reliez ensuite le fil au magnétophone. Le chef de mission doit ensuite dégoupiller la grenade à gaz fournie et la poser sur le magnétophone. Quant tout le monde est prêt, appuyez sur le bouton rouge du magnétophone. Avalez ensuite cette lettre et son enveloppe."

Détails : il manque un masque à gaz. La longueur des fils est de 2 mètres. La grenade comporte une tête de mort.

La grenade emplit la pièce de fumée. La visibilité est réduite à néant. Si un Clarificateur n'a pas de masque à gaz, il commence à tousser. Les écouteurs laissent échapper le message suivant : "Vive l'Ordinateur". Silence de 10 secondes. "Veuillez abattre toute personne qui n'a pas crié vive l'Ordinateur". La visibilité étant nulle, tout tir atteindra un Clarificateur au hasard. Silence de 10 secondes. "Votre loyauté et votre dévouement vous ont désignés pour une mission de première importance. Un U.V., DRAK-U-LAS 6, est soupçonné de trahison. Il contrôlerait une grande partie des terminaux du secteur SLV. Votre mission sera de pénétrer dans le repaire de DRAK-U-LAS 6, au 666e sous-sol, ascenseur L, secteur SLV (Sylvanie) pour y découvrir les preuves de trahison. Pour cette mission ultra secrète et seulement durant la durée de cette mission, vous avez l'autorisation de pénétrer dans toutes les pièces et tous les couloirs du secteur SLV ; vous ne devez communiquer sous aucun prétexte avec des entités extérieures à la

de Soulagement de Conscience, Confession ou dénonciation.

Attention, cette cassette s'autodétruit dans quelques secondes..."

Explosion dégât colonne 5 qui pulvérise la cassette et le magnétophone et chasse la fumée provoquée par la grenade.

## Matériel disponible

n-1 masques à gaz (n : le nombre de Clarificateurs).

1 sac à dos/harnais avec poignée pleine d'un drap blanc (un parachute troué dont normalement personne ne sait se servir).

1 canot pneumatique gonflable avec bouteille de gaz (pleine) et mode d'emploi non revu !

1 tenue de chef Orange + 1 canon de laser orange.

n pilules d'oubli (en fait poison mortel tuant d'un coup 5 minutes après ingestion).

n casques style baladeurs

des éclats de magnétophone et de cassette.

une boîte contenant un fusil à colle + 5 charges frappé du sigle R&C (marche parfaitement : une grosse bulle de colle de 5m de diamètre est créée à l'extrémité du canon, prête à exploser si elle est percée par exemple par un laser).

une grenade fumigène à tête de mort.

5 caisses contenant le tout.

2n formulaires de prise en charge de matériel.

Une note : "le Combot de service veillera à la bonne et rapide EXECUTION des ordres."

Dehors, le Combot n'est plus qu'un tas de ferraille et de chair... Sabotage ou destruction volontaire ?

---

vous ne devez communiquer  
sous aucun prétexte avec des entités  
extérieures à la mission,  
y compris l'Ordinateur...

---

mission, y compris l'Ordinateur ; vos ComUnits doivent être déconnectés ; les faux ordres provenant des terminaux de l'Ordinateur contrôlés par le traître doivent être ignorés. Les preuves de trahison devront être amenées à la 3897e Cabine de Soulagement de Conscience, Confession ou Dénonciation du secteur GOD.

"Vous ne devez jamais, sous aucun prétexte, vous perdre de vue. Vous êtes autorisé à abattre sans sommation tout individu du groupe qui tenterait de transmettre une quelconque information concernant cette mission.

"Vous disposez de tout le matériel présent dans cette salle aux conditions habituelles. Le chef de mission est chargé de veiller au bon remplissage des formulaires fournis et de répartir tout le matériel disponible. Des pilules d'oubli vous sont fournies. Vous devez les avaler si vous venez à être capturés ou lorsque les preuves de trahison auront été ramenées à la 3897e Cabine

## Acte I scène 2 : l'ascenseur

(toute ressemblance avec un film d'horreur ne serait que pure coïncidence).

L'ascenseur à gravité L du secteur SLV est isolé et non surveillé apparemment. Un clavier permet de composer le numéro du sous-sol où l'on désire se rendre. Une caméra dans l'ascenseur vérifie le nombre des personnes qui entrent. Si plusieurs Clarificateurs prennent place dans la cabine (nombre de place : n - 2), celle-ci descend et remonte à vitesse grand V (dégât colonne 20 sur le plafond puis sur le plancher) sans s'arrêter. Si un ou zéro Clarificateurs montent dans la cabine, celle-ci fonctionne normalement.

Si un Clarificateur veut sauter en parachute, 1) c'est une preuve de trahison car il ne devrait pas savoir s'en servir, 2) il sera puni car la toile est plus large que le conduit : le parachute se mettra en boule et le Clarificateur s'écrasera 1d1000 étages plus bas contre la paroi.



Une manière se s'en sortir est de descendre un par un au 666e étage. La solution à leur faire adopter consiste à descendre l'ascenseur vide au 667e sous-sol, à coincer le canot dans le conduit, à y entasser les Clarificateurs, et par un savant mélange de gonflage-regonflage ralentir la chute pour atterrir sur le toit de la cabine, à portée du 666e sous-sol.

### Acte I scène 3 : l'antre de Drak-u-las 6

Une chauve-souris est clouée sur la porte en bois qui s'ouvre en grinçant... sur un paysage enneigé. Devant, 6 rangées de 6 pierres tombales. Un puits projetant une lueur peu engageante. Au loin, un château style gothique. La caverne est éclairée par une immense lune. Un loup hurle au loin (c'est la sonnette automatique).

Lorsque les Clarificateurs marchent vers le château, les pierres tombales s'ouvrent en grinçant, libérant une armée de squelettes combat qui vont tenter de capturer notre joyeuse équipe. Après quelques gestes héroïques, une voix (Drak lui-même) demande reddition et explication. Au besoin, il possède une salle de torture. Intrigué par le complot, qui, bien entendu, est un faux grossier (un U.V. traître ! Impensable !), il décide de renvoyer les PJ pour voir qui les a manipulés. Pour les récompenser de leur aide, il leur propose individuellement de créer 6 autres clones (mêmes caractéristiques, mêmes connaissances). Puis il les renvoie vers la surface. Officiellement les Clarifi-

cateurs sont allés réparer un Combat ayant des problèmes d'articulation devant la salle Mécanique Orange. "Vous pourrez toujours me contacter en tapant le 36.15 code VMPPR. A n'utiliser qu'en cas d'extrême urgence et discrètement."

### Acte I scène 4 : restons simples

Les Clarificateurs ont des comptes à rendre à l'Ordinateur. Celui-ci s'est aperçu que leurs ComUnits n'étaient pas branchés et demande des explications. Les Clarificateurs sont amenés en salle de débriefing - de confortables sièges avec de douces menottes pour les poignets et les mollets, un laser lourd et une caméra pointée entre les deux yeux, un joli casque garni d'électrodes et relié au délicat mécanisme du détecteur de mensonge. Ah vraiment, l'ami Ordinateur est merveilleux de prévenance...

L'interrogatoire commence. Bien sûr, l'Ordinateur n'est pas au courant du périple des Clarificateurs. Bien sûr, Drak-u-las 6 et Ewingj-un-nor 5 (l'autre U.V. à l'origine de cette mission, et qui a décidé d'éliminer Drak-u-las) surveillent : les lasers lourds vont avoir tendance à se déclencher tout seul, par exemple lorsqu'un Clarificateur tentera de citer un nom d'U.V. ou de parler d'autre chose que de la réparation du Combat de la salle Mécanique Orange (vous vous souvenez ? Le cyborg qui a explosé). Drak-u-las 6 a 75 %

de chances de contrôler les détecteurs de mensonge pour aider les Clarificateurs à survivre.

Les Clarificateurs vont donc recevoir un certain nombre de points de trahison ou de récompense (s'ils sont vraiment très forts dans leurs explications) pour une mission qu'ils n'ont pas accomplie et qui a entraîné la destruction du combat...

**Acte II : enfiler les asticots sur l'hameçon, agitez la ligne devant le poisson et attendez que ça morde.**

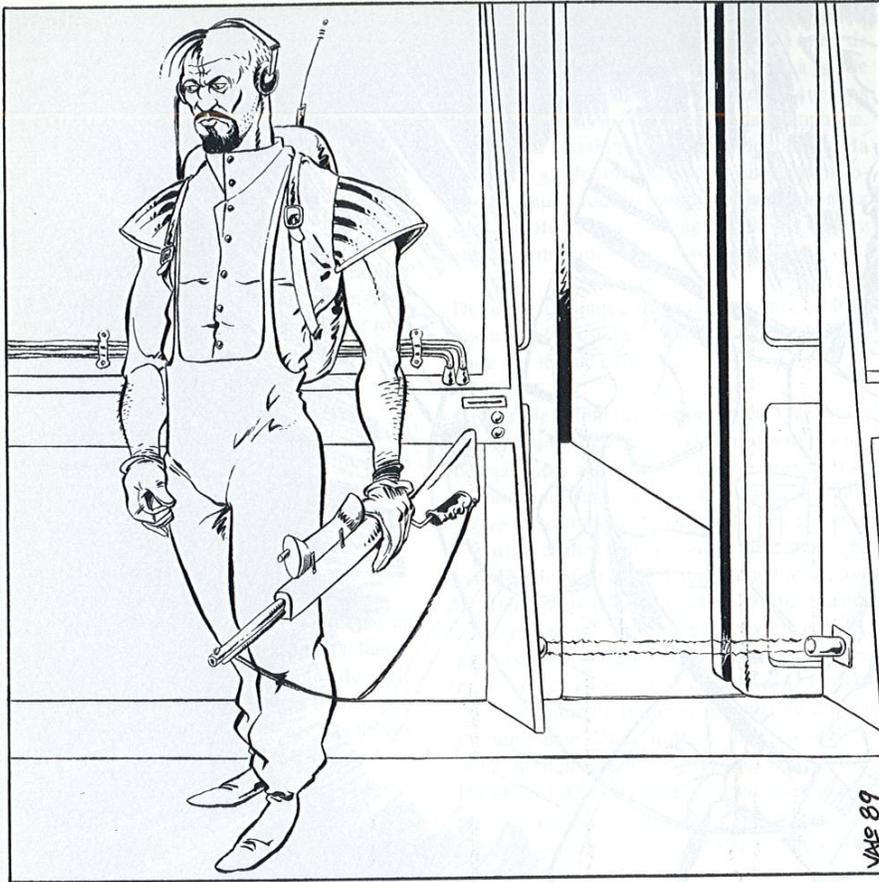
**Ewingj-un-nor 5 a décidé d'éliminer tous les clones qui pourraient en savoir trop... C'est ce qu'attend Drak pour identifier le coupable.**

### Acte II scène 1 : cherchez le traître.

"Cherchez le traître" est une émission de télé que sont en train de regarder nos Clarificateurs (ou ce qu'il en reste). 13 cycles se sont écoulés depuis leur dernière mission.

"Cherchez le traître" est une émission fétiche de l'Ordinateur qui lui permet de détecter les futurs Clarificateurs. De jeunes clones regardent des films où tentent d'agir des traîtres : il faut les identifier et apporter la démonstration de leur

**Paranoïa**



trahison. L'Ordinateur procède à des sondages aléatoires dans la population au ComUnit pour vérifier que les énigmes ne sont pas trop difficiles (des rumeurs colportent qu'il vérifie aussi l'écoute et l'orthodoxie des citoyens. Rappelons que transmettre des rumeurs est une trahison passible d'exécution).

Aujourd'hui, les grands gagnants vont être récompensés. Il s'agit des clones Dalton-gun 1 à 6 (niveau d'accréditation infra rouge) qui ont été les meilleurs. Leur petit carnet à la main, ces chères têtes blondes observent, désignent des gens du doigt, discutent vivement entre elles, posent des questions innocentes ("pourquoi le 2e technicien à la caméra 14 avec une grosse bosse sur le côté gauche de sa combinaison respire abondamment dans l'enceinte à la température idéalement programmée par Ami Ordinateur?"), guident les agents de la Secint ("il a pris le 3e couloir là-bas") et reçoivent sans rougir les compliments de Léonzit-R-one 1, le présentateur vedette.

"En récompense à votre exceptionnelle prestation, Ami Oor-dinateur vous auoctorise à passer au niveau d'ack-créditation rouge." Bravos, applaudissements, sifflets, miaulement d'un laser, râle d'agonie, bruit de bottes, "plus fort on n'entend rien", ovation de la foule en délire etc. Suit une scène encore récente dans l'esprit de nos Clarificateurs : la remise de la tenue rouge avec la lettre R délicatement brodée sur l'uniforme et le don d'un pistolet laser à canon rouge avec en bruit de fond la foule en délire. "De plus, vous allez avoir la chance de vivre un

cycle en compagnie de Clarificateurs pour partager leur vie exaltante." Redélire de la foule. "Daans ce sac se trouve le nom des Claarificateurs actuellement disponibles : tirez au hasard vos futurs accompagnateurs." Dalton-R-gun s'avance, tire un papier du sac et le tend à Léonzit-R-one 1 qui lit le nom d'un de nos Clarificateurs. Ainsi de suite jusqu'à ce que tous les noms soient tirés. Ensuite, Léonzit regarde le sac et s'exclame qu'il n'a plus de Clarificateurs disponibles.

Un bref appel au ComUnit informe nos Clarificateurs qu'ils seront interviewés dans un demicycle et qu'ils devront promener les 6 Dalton dans un cycle. Puis, un deuxième appel confirme leur mission d'accompagnement. Au programme, une heure de cours sur le métier de Clarificateur, un entraînement au tout nouveau centre de tir des Gardes Vautour, un petit repas au centre d'extermination géant du secteur FMR, une chasse au traître, une douche au nouveau bâtiment hygiénique du secteur GAZ et une séance de débriefing. Ils sont responsables des Dalton. Pour chaque blessure d'un de ces chers petits, un d'entre eux sera abattu. Laissez vos Clarificateurs exprimer leur joie - rappelons qu'il est interdit d'abîmer le matériel de l'Ordinateur en se tapant la tête contre les murs, en griffant nerveusement la table, en éclatant en sanglots (risque de noyer les micros cachés) ou en renversant tout en s'évanouissant. Alors, un petit robot vient leur apporter un gros paquet contenant une bombe à fragmentation qui explosera dans 10 secondes (dégâts colonne 20). Le massacre commence.

## Petit épisode amusant

Les Clarificateurs sont convoqués au studio 103 du secteur KIL par un appel au ComUnit (cet appel n'émane pas de l'Ordinateur). Après quelques minutes d'errements, le technicien Judas-R-PTI 2 qui les attendait les conduit dans un couloir, leur désigne de loin la deuxième porte à gauche, leur dit de s'installer dans la pièce et d'attendre puis s'en va terminer un travail urgent. La porte de la pièce désignée n'a aucune indication (le studio 103 est la pièce suivante, c'est marqué sur la porte si on va le lire). La pièce n'est pas éclairée et possède 5 sièges rouges très confortables. Une minute après qu'une personne se soit assise sur le siège, celui-ci explose, écrasant son passager contre le plafond et provoquant l'explosion de tous les autres sièges.

A partir de maintenant, tout appel de Medbot entraîne la venue d'un premier faux Medbot (une sorte de cercueil à roulettes qui s'ouvre et demande le corps du blessé puis l'emporte pour le transformer en steak haché appelé supplément protéinique qui sera servi aux Clarificateurs lors de leur prochain repas. Arrangez-vous pour qu'ils retrouvent des morceaux d'un équipement personnel...), puis bien plus tard d'un second qui sera le vrai et harcèlera les Clarificateurs jusqu'à ce qu'on lui fournisse un vrai blessé à soigner.

Au studio 103, Léonzit-R-one 1 discute avec des Gardes Vautours violets et indigo à l'humeur joyeuse et à la gâchette facile...

## Interlude sans danger : la caméra

Un appel au ComUnit (provenant réellement de l'Ordinateur) intime aux Clarificateurs l'ordre de se rendre au centre R&C secteur INV (secteur familièrement dénommé "invalides") pour y recevoir un familier.

Dante-R-MOL 2 du service R&C leur remet le fruit de son travail, une caméra autonome volante (réacteurs), intelligente et obéissant aux ordres du Clarificateur qui s'en chargera le premier. Elle peut se poser sur une épaule (elle a la taille d'une boîte à chaussure mais un poids important) et c'est ce qu'elle fait pour économiser ses batteries. Elle filme en permanence par sa face avant (sur l'épaule d'un Clarificateur, elle ne peut pas le voir) et enregistre tout bruit dans un rayon de 20 mètres. Elle peut enregistrer 24 heures d'émission qu'elle ne communiquera qu'à l'Ordinateur ou quelque chose sachant bien se faire passer pour lui. Elle est blindée de façon à résister à toutes les agressions imaginables sauf bombes thermonucléaires et pouvoirs mutants.

Bien entendu, tous les Clarificateurs doivent signer un papier reconnaissant leur responsabilité personnelle en cas de détérioration de ce matériel de haut niveau. La cassette de leurs exploits du cycle passera lors d'une prochaine émission télévisée.

## Acte II scène 2 : qu'est-ce qu'un Clarificateur ?

Les Clarificateurs sont convoqués avec le familier dans la salle 1984 du secteur CLS (dit secteur Class). Nos chères têtes blondes les attendent déjà et leur font un accueil amical du style "pourquoi vous avez 19 secondes de retard sur l'horaire ? Pourquoi vous ne souriez pas comme tout heureux citoyen du complexe Delta ?" Les 6 Dalton sont très inquisiteurs, très observateurs et très versés dans l'art de poser les questions qui rendent nerveux.

Mais comme tout gamin, ils sont très joueurs (cache-cache, le traître et le Clarificateur etc) et avides d'essayer leurs nouveaux jouets (leurs lasers) qu'ils ne maîtrisent pas encore (5 % de chance d'atteindre leur cible, donc 95 % d'atteindre autre chose). Ils sont très solidaires et leur nombre élevé (6 au départ) leur permet de faire des faux témoignages avec de sérieuses chances de réussite (pour l'Ordinateur, un témoignage de rouge vaut 1, un témoignage d'orange 2 etc, ces valeurs étant doublées pour les agents de la Secint comme les Dalton. Il en est de même pour les caméras suivant leur facilité à être perturbée, le familier ayant une valeur de 32).

Aux Clarificateurs d'exposer leur conception de leur métier. Un seul petit incident viendra troubler cette charmante scène : la console d'Ordinateur affichera le message suivant : "Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se rendre au centre d'extermination le plus proche. Merci de votre collaboration" - suivi du nom des Clarificateurs. Quelques longues minutes et quelques questions innocentes des Dalton plus tard, le message "Ordre précédent annulé. VMPR" apparaît. Il est temps de lancer un petit débat sur le thème "l'Ordinateur peut-il se tromper ?" avant de poursuivre par...

## Acte II scène 3 : massacre à OKECOR-ALL

L'entraînement au centre de tir des Gardes Vautours d'OKECOR-ALL : essayez d'amener les Clarificateurs à confisquer les lasers de leurs turbulents élèves. Le centre, désert et entièrement neuf, n'est pas, contrairement aux apparences, vide. Un gaz hallucinogène permettra aux Clarificateurs de se voir attaquer par des Combots, des zombies, Freddy, Alien, quelques horreurs chasseresses, un sous-marin etc, jusqu'à ce qu'ils quittent la salle (rappelons que les caméras, depuis celles qui équipent la salle jusqu'au familier, ne sont pas sensibles aux hallucinations et n'auront donc vu que des Clarificateurs détruisant le matériel tout neuf du centre de tir...). Si les Dalton ont participé, ils sont prêts à soutenir qu'ils ont été attaqués par les Clarificateurs et n'ont fait que se défendre. Et si par malheur un (ou plusieurs) Dalton a (ont) été touché(s) par un tir, faites exécuter un (ou plusieurs) des Clarificateurs par ses petits camarades et les Dalton. Ces petits exercices vous ayant mis en appétit, veuillez vous rendre au...

## Interlude

...centre d'extermination géant du secteur FMR. Un transbot donnera à chacun un panier repas : au menu, soupe à la gelée noire à pois rouges, croquettes zébrées noires et rouges, supplément protéinique (cf plus haut), et bombe glacée zébrée rouge et noire, le tout arrosé de boisson à bulles. Un laxatif léger et rapide a été introduit dans la boisson. Les Dalton dévorent le tout de bon appétit.

La visite peut commencer. Un long couloir mène devant trois baies vitrées d'où l'on peut voir : des traîtres empilés le long d'un réacteur nucléaire comme atténuateurs de radiation, et émettant une jolie lumière bleu vert due à l'effet Cerenkov, des morceaux de traîtres jetés dans une grande marmite bouillante d'où s'écoule un liquide rappelant la soupe à la gelée noire bien qu'il manque les longs morceaux visqueux de la gelée, et des traîtres passés au hachoir. Une porte marquée "TOILETTES" s'ouvre sur un tapis roulant qui emmène le ou les malheureux qui y ont pris place vers l'une des trois salles sus décrites. Les Clarificateurs qui ont su résister à l'appel de leurs boyaux pourront le déduire en voyant un Medbot déposer un corps couvert de pustules sur le tapis roulant (TOILETTES est l'abréviation de Transport d'Objets Inanimés vers des Lieux Élégamment Trafiqués pour Traiter les Encombrants Sujets. On peut remercier CDHM pour ces ingénieuses abréviations).

Après cette petite détente, il est temps de poursuivre votre mission d'éducation par...

## Acte II scène 4 : la partie de chasse.

Un traître va être lâché, sans arme, dans le complexe. Il aura 10 minutes d'avance sur les Clarificateurs. A eux de l'abattre.

Malheureusement, ce traître est le clone suivant d'un Clarificateur (celui qui en a perdu le moins). Amené devant les joueurs, il protestera de son innocence jusqu'au début du compte à rebours. Après, il s'enfuira. Le Clarificateur peut discuter quelques instant avec son clone (à décompter des 10 minutes). Drak pourra-t-il l'aider à s'enfuir ?... En tout cas, un aide à Ewingj-un-nor 5 lui fournira une arme. Seuls les Clarificateurs et les Dalton peuvent l'abattre.

Un des Dalton dira que c'est marrant comme coïncidence car si le traître s'échappe, on pourra toujours abattre le Clarificateur et le faire passer pour le traître.

Lorsque le prétendu traître aura été abattu ou se sera échappé, annoncez qu'il y a eu méprise. Le traître n'en était pas un mais quelqu'un au nom approchant. Cette erreur involontaire d'un agent de la Secint a été sanctionnée. Qui a abattu un innocent ?

Si le prétendu traître s'est échappé puis revient une fois innocenté, les Dalton vont se faire un plaisir de rappeler les différents crimes commis durant sa fuite.

## Acte II scène 5 : la douche

Un peu de sport a sans doute permis aux Clarificateurs (sauf un) de se détendre. Ils vont pouvoir étreindre le nouveau centre d'hygiène du secteur GAZ. Le bâtiment est neuf, on sent même l'odeur de la peinture.

Le bâtiment possède deux portes : une géante (12 mètres de haut) marquée *réservée aux humains*, peinte en noir, une petite (2m sur 1m, verticale) marquée *Bots*, peinte en bleu. Les Clarificateurs ont 15 minutes de détente avant d'aller au débriefing, propres.

Est-il bien utile de préciser que les inscriptions ont été interverties et que la peinture de la porte bleue est toute fraîche ? L'Ordinateur n'est pas au courant de ces dernières transformations. Enfin, les Bots sont lavés automatiquement avec un produit chimique hautement corrosif pour la peau humaine. Les douches se déclenchent automatiquement (pour les Bots comme pour les humains) dès que l'on passe dessous.

Au fait, un Clarificateur doit toujours garder son laser à portée de main. Et comment réagit un laser humide (réponse en quelques bip et quelques secondes) ?

## Acte II scène 6 : le débriefing

Installez les Clarificateurs. Laissez les Dalton survivants jouer, laser en main, au traître et au Clarificateur pendant que vous examinez, en accéléré, les images prises par le familier et écoutez la bande sonore. Puis faites asseoir sur un banc les Chérubins et que la fête commence.

Les survivants auront la joie d'apprendre que Drak-u-las 6 a identifié le traître organisateur : il s'agit d'un certain Ewingj-U-nor 5. De plus, les Dalton viendront leur offrir à chacun un bonbon de gelée noire au poivre pour les remercier et leur souhaiter bon cycle nocturne. Charmant non ?

Si les Clarificateurs ont du mal à s'endormir, suggérez-leur de compter les traîtres qui tombent dans les cuves à soupe...

**Acte III : une fois le poisson ferré, ramenez la ligne et faites chauffer l'huile pour la friture.**

**Les Clarificateurs vont pouvoir se venger. Sous prétexte d'essayer un combat, ils vont rendre une petite visite à Ewingj...**

## Acte III scène 1 : premier rendez-vous

"Les Clarificateurs dont les noms suivent sont priés de se rendre à la salle d'essai Michel-V-ian (du nom du premier citoyen qui y trouva la mort

# Paranoïa

lors d'un test de matériel : depuis, on n'y envoie plus que des bas niveaux d'accréditation sacrifiable) du secteur Est pour y effectuer un test de matériel". Nom des Clarificateurs.

La salle Michel-V-ian est une vaste salle aux portes blindées. Un infra-rouge tout tremblant qui répond au nom de Kiou 6 (secteur GTB) se met à genoux, pleure, crie son innocence, dit qu'on ne lui a jamais remis le mode d'emploi de Valérygissekard-EST-1 et qu'il ne veut pas mourir comme les autres.

En fait, il fait partie d'un groupe de (secte d'un joueur) qui a pensé pouvoir s'emparer de Valérie. Un des 3 autres membres du groupe possédait un exemplaire d'un vrai manuel... d'un autre appareil semblable à Valérie. Les défenses de Valérie ont détruit ces traîtres et de petits bouts de phrases (Niveau d'accréditation bleue..., l'autodestruction est déclenchée par le mot... ou le basculement de l'interrupteur... etc).

**Valérie est un robot de combat  
fraîchement sorti des laboratoires...  
Elle ressemble à un TGV  
harmonieusement croisé  
avec un chasseur à réaction...**

Dans la salle Michel-V-ian, un message de l'Ordinateur apparaît sur une console : "Clarificateurs - nom des Clarificateurs - vous avez été chargés d'essayer Valérie (c'est le surnom de Valérygissekard-EST-1) et de la conduire sur le Périf (nom donné à la voie rapide qui fait le tour du centre du complexe Delta), puis de la ramener à la salle Michel-V-ian."

Valérie est un transbot de combat tout fraîchement sorti des laboratoires R&C. Elle parle d'une douce voix féminine qui monte fortement dans les aigus quand elle est en colère (et elle est très susceptible). Elle tombera amoureuse du premier Clarificateur qui la traitera avec douceur et la flattera. Par erreur, des notions de romantisme tirées d'une étude des romans-photos d'avant l'Ordinateur lui ont été inculquées. Elle a confiance en son armement et son blindage pour se défendre de tout danger extérieur et elle a raison, mais elle craint d'être effacée si elle commet la moindre entorse au règlement. C'est pourquoi elle ne voudra jamais avouer son mode d'emploi à des Clarificateurs dont le niveau est aussi bas que celui de nos braves.

Elle ressemble à un TGV harmonieusement croisé avec un chasseur à réaction. Pour accéder aux 8 confortables sièges (éjectables, et permettant entre autre de repeindre les plafonds en rouge vif), il faut grimper aux barreaux, rétractables, disposés le long de la paroi de Valérie et franchir l'un des 8 dômes-hublots-écoutes. Et

**Paranoïa**

Valérie fera tout pour faire sentir à ces minables Clarificateurs qu'elle a été conçue pour des personnalités à haut niveau d'accréditation.

Armement extérieur : tout + lave-glace.  
Armement intérieur : sièges éjectables, gaz, ceintures de sécurité à enroulement télé-commandé, caméras couleurs, micros haute sensibilité, grille-pain + réserve de 20 tartines, beurre (jaune) + confiture d'orange.

Blindage impressionnant lui permettant de traverser sans autres dommages que des éraflures les murs de faible épaisseur. Les liaisons radio directes avec l'extérieur sont permises. Il y a quatre rangées de 2 sièges. Seuls les deux sièges avant ont accès aux commandes qui sont en double exemplaire (cf dessin). Un joystick sur chaque accoudoir permet de commander la visée. Le grand rond de gauche est un écran de visée : tant que le bouton wes. est sur OFF, la caméra du centre du rond de droite surveille le

visage du Clarificateur qui lui fait face pour tirer éventuellement dans la direction indiquée par les yeux dudit Clarificateur. Ce visage est projeté sur l'écran de visée (ceci n'est pas le prototype du projet Mort En Face dont certains auraient pu entendre citer le nom).

Les leviers a, b, et c sont un égaliseur permettant d'écouter au mieux les compacts discs incorporés (activité hautement séditive déclenchée par l'interrupteur div).

Le clavier sert à entrer des coordonnées ou des numéros de code ou de téléphone.

**Fonction des différents interrupteurs :**

sur. enclenche le programme de surveillance automatique hautement paranoïaque.

equ. est un simulateur d'équitation : le vaisseau est agité de soubresauts, un bruit de tac-tac-tac... retentit dans la cabine et un hennissement remplacera le "ôte-toi de mon chemin, manant" qui sert habituellement d'avertisseur à Valérie.

wes. cf ci-dessus.  
cou. place les moteurs en mode course : les accélérations seront fulgurantes. Les ceintures de sécurité sont-elles bien attachées ?

div. cf ci-dessus.  
enc. allume la première fois une petite lampe rouge sous les deux sièges avant. Une fois allumées, les lampes ne peuvent plus être éteintes.

La deuxième fois, allume les deux lampes du deuxième rang, et ainsi de suite. Quand les 8 lampes sont allumées, un compte à rebours apparaît sur l'écran radar. Quand il est à zéro, les huit lampes s'éteignent.

hyg. déclenche le nettoyage automatique tant interne qu'externe avec douches, désinfection, savonnage énergétique et séchage.

mou. enclenche le mouvement de Valérie suivant les commandes qui sont les pédales placées sous le tableau de bord. Une pression à droite, Valérie va à droite. Une pression à gauche, Valérie va à gauche. L'appui simultané sur les deux pédales permet d'aller tout droit. Oh bonheur, tous les mouvements des pédales sont enregistrés et fidèlement exécutés ensuite.

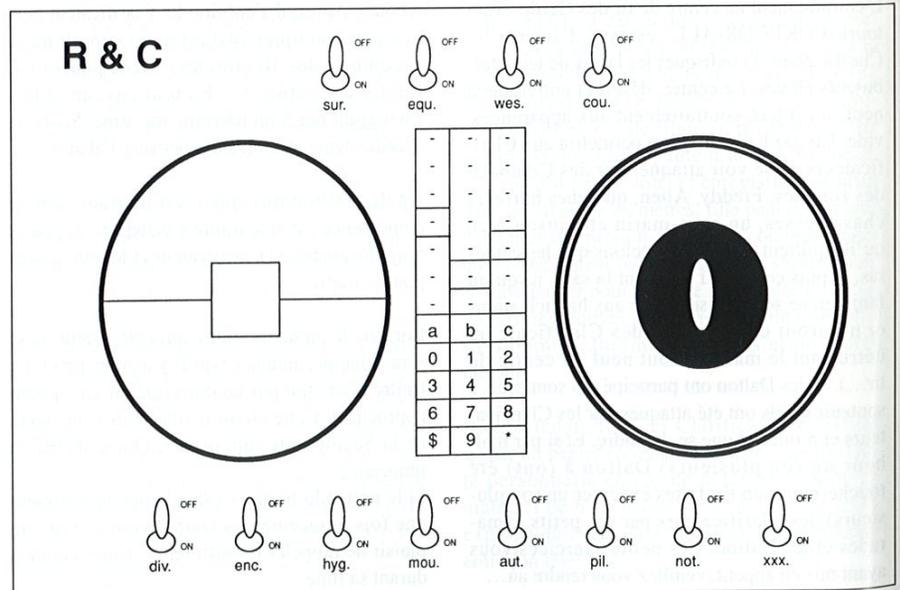
auto. déclenche le passage en mode de conduite automatique. Valérie conduit les Clarificateurs au dernier nom de lieu entendu.

pil. permet le pilonnage avec toutes les armes disponibles de la cible visée, cf écran : attention, les tirs sont toujours dirigés vers l'extérieur. Si un Clarificateur a les yeux baissés ou tournés vers l'extérieur, attendez qu'il regarde dehors.

not. permet d'avoir une explication succincte du prochain bouton enclenché.

xxx n'a pas encore été branché. Mais il est prévu pour être utilisé en cas de poursuites pour utiliser un gadget digne des films de James Bond.

Quand les Clarificateurs maîtriseront Valérie, ils pourront aller faire un tour sur le Périf, parcouru



par des transbot, des forces vautours, des Clarificateurs en déplacement, des U.V. en promenade et un fou dangereux, le Grand Chevalier Arthur de la secte des Chevaliers de la Chose Ronde qui s'amuse à pourfendre les utilisateurs du Périf avec une lance-laser. Il est monté sur combat "cheval de guerre" blindé, très rapide et maniable. L'Ordinateur serait très heureux qu'il soit éliminé.

Les Clarificateurs, après le débriefing, les réparations et améliorations que devra subir Valérie (merci à R&C), vont pouvoir passer une nuit calme, confortablement installés et sanglés sur les sièges de Valérie qui pourra même :

- leur raconter une histoire hautement séditeuse (style "le petit Chaperon Rouge...")

- les aider à compter les moutons (de toute façon, Valérie niera toujours avoir raconté ce genre de choses si jamais l'Ordinateur était renseigné par un traître).

Les Clarificateurs les plus sensibles pourraient être sujets à quelques cauchemars, comme une attaque de communistes, un incendie à bord, l'immersion de la salle Michel-V-ian, une invasion de frotbots, une crise de somnambulisme...

## Acte III scène 2 : la recherche de la tanière du monstre.

Résumé de l'épisode : Drak apprend aux Clarificateurs que les plans du quartier général de Ewingj-un-nor 5, la célèbre Arche située dans le secteur DFS dit Défense, sont entre les mains d'un certain Bwig, infra-rouge chargé du nettoyage. A eux de le convaincre de les lui céder. Les Clarificateurs ont encore à leur disposition Valérie et sont toujours en mission de test pour l'Ordinateur. Malheureusement, Ewingj envoie ses troupes de chocs de la société secrète des Ninja (QG situé dans le secteur JAP, 13e) pour récupérer les plans...

Valérie réveille doucement (ou non, suivant l'état de ses relations avec les Clarificateurs) nos héros en plein milieu de la phase nocturne (les lumières sont au quart de leur intensité dans tout le complexe). "Une cible non identifiée tente de s'approcher pour m'agresser. Dois-je être autorisée à me permettre de ne pas penser que je ne puisse pas ne pas pouvoir l'exterminer ?" ...Zap. Chouf. Ping. Wahoum. Pschit. Crrrack (bruit de quelques-unes des armes de Valérie).

La cible en question était un Zombie-bot qui leur communique, dans un dernier effort, un message de Drak : "Recherchez un I.R. du nom de Bwig, secteur DFS. Crril a laissé entendre qu'il possède les plans complets du secteur DFS et donc du QG de Ewingj-u-norbubolbubol. Cet individu s'occupe du crouinckage. Persuadez-le de vous les fournir : faites vite si vous voulez être les premiers. A cette heure-ci, il doaarh pschit tilt dit salle Michelse-R-aaa en train de pon pom pi dou hou" et il meurt dans un dernier jet d'huile et un éclair bleu. Une fouille soigneuse permet de remarquer l'étiquette (intacte)

"soldé 50 000 cr" sur un assemblage hétéroclite de fils, composants divers et plaques de métal avec une grande fente, comme un lecteur de cassette (c'est en fait un grille-pain mal identifié).

La salle Michelse-R-aaa est une salle d'archives dans laquelle sont entassés les documents non identifiés mais apparemment sans valeur ramenés dans le complexe. Ils sont stockés dans cette pièce et lus en phase diurne par Michelse-R-aaa 6. L'Ordinateur a décidé de nommer ainsi cette salle suite à l'exécution successive des cinq premiers clones qui ont découvert des documents extrêmement importants, bien au-delà de leur niveau d'accréditation et qui les ont courageusement remis aux autorités compétentes. Michelse-R-aaa 6 n'a pas eu cette chance depuis 30 ans qu'il occupe ce poste. La rumeur dit qu'il a des amis haut placés prêts à satisfaire ses moindres désirs...

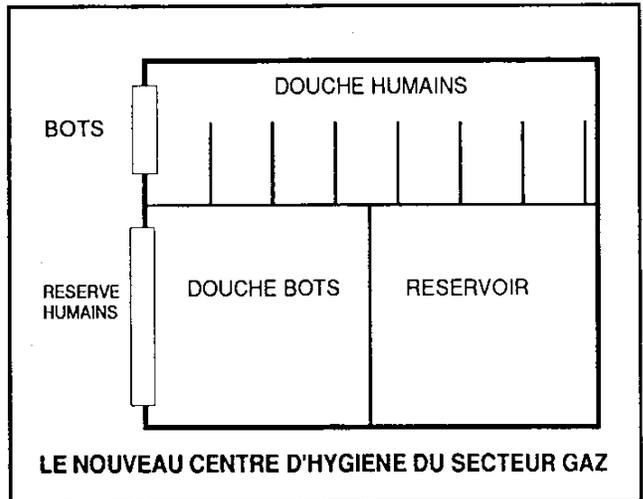
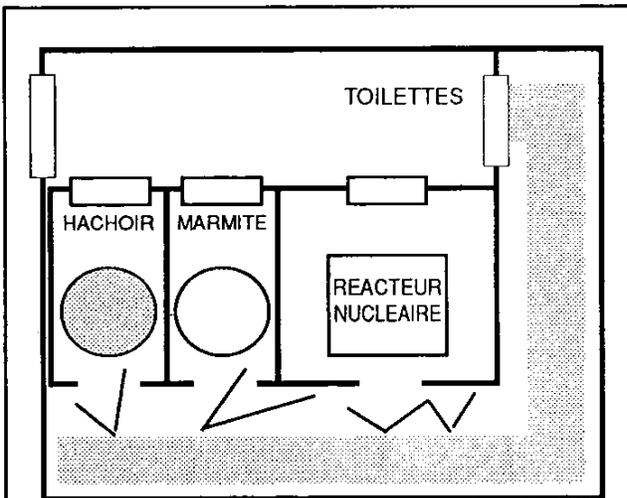
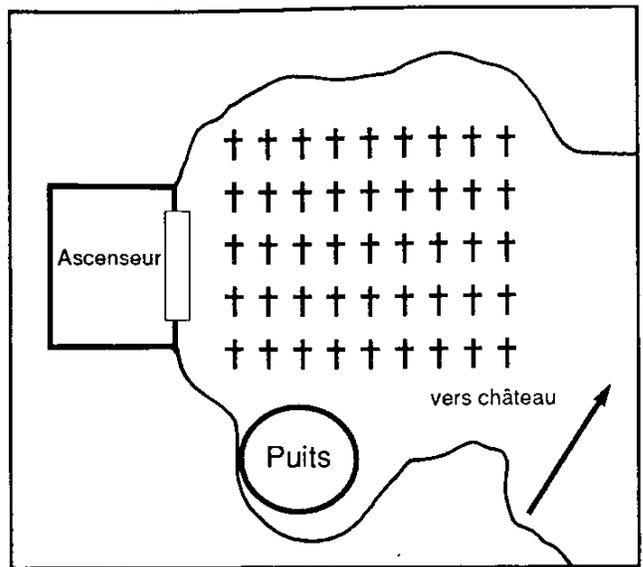
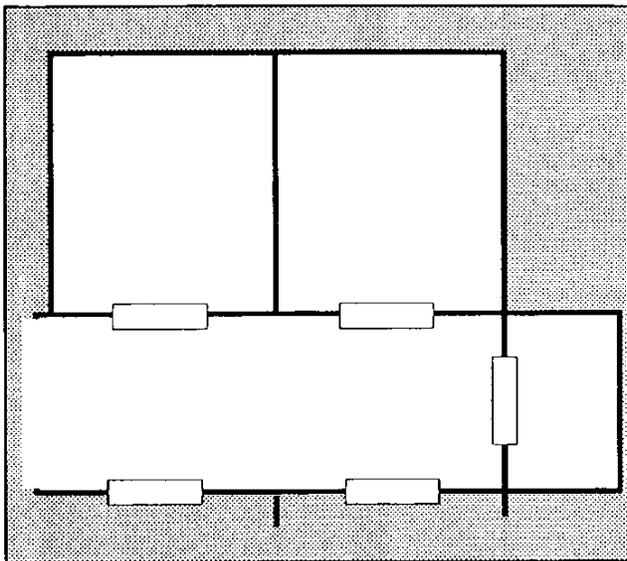
Michelse 6 appartient à la secte des illuminatis. Il tient Bwig en son pouvoir et espère contrôler encore plus de monde grâce à ces plans. Des caméras et des micros à lui enregistrent toutes les transactions. Michelse donnera des photocopies des plans pour presque rien au niveau matériel. Par contre, il essaiera d'amasser le plus de renseignements compromettants pour les Clarificateurs. Il compte bien s'en servir plus tard.

Michelse est dans une salle blindée sous la salle Michelse-R-aaa. Seul un hologramme spécialement conçu pour être invisible par les caméras reçoit les visiteurs. Cet hologramme est légèrement flou, immatériel et insensible à la torture. Les documents sortiront de l'imprimante (matériel de l'Ordinateur). Bwig, dans un coin de la salle, se verra intimer l'ordre de se taire. Il ne parlera plus. L'hologramme accueillera les visiteurs en se faisant appeler M, c'est d'ailleurs ce qui est marqué sur son badge d'identification, mais demandera que les Clarificateurs se présentent et énoncent clairement leurs intentions.

A la fin des transactions, alors que les documents viennent juste de sortir de l'imprimante et qu'un Clarificateur les a pris dans sa main, les lumières s'éteignent dans tout le secteur. Des ouvertures sont rapidement découpées à l'épée laser dans les murs et la porte pour laisser passer des formes noires (des I.R. ?) bondissantes que l'on aperçoit, à la lueur des épées, tranchant, et cautérisant par la même occasion, bras, mains, jambes, têtes, etc, de tout ce qui reste debout ou tente d'agir. Seul le Clarificateur qui aura l'idée d'appeler Valérie mérite d'être sauvé et pourra retrouver tous ses morceaux coupés. Si aucun n'a d'idée, Valérie récupérera les morceaux de documents (sous forme de puzzle, comme découpés au cutter), mettant en fuite les Ninjas par d'heureux tirs d'armes lourdes et de lance-flammes. Seuls des documents sans importance pour cette mission, mais pas pour l'Ordinateur, seront détruits.

Il est temps d'appeler des Docbots. Justement, un arrive qui se précipite sur Bwig, ou du moins ce qu'il en reste. Il ressemble à une machine à laver à pattes. Il enfourne les morceaux dans son ouverture, plus quelques morceaux de Clarificateurs, et on

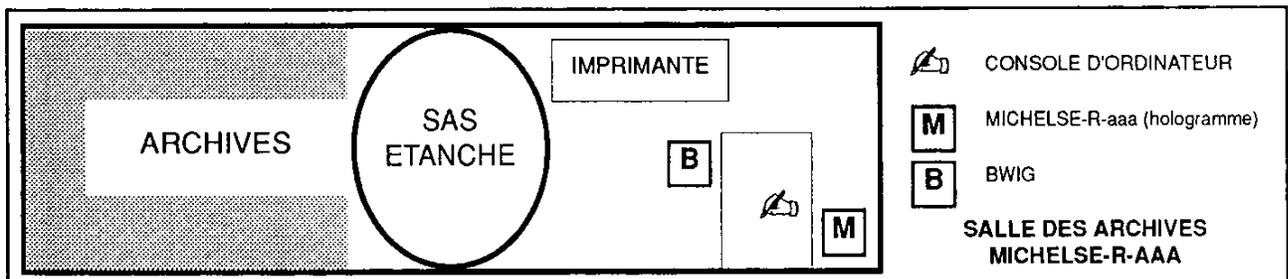




TAPIS ROULANT     BRAS ARTICULE  
 BAIE VITREE

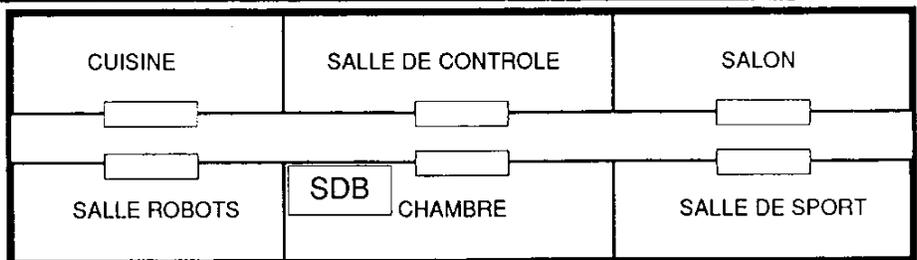
LE CENTRE D'EXTERMINATION DU SECTEUR FMR

## PLANS DU SCENARIO PARANOÏA



### Q.G. de EWINGJ-U-nor

Le Q.G. de Ewingj-u-nior est situé à l'avant dernier étage de l'Arche dans le secteur DFS



peut entendre un joli bruit de broyeuse, tandis que sort par une petite trappe à l'arrière des blocs ovales d'une substance rose enveloppée dans du papier blanc - ce n'est pas un steak haché mais du supplément protéinique. Et le prétendu Docbot continue son œuvre sanitaire. Au fait, il se prend vraiment pour un docbot.

Les vrais docbots arriveront un peu plus tard. Les morceaux coupés peuvent être recollés et remis en état de fonctionner, sauf pour la tête. Comme tout le monde peut se tromper, n'hésitez pas à réaliser quelques interventions. Les morceaux broyés sont bien entendu irrécupérables. Au fait, il n'y a aucune preuve de la venue des Ninjas. De plus, les épées laser sont largement hors de niveau de citoyens d'accréditation I.R. Qui a apparemment commis de gros dégâts ? Qui va se faire taper sur les doigts par l'Ami Ordinateur ?

### Acte III scène 3 : l'assaut

Grâce aux plans de Bwig, les Clarificateurs vont pouvoir accéder au repaire de l'infâme Ewingj en passant par les égouts, puis en remontant les bouches d'aération et d'évacuation pour enfin accéder à la salle de bain.

Lors de leur périlleuse ascension, ils rencontreront :

- un micro de surveillance (facilement identifiable).
- un frotbot qui savonne les parois.
- un sac poubelle contenant des déchets de repas de fête (dont diverses bouteilles vides) éventré (par qui ou quoi ?).

- encore un frotbot qui savonne les parois, mais celui-là chante à pleine voix des chansons interdites. Son silence paraîtrait sans aucun doute suspect aux services de surveillance. Il peut par contre couvrir le bruit que feront les Clarificateurs. Pour simuler ceci, passer les cassettes préférées de votre petite sœur avec un fort volume sonore. Vous pouvez bien entendu baisser le son quand les Clarificateurs seront en train de crier pour communiquer entre eux.

- un infrarouge mystique du nom de Lermittiri en train de finir quelques bonnes bouteilles et une bûche glacée. Recherché pour trahison, il s'est réfugié dans ces tuyaux et survit et engraisse grâce aux sacs poubelles qu'il éventre et fouille systématiquement. Il est totalement saoul pour le moment. Il n'y a pas de micros dans cette partie des conduits.

- une fumée blanche constituée de vapeur d'eau issue des douches des gardes personnels de Ewingj. On peut d'ailleurs les entendre discuter des idées de colis piégés qu'ils vont envoyer aux Clarificateurs qui ont ennuyé Le Maître.

- et encore un frotbot qui pulvérise un délicat parfum.

Ewingj se trouve : aux heures de repas, dans la cuisine, la nuit dans la chambre, le matin dans la salle de sport, puis dans la salle de bain, l'après-midi dans le salon en train de discuter avec d'autres U.V. ou avec ses gardes ou dans la salle de contrôle avec des techniciens.

La salle des robots est toujours vide d'humains mais emplie de frotbots échangeant leurs états

d'âme entre deux nettoyages.

Ewingj sera surpris de la visite des Clarificateurs. Il sera prêt à les engager comme gardes verts car ils ont fait leurs preuves. Bien sûr, ils devront alors l'aider à détruire Drak-u-las en le dénonçant à l'Ordinateur comme le commanditaire de cette action commando. "Je vous saurais gré de l'exécution : des gens aussi doués que vous méritent de survivre. Remarquez que sinon, vous ne sortirez pas vivants d'ici. A ma mort, tout le QG sera en alerte et mon clone sera activé."

En fait, Ewingj bluffe. Si les Clarificateurs laissent tomber Drak, ils pourront aussi bien le laisser tomber lui. S'ils dénoncent Drak, ils seront pourchassés pour fausse dénonciation, Drak niant tout en bloc. Par contre, s'ils sont suffisamment discrets et s'ils abattent Ewingj (qui n'a aucune protection), ils pourront repartir par le même chemin presque sans problème et Drak leur en sera très reconnaissant.

### Conclusion :

Lors du prochain feuillet de Z-O-rro, le Clarificateur masqué-qui-se-fait-passer-pour-un-infrarouge-afin-de-mieux-démasquer-les-traîtres, le méchant est emmené vers un incinérateur. Gros plan sur son visage : les Clarificateurs reconnaissent Ewingj en habits noirs. Son regard fusille les Clarificateurs : "Ma vengeance sera terrible"...

A LA VARENNE St HILAIRE  
RER La Varenne - Chennevières

Ouvert le Dimanche matin  
Parking en face

# L'ECLECTIQUE

LE Magasin de Jeux

et aussi...  
Toute la littérature S.F. et  
Fantastique...

Galerie St Hilaire  
93 Avenue du Bac  
94210 La Varenne St Hilaire  
Tél. 16 (1) 42 83 52 23

# LE TEMPS DES

**Scénario : Michel Maximin**

Illustrations : Jean Michel Ringuet

*Ce scénario est conçu pour une équipe "classique" de personnages, d'alignement "bon". Un paladin serait le bienvenu.*

*Contrairement à ce qui se passe souvent, les personnages n'auront pas de "guide", et, s'ils ne trouvent pas certains documents au château et chez Compuran ou Iznufar, ils risquent d'être en plein brouillard. Ils auront donc peut-être besoin de "coups de pouce", à moduler en fonction de la tournure que prendra l'histoire. Celle-ci s'articule autour d'un cadre très rigide, à cause de la succession des événements, dont l'inexorabilité ne doit pas être démobilitatrice. Les personnages devront compter sur leur intuition plus que sur leur puissance. Les divers événements doivent les faire réagir, puis réfléchir, et enfin agir. Pour qu'il y ait réaction, il faudra que les personnages - et les joueurs - y trouvent motivation, sinon intérêt. Ils n'ont apparemment rien à gagner, c'est ce qui sera le plus difficile à gérer pour le DM : pourquoi doit-on faire quelque chose (avant de savoir "que doit-on faire ?"). Des "Bons Loyaux" ne devraient pas se poser la question, surtout lorsqu'ils remarqueront l'expression suppliante des apparitions. Pour ce qui est des Neutres, qui, eux, ne doivent pas se sentir concernés, il reste l'appât du gain : ce château qui reparait, est-ce que des fois...?*

*Maintenant, on peut avoir affaire à un groupe comportant un (au moins) "Mauvais" : comme pour les "Bons", rêves et visions pourraient l'inciter à tout faire pour que le "mal" sorte du caveau, y*

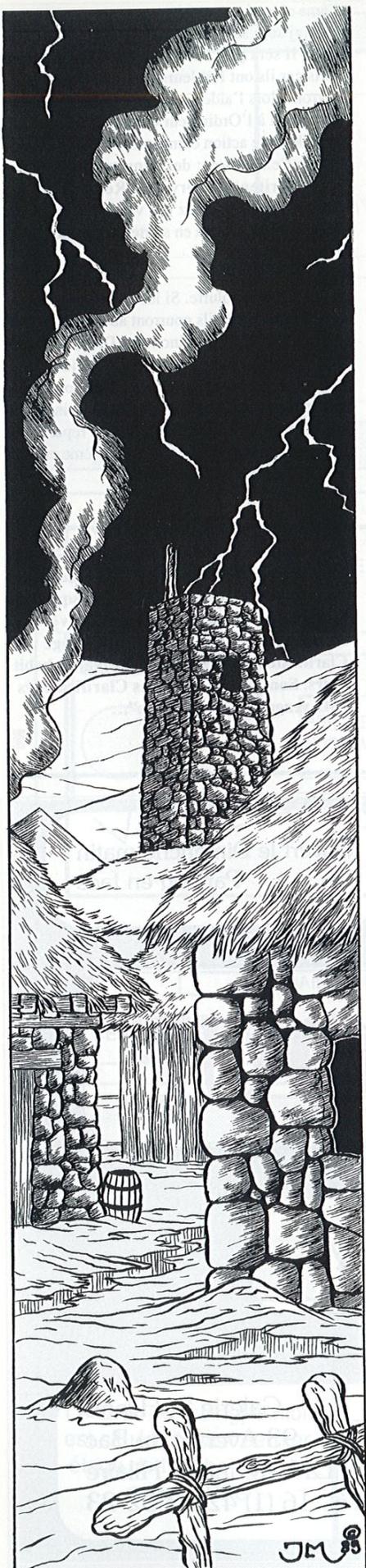
*compris gêner Marôn. Tant pis pour ce dernier. Tant pis aussi pour le personnage, qui subirait alors les conséquences de ses actes (voir "explications").*

*Dans un premier temps, des "aventuriers" tournant en rond dans un village perdu devraient voir leur curiosité s'éveiller à J + 5.*

*Celle-ci risquant de s'éousser rapidement (manque de renseignements), il faudra la relancer en impliquant les personnages dans cette histoire qui ne les concerne a priori pas, par des rêves, des visions, un malaise allant crescendo (concernant spécialement les Bons-Loyaux), voire un sentiment d'urgence.*

*Assez rapidement (vers J + 7), l'équipe doit se douter de l'existence d'un passé. Il restera à déterminer lequel. Peut-être les joueurs auront-ils l'idée de chercher chez le clerc après avoir remarqué que les principaux bâtiments disparus apparaissent aux endroits occupés par leurs homologues "actuels" : auberge, forge, moulin... (il y a des exceptions, comme par exemple la maison d'Iznufar, qui apparaît sur un terrain vide). Dans le cas contraire, il faudra manœuvrer pour les orienter en ce sens (remarque du maire, ou irruption du clerc à l'auberge avec un des livres du passé).*

*Le plus difficile sera certainement de jouer l'enchaînement irréversible des faits sans pour cela dégoûter les joueurs en leur donnant l'impression qu'on leur force la main (et que tout est prévu d'avance) car, justement, c'est presque tout qui est prévu ; ce presque fait la différence entre la damnation éternelle du village et sa libération...*



# MORTS

Cette nuit-là, Sorh chassait dans les bois. La famine campait aux portes du village. Déjà, on avait rationné les vieux et même Manduïn, seigneur du castel, se demandait si ses réserves suffiraient.

Sorh était donc sorti nuitamment pour relever des collets judicieusement placés. Il lui fallait de la viande, pour sa femme, leur fillette, et sa mère, présentement toutes serrées dans la grande couche de sa cabane, à l'orée du bois. Et il en avait aussi promis à son cousin, qui vivait au village. Qui le dénonça ? On ne sait. Toujours est-il que les soldats le guettaient, et le prirent sur le fait. La loi était connue de tous. Le jugement fut exécuté le matin-même : le sergent pendit Sorh sur la place du village. Tous les ventres criaient, et personne ne broncha.

La compagne du braconnier, Claya, vint avec la vieille femme. Elles le dépendirent. Nul ne montra de compassion, et elles n'adressèrent la parole à personne. En partant, Claya montra le poing au château et cracha. Le mois suivant - l'hiver était bien entamé - le sergent tomba malade et mourut. Un de plus, un de moins... Tant étaient morts ! Puis ce fut le tour des deux soldats qui avaient arrêté Sorh. Et enfin celui de Manduïn. On parla de sorcellerie, de malédiction...

Une semaine après l'enterrement de Manduïn, pour qui son fils fit ériger un mausolée au pied de la montagne, on trouva deux loups se disputant le cadavre, la pierre qui fermait l'entrée étant tombée.

Des voix accusèrent ouvertement Claya.

Marôn, fils de Manduïn et nouveau seigneur, envoya une corvée refermer le tombeau et remettre le cadavre dans son cercueil. En même temps, escorté de deux valets, il alla se saisir des deux femmes et de l'enfant, les ramenant dans une cage qui servait parfois à capturer des ours pour les villes. Entre-temps, un soldat et une vieille avaient péri de la maladie. Des villageois restant au village, jaillit une volée de pierres qui sonna contre les barreaux. Le hobereau, fin diplomate, laissa faire. Les femmes furent en fait à peine égratignées, mais l'enfant, le sang coulant de ses oreilles, de se releva pas.

Faisant preuve d'une grande mansuétude, Marôn ne mit même pas les sorcières à la question, au



risque de décevoir ses gens. Le procès fut d'une rapidité exemplaire, le plus long fut de trouver les fagots du bûcher. Le soir-même, Claya et sa belle-mère montèrent sur la pile de bois. Claya tenait sa fille sur ses genoux. Les deux femmes semblaient apathiques, et on ne les lia pas. Où, d'ailleurs, seraient-elles allées ? La nuit tombait, et la neige vint, épaisse et lourde. La vieille, assise sur le bois, marmonnait. On approcha une flamme, et, tout de suite, les branches abondamment arrosées d'huile crépitaient ; un halo rouge éclairait la colline de l'exécution. Du village, il semblait que les nuages étaient de sang.

Alors la vieille femme, que nul ne se souvenait avoir entendu parler depuis des années, se redressa, et chacun perçut ses paroles :

"Par les dieux, Manduïn et Marôn, votre cruauté, votre orgueil et votre dureté vous ont scellé les yeux ! Votre cœur de pierre vous empêchera de dormir à jamais !"

Les cris de la foule couvrirent le rire de Marôn. Le feu ronflait. Les flammes cachèrent les martyres à la vue des spectateurs, mais pourtant ils entrevirent Claya lever sa fille vers les cieus, et ceux du premier rang ouïrent ses paroles :

"Ma fille innocente en appelle aux dieux, soyez tous maudits !"

Alors le tonnerre ébranla le ciel, une tempête de neige chassa chacun chez soi, et le feu redoubla.

La fin de l'hiver fut relativement clémente, et le retour du printemps, comblant les ventres, chassa les mauvais souvenirs de l'hiver.

Chacun vaquait à ses occupations, mais tout le monde évitait la chaumière isolée qui s'écroula bientôt sous les ronces.

L'hiver revint, et un autre, puis encore un autre.

Le sixième hiver, la famine reparut, et les loups avec elle. Un matin, on trouva le tombeau ouvert. La pierre pourtant scellée avait basculé. Le lendemain, Marôn fit une mauvaise chute sur les marches gelées de son château. Dans la semaine, sept vieillards périrent de faim, et neuf jeunes enfants, qui glissaient sur l'étang, se noyèrent lorsque la glace se rompit. La fièvre prit Marôn et le tua. Elle emporta aussi son épouse et ses deux enfants. D'autres moururent. Le sol était si dur qu'on ne pouvait enterrer les cadavres. Les loups franchirent la palissade et dévorèrent une famille avant qu'on ait pu les chasser. En peu de temps, les bêtes fauves se trouvèrent repues, car la faim et la maladie eurent raison de la communauté. Au printemps, il ne se trouva personne pour saluer le retour des beaux jours. Rapidement, la Nature reprit ses droits. Comme de profonds bouleversements agitaient la région, le silence de ce petit pays à l'écart n'inquiéta personne...

Mais chaque hiver, le village maudit reparait. Les villageois vont dans la tourmente réparer le tombeau sous la férule de leur seigneur dément...

Et le temps passa jusqu'au jour où une petite troupe de colons, à la recherche d'un coin tranquille, vint s'installer (de quel dieu peut-on voir là la main ?) juste à cet endroit, à la fin de l'hiver. Les travaux de construction mirent à jour des vestiges du passé, mais cela fut considéré comme un bon signe. Par exemple, la découverte des meules de l'ancien moulin empêcha qu'on en taillât de nouvelles.

**O**r voici qu'un beau jour d'hiver arrive en ces lieux paisibles une petite troupe d'aventuriers. Ils ont voulu passer les hauts cols, mais ceux-ci sont déjà fermés par la neige, et, le temps se faisant menaçant, ils se sont repliés sur ce petit village, en profitant pour refaire ferrer sa monture, qui pour se faire confectionner une chaude pelisse par les chasseurs du village. L'aubergiste de l'unique auberge, toute neuve, se met en quatre pour satisfaire leurs désirs, dans la mesure du possible, sachant quelle publicité ces clients peuvent faire à son établissement au gré de leurs déplacements.

L'arrivée des personnages se fait à J = 0 (Jour Zéro). Leur installation, la prise de contact avec les villageois ne dépassent pas deux jours. On peut donc estimer qu'à J + 4 ils s'ennuient, d'autant qu'une tempête de neige a contraint tout le monde à rentrer chez soi.

## J + 5

### Événement 1

Dans la nuit, une maison se matérialise à l'ancien carrefour, sur un terrain vague. Il y a peu de chance que quelqu'un assiste à l'événement, mais si cela arrivait, l'heureux témoin verrait se dessiner lentement les contours faiblement lumineux d'une bâtisse classique. Peu à peu, les contours se précisent. Le matin, elle est bien visible, quoiqu'encore translucide. Et c'est bien sûr l'attraction du jour. La maison ne dégage aucune aura, et n'existe pas encore véritablement.

### Événement 2

Le soir même, à l'auberge. Des ombres fugitives sont aperçues par ceux qui réussissent un jet sous sagesse : un homme montant l'escalier, un pot sur une table vide. Les heureux témoins ne sont pas sûrs de leurs visions.

## J + 6

### Événement 3

D'autres maisons apparaissent, un peu partout, le plus souvent décalées par rapport à celles qui existent. Elles sont toutes immatérielles.

### Événement 4

La première maison est devenue tangible ! Si aucun personnage n'a eu l'idée d'aller la toucher, c'est un des gamins du village qui s'en est rendu compte. Seul l'extérieur est "solide". Les autorités, perplexes, délibèrent.

Les apparitions et les matérialisations des différents bâtiments (temple, manoir, lavoir, forge.....) vont aller crescendo jusqu'à J + 8. A ce moment-là, tout l'ancien village aura refait "surface".

## Événement 5

Dans l'auberge, tout le monde peut voir maintenant des êtres transparents aller et venir. Comme l'ancien et le nouveau bâtiment ne sont pas en phase, ces ombres, parfois, traversent les obstacles, et a fortiori quiconque se met en travers de leur chemin. Cette nouvelle attraction, d'ailleurs, n'est pas du goût de tout le monde !

## J + 7

### Événement 6

D'ailleurs, le chef du village et le clerc "officiel" convoquent un conseil de guerre à l'auberge. Y sont conviés les personnages, bien sûr ! L'ambiance est tendue. Bon nombre de villageois veulent partir, malgré les énormes risques que font courir les intempéries. D'autres, au nombre desquels on trouve le forgeron, le clerc, le chef du village, sont d'avis d'attendre. Finalement, "au cas où", des gardes sont instaurées.

### Événement 7

Malgré cela, certains vont se réfugier dans des grottes, dans la montagne.

### Événement 8

Il neige... Les ruines du château sont remplacées par l'image de l'antique bâtisse. Des hommes d'armes, (une dizaine) et trois serviteurs vaquent, diaphanes, à leurs occupations. Pour plus de précision, voir le chapitre "Château".

### Événement 9

Une petite fille vient se planter devant un des personnages, dans la grand-rue. Elle est pieds nus, et ne dit rien. Dans ses grands yeux noirs, on voit comme le reflet d'un grand feu.

Tournant les talons, la fillette s'enfuit brusquement. On ne peut la retrouver (d'autant plus qu'elle ne laisse aucune trace). La "victime" de cette rencontre doit être de préférence d'alignement Bon/Loyal...

### Événement 10

Des fantômes presque tangibles vont et viennent dans le village.

### Événement 11

Le soir, à l'auberge, une des ombres s'empare d'un pot sur une table... et boit !

## J + 8

### Événement 12

Dans la nuit, les maisons se sont mises "en phase". Le clerc du village a été chassé de chez lui par son "fantôme". Dès à présent, toutes les maisons et ce qu'elles contiennent sont accessibles.

### Événement 13

La petite fille revient. Sans un mot, elle tire le personnage de la veille par ses vêtements, et tente de l'emmener hors du village. Arrivée à environ 2 km de là, elle se penche vers le sol enneigé en perdant consistance. *Si on creuse à cet endroit, on trouvera un morceau de bois, informe. Jet sous int. pour y reconnaître une poupée, abîmée par le temps...*

### Événement 14

Les revenants sont parfaitement matériels maintenant. D'ailleurs, c'est la panique chez les villageois actuels ! Ils s'en vont ! Et si on leur demande où, avec ce temps, ils répondent qu'ils vont attendre à l'abri des grottes que le mauvais temps se calme pour tenter de quitter définitivement cet endroit maudit. L'un d'eux annoncera aussi qu'en plus, la porte du cube (le mausolée) est tombée, et que c'est un mauvais présage.

### Événement 15

Le chef du village et le forgeron, désespérés, sont venus à l'auberge, demander aide aux personnages (!). Dans la discussion, il apparaît - certains l'ont remarqué - que, si les fantômes ont conscience de l'existence des "vivants", ils ne cherchent pas à les rencontrer (sauf s'ils sont agressés). Il est par ailleurs évident pour tous que les apparitions ont, sans jeu de mots, des têtes d'enterrement !

### Événement 16

Marôn, hautain, traverse le village.

### Événement 17

Une vieille, une femme et une enfant passent. Stupeur : elles traversent les murs ! *Dans la fillette, on reconnaît l'enfant des jours précédents.*

### Événement 18

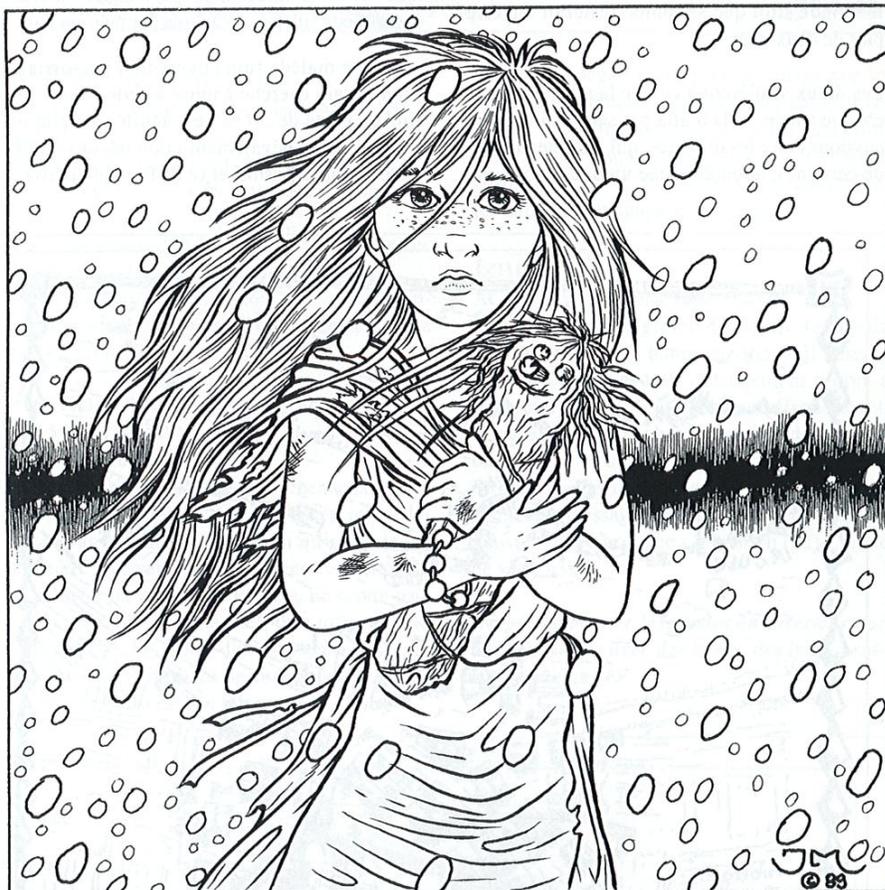
Se produit environ une heure après l'événement 16. Marôn paraît, à cheval, en compagnie de deux hommes, escortant une charrette contenant une vieille, une femme et une enfant - déjà vues quelque part ! Les fantômes s'approchent et rejouent la scène de la lapidation. Marôn regarde en riant.

Les villageois sont si serrés qu'on ne peut accéder à la charrette et si on tente de passer, les villageois bousculés se défendent, mais la lapidation continue.

A l'écart, une vieille, une femme et une fillette (toujours les mêmes !) regardent la scène. Si le personnage que l'enfant a sollicité vient vers elles, il y a deux solutions : soit il a la poupée, et la gamine vient pour la prendre. Si on la lui donne, elle s'illumine de joie et retourne vers sa mère en la brandissant. En même temps, tous les villageois fantômes font face aux personnages et marchent vers eux, menaçants. Mais, petit à petit, l'enfant devient transparente, puis la foule. Finalement, dans le village désert, ne restent face à face que Claya, Marôn et les aventuriers (voir les explications).

Claya tend la main vers Marôn. Celui-ci, horrifié, la regarde puis part lentement vers le tom-

beau. A plusieurs mètres du mausolée est une pierre sphérique - que personne n'avait remarquée jusqu'alors. Marôn s'en approche et commence à la pousser avec peine. Il réussira à fermer la caveau in extremis, alors que le couvercle du sarcophage commence à bouger. Telle sera sa punition, pour des siècles. Si quelqu'un tente de l'aider, la pierre refusera de bouger, et Marôn attaquera alors le trop généreux personnage. Il ne poursuivra pas son attaque et là encore fermera le cube à temps. Mais si le combat se prolonge, Manduïn risque d'apparaître ! Autour de Marôn, l'air devient rougeâtre ; une main horrible apparaît et s'en saisit pour l'emmener... ailleurs. Les personnages doivent réussir un jet sous sagesse, ou bénéficier d'un -1 au toucher pendant tout le combat qui s'ensuit, car Manduïn n'attend pas, lui ! Si personne n'a la poupée, l'enfant semble extrêmement déçue, puis ces trois personnes disparaissent et ne reparaitront plus. Les villageois ne s'aperçoivent apparemment de rien.



J + 9

### Événement 19

La neige a cessé. Tout est calme. Les villageois fantômes vaquent à leurs occupations, évitant si possible les vivants. Ceux-ci sont rares ! Des habitants du village, il ne reste que le chef et sa femme, le forgeron et deux autres villageois, confinés dans l'auberge délaissée par les apparitions.

### Événement 20

La nuit est tombée. Pourtant une lueur rouge

embrase le ciel. C'est celle d'un bûcher. Le temps d'aller voir, on rencontre tout le village en route vers le cube.

### Événement 21

Une lanterne allumée à ses côtés, le fouet en main, Marôn houspille ses gens, qui, attelés à des cordes passées autour de grosses pierres, les halent vers le cube.

Certains sont près d'y arriver ; d'autres partent de la carrière, où quelques-uns sont en train d'en préparer de nouvelles. Ceux-là sont loin de Marôn, mais travaillent fébrilement, à la lueur de grands pots de braises. Ils n'ont aucune attitude hostile.

Par contre, près du tombeau de Manduïn, Marôn ne supporte la présence d'aucun intrus. Il lancera 1d12 villageois contre les curieux, trois fois, avant de se ruer à l'attaque (Si on l'assaille avant, il ripostera, bien sûr !). Si on le tue...

J + 10

Cette journée est identique à la précédente. La nuit aussi : Marôn sera de retour ! Et les villageois tués depuis le début aussi !

Et si on les retarde par des combats, ou un autre moyen, à minuit ils s'environnent de flammes et disparaissent ! Alors Manduïn sort de sa tombe...

**A.D&D**

## Explications

**T**ouchés par les appels des suppliciées, les dieux jetèrent une triple malédiction : Pour avoir été dérangés, ils condamnèrent Claya, sa fille et sa belle-mère à surveiller le châtement du village jusqu'à sa fin. Pour leur veulerie, ils condamnèrent les villageois à revenir chaque hiver du monde des morts, pour obéir à Marôn, tant que quelqu'un ne mettrait pas un terme à l'existence de celui-ci, ou ne montrerait de la Bonté pour la fillette qu'ils avaient si injustement tuée. Quant à Marôn, il fut condamné à veiller à ce que la tombe de son père soit effectivement close, soit en surveillant la corvée des villageois, soit par ses propres moyens, sous peine, en cas d'échec, d'être précipité en Enfer. Cette malédiction ne serait levée que si on brisait son cœur de pierre.

Par la même occasion, Manduïn fut condamné à n'avoir nul repos tant que son propre cœur de pierre ne serait pas brisé aussi, et à errer de par le monde sitôt que sa tombe resterait ouverte plus de deux jours.

Les dieux veillèrent à ce que la pierre bascule chaque année. Cela n'alla pas sans maintes discussions entre les divinités, qui, à l'intercession de certaines, donnèrent une unique chance aux

maudits. Passé un certain laps de temps, des êtres humains seraient guidés vers ces lieux. Il serait ensuite donné libre cours à leurs actes. Le Destin, ou une divinité, conduit cependant les personnages en ces lieux au moment crucial. Leur intervention attire l'attention des sphères célestes sur eux.

Cette attention se traduira :

- Par un octroi d'xp à la discrétion du DM, en fonction des actions, bonnes ou mauvaises, perpétrées à l'encontre des villageois.

- par l'octroi des armes magiques de Marôn et de Manduïn, s'ils sont vaincus définitivement (armes magiques effectivement possédées au moment de leur "mort").

- par une chance divine octroyée au personnage donnant la poupée à l'enfant (+ 1 au toucher pour un an).

- au contraire par une malédiction si un acte mauvais est commis par un personnage mauvais envers cette fillette (- 1 au toucher pour un an)

- par une malédiction envers tout personnage "bon" ayant cherché à nuire à cette fillette (au choix : perte de 50 % de l'acuité visuelle ou auditive et/ou bégaiement et/ou odeur repoussante : -2 au charme, et ce de façon définitive.

## Monstres & PNJ

### Manduïn

AC 2 HD 6 PV 24 Mauvais/chaotique

1 attaque (1/6) + spécial

50 % résistance à la magie

arme +1 minimum pour toucher

Insensible à "charme, hypnotisme, sommeil, paralysie" et au poison, ainsi qu'aux attaques par le feu, la chaleur ou le froid.

Peut se rendre éthéré 2 fois par jour mais il lui faut un tour pour y arriver.

Téléportation (100 % de réussite) 4 fois par jour. A chaque toucher, la victime se sauvegarde contre la pétrification ou tombe dans le coma pour 1d4 heures.

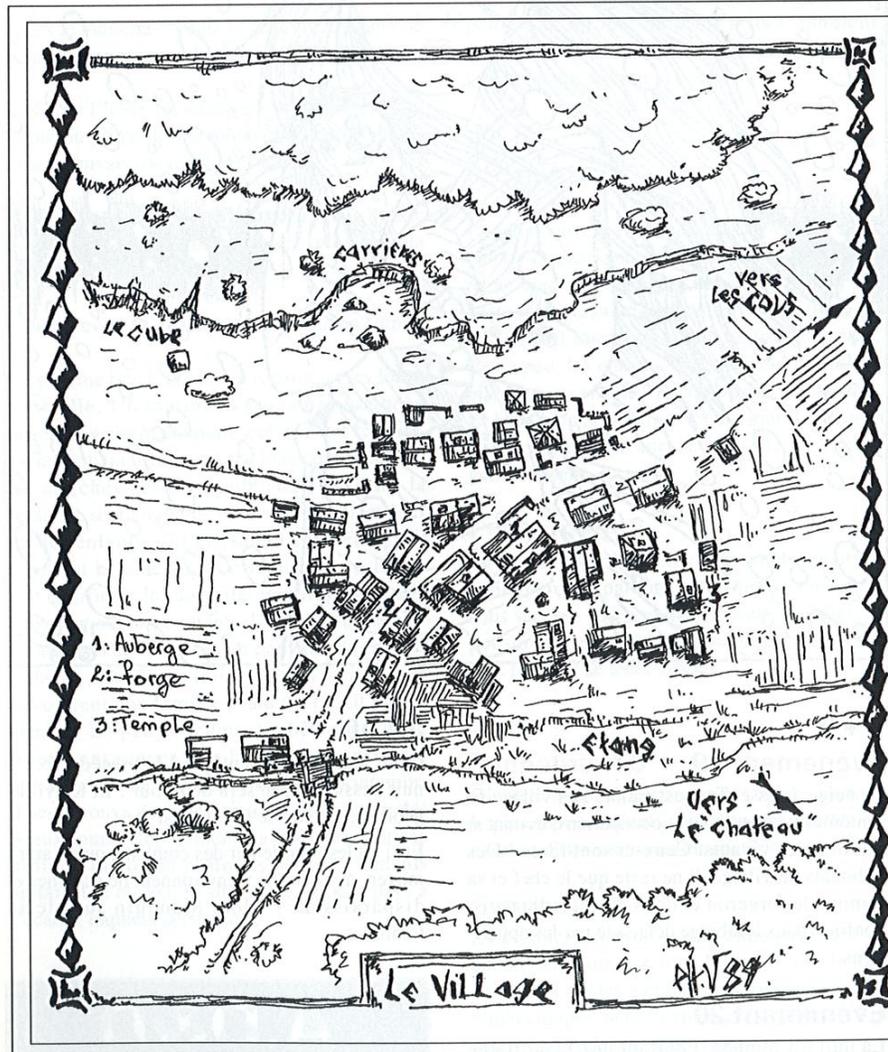
Détruit sous sa forme "éthéré", Manduïn réapparaît la nuit suivant, bien décidé à se venger.

Manduïn ne sort de son tombeau sous une forme tangible que si la porte reste ouverte deux nuits d'affilée. Il donne libre cours à sa nature. Le seul moyen physique de le détruire est de détruire son gisant, dans la tombe (allusion au "cœur de pierre"). Mais il ne se laissera surement pas faire...!

Manduïn utilise en combat une épée longue, +1/+4 contre les reptiles.

Il peut être tourné comme "Wight".

L'eau bénite fait 2-8 points de dégât par fiole.



### Le village

Le village est une colonie constituée d'hommes d'horizons divers, à qui on a promis des terres, une vie libre et une exonération d'impôts pour cinq ans, en contrepartie de la mise en valeur d'un territoire. "On" étant un seigneur aux vues longues, soucieux de rentabiliser son fief. D'un peu partout, des volontaires se sont présentés. On a trié cette populace en veillant à ce qu'il y ait un forgeron, un aubergiste, un meunier, un charpentier... Un prêtre a été adjoint à l'expédition, qui s'est mise en route, dès la fin de l'hiver. Une petite troupe de soldats, destinée à assurer la sécurité du futur village, et à donner un coup de main pour le défrichement, l'érection de la palissade et des "maisons" accompagnait les colons, par ailleurs munis de semences, de farines, d'outils... Dans le cas présent, leur installation fut facilitée par la découverte de pierres déjà taillées, l'absence de gros arbres... signes que le clergé proche du suzerain des lieux interpréta favorablement.

Ce qui explique qu'au début de l'hiver, les aventuriers trouvent un vrai village, certes avec beaucoup de maisons de rondins, mais aussi une forge, un moulin, un (minuscule) temple et une auberge "en dur". La palissade destinée à assurer une protection contre les loups englobe aussi des jardins, et un étang, qu'il a suffi de curer. Les soldats sont revenus à leur base à l'automne. Au printemps, une inspection permettra de juger de la vitalité de la colonie...



### Marôn

AC 4/0 HD 4 PV 21 mauvais/loyal  
2 attaques (1-4/1-4) ou une attaque (arme) + spécial.

20 % résistance à la magie.

Insensible aux attaques basées sur le froid, le chaud, et affectant l'esprit (charme, hypnotisme, commande, paralysie, sommeil...) ainsi qu'au poison.

Téléportation 3 fois par jour (100 % de réussite).

Toute personne le regardant en face doit se sauvegarder contre la pétrification ou bénéficier d'un -1 au toucher.

Les armes non magiques font la moitié des dégâts. L'eau bénite, 2-8 points. "Tuée", la créature revient, la nuit suivante, pour se venger, comme Manduïn. Il faut là aussi détruire son gisant. Mais dans son caveau, Marôn apparaît en armure de plaques, avec un bouclier (AC 0) et un fléau (+3). Ailleurs il est en vêtements, avec un petit bouclier ; son AC est de 4 et il manie une épée large, non magique. Tourné comme goule.

### Villageois-fantômes

Les traiter comme des zombies : AC 8, HD 2, PV 12.

Une attaque (1-8). Insensibles aux attaques par le froid, le feu, ou affectant l'esprit (sommeil, charme...).

L'eau bénite leur fait 2-8 points de dommage, les armes non-magiques, la moitié des dégâts.

Ne "reviennent" pas si on les "tue" ! Mais réapparaissent l'année suivante si la malédiction n'a pas été effacée.

### Compuran

AC 5 HD 4 PV 20 Neutre

1 attaque : marteau

Ce clerc n'a rien fait lors des événements relatés plus tôt. C'est d'ailleurs pourquoi il a été affecté lui aussi par la malédiction, bien qu'à un degré moindre. Il ne participe pas à la reconstruction du mausolée et ne sort pas dans la rue. En contre-partie, au contraire des villageois, il ne tolère aucune intrusion chez lui, même d'une personne mourante requérant ses soins. Il manie un marteau, ou dispose des sorts suivants (une fois par jour).

Obscurité - dégâts mineurs (x2) - silence sur 5m - marteau spirituel. Comme tous les autres revenants, il est insensible aux sorts affectant l'esprit, aux attaques basés sur le feu, le froid, le chaud, le poison. L'eau bénite ne lui fait rien ! Et les armes non-magiques, demi-dégât.

### Iznufar

AC 5 HD 5 PV 24 chaotique neutre

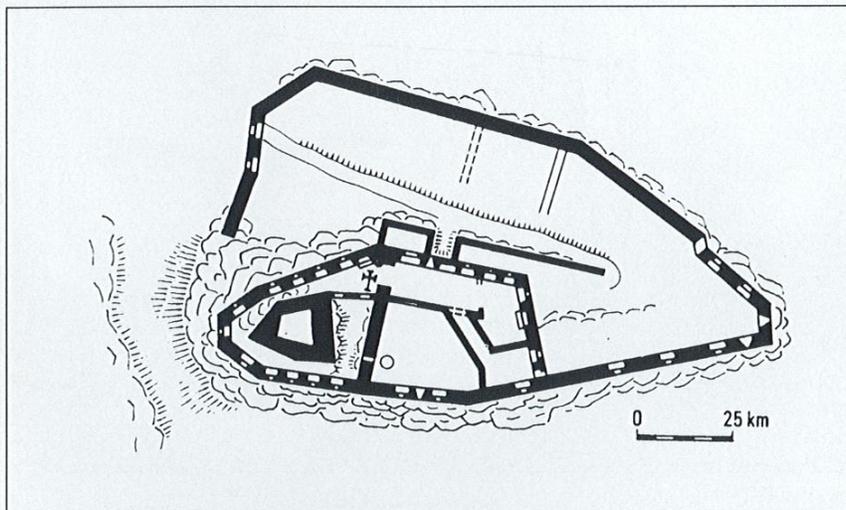
Iznufar est un magicien qui avait décidé de s'installer quelques temps au village. Il observa les événements avec le détachement propre à tout scientifique. Il évitera tout affrontement, même si on pénètre chez lui, sauf évidemment si on l'agresse ou tente de lui voler ses livres.

Possède une dague (1-4) et les sorts : sommeil - message - disque flottant de Tenser - poussée (n1) - bruitage - lévitation (n2) - rafale de vent (n3)

*On peut pimenter les sorties en extérieur par des rencontres avec des loups, des lynx, peut-être même un yéti...*

### Le château

Le château réapparaît à J + 6. A J + 7, il peut être visité. A J + 8, les hommes d'armes et les serviteurs seront matériels, mais ne s'opposeront pas à des actes non agressifs. Il sera même possible d'entrevoir la femme de Marôn. Celui-ci ne peut être trouvé dans le bâtiment. La crypte contenant son gisant (ainsi que les tombes des membres de sa famille) se trouve sous l'autel du temple situé au rez-de-chaussée. Sitôt que quelqu'un descendra dans cette crypte (une salle souterraine basse de plafond, à laquelle on accède par un escalier dont l'entrée est "secrète"). Marôn apparaîtra, en armure, et tentera par tous les moyens d'empêcher qu'on pénètre plus avant. A part cela le château est des plus classiques dans son plan.



# LA TERRE CREUSE



LES SILMARILS  
12, rue du Maréchal-Joffre  
63000 CLERMONT-FERRAND

L'ORDRE NOIR  
REGNE SUR L'EUROPE

LA FRATERNITE RUNIQUE  
VEILLE AUX FRONTIERES

LA SOCIETE DU VRIL  
AFFIRME QUE LA  
TERRE EST CREUSE

ET LA SAINTE-VEHME  
LA TOUTE-PUISSANTE  
INQUISITION DE  
L'IMPERIUM TRAUQUE  
LES HERETIQUES

AUREZ-VOUS LE COURAGE  
DE VIVRE, DE SURVIVRE  
DANS LE MONDE DE LA

TERRE CREUSE

SANRAHJAS



# ZOZOS AU ZOO

Scénario : Stéphane VACCA

Illustrations : Patrick VALLOT

## Distribution

Scénario pour 2 ou 3 joueurs, 4 au maximum. Les joueurs sont libres de choisir les personnages qu'ils désirent. Si vous disposez d'un personnage lubrique, ou du moins, particulièrement porté sur le beau sexe, cela n'en sera que mieux.

## Emplacement

L'aventure se déroulera dans le zoo situé dans la ville.

## Situation

Une PNJ de même espèce que l'un des personnages masculins contactera les joueurs. Elle est complètement effondrée, pauvre créature !

De grosses larmes mouillent ses grands yeux de biche. Elle expliquera qu'elle a perdu, au zoo, un objet très précieux : une bague qu'elle tenait de sa mère qui elle-même la tenait...

Vu les mensurations de la demoiselle, il y a fort à parier que les joueurs n'hésiteront pas plus d'un quart de seconde. Et les voilà partis pour le zoo...

## L'entrée du zoo

A l'entrée du zoo, il y a le gardien chargé de percevoir le droit d'entrée de chaque visiteur (10 \$). Si les personnages refusent de payer et forcent l'entrée, le gardien les cherchera durant toute la suite du film pour leur apprendre à vivre.

Les joueurs peuvent aussi entrer en escaladant un mur d'enceinte (jet sous climb réussi) et se retrouver ainsi dans l'un des enclos.

Gardien : description : un vieil homme un peu ventripotent avec un uniforme ridicule.

Motivations : veiller à ce que chaque visiteur paye son droit d'entrée, qu'il ne dérange ni les animaux, ni les autres visiteurs.

## Le zoo

Dans les allées, il y a des visiteurs de toutes sortes, surtout des sales gamins qui ne pensent qu'à tirer la queue des personnages, leur faire des croc-en-jambes, les pousser dans un enclos... Ils ont aussi tendance à avoir des papas costauds...

Si la partie manque de rythme, utilisez la table suivante. Abusez du comique de répétition...

## Table d'événements (1d6 ou choisissez)

**1** : Un barbare débarque et demande aux personnages où se trouve la buvette. Un peu paranoïaque, il croit toujours que l'on se moque de lui. Il a une épée +1, +3 contre les toons. Il serait amusant que le toon touché soit coupé en 2 !

**2** : Quelque chose tombe du ciel. Quoi ? Consultez la table p 40 de Silly Stuff ou choisissez.

**3** : Un sale gamin tire la queue de l'un des personnages.

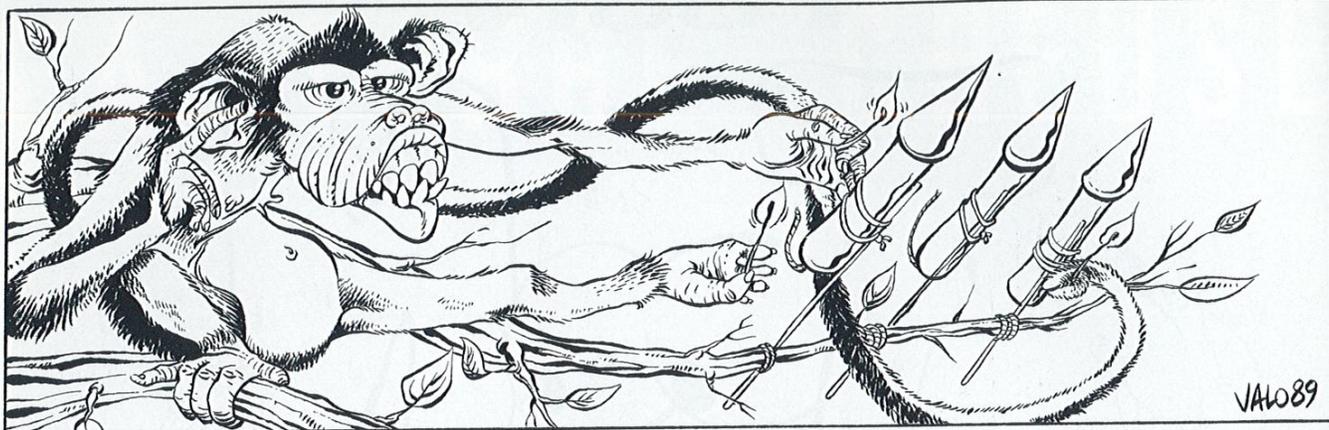
**4** : Un sale gamin pousse un personnage dans un enclos.

**5** : Un animal s'échappe. Les personnages sont sur son chemin.

**6** : Dans un nuage de poussière, toute une classe de sales gamins s'élance vers la sortie. Les personnages risquent fort d'être aplatis (si leur jet sous Dodge est manqué).

## Les lions

L'enclos reproduit la savane africaine. A l'intérieur, il y a 3 lions. Deux sont des animaux, le troisième est un personnage. C'est un vieux lion un peu sénile.



Dès que les personnages pénétreront dans l'enclos, les lions attaqueront. Le vieux lion, quant à lui, n'a qu'une idée : s'échapper du zoo. Pour cela, il a imaginé un stratagème : dès qu'un intrus est mis K.O. par les autres lions, il l'emmène au fond de l'enclos. Là, il fait l'échange des peaux (n'oubliez pas que les toons ont des fourrures amovibles). Il tentera ensuite de sortir du zoo. Pour éviter que les autres joueurs ne se rendent compte de ce qui se passe, faites jouer le vieux lion par le joueur dont il a pris la peau. Imaginez la confusion qui s'ensuivra...

### Les tigres

Les personnages trouveront 4 tigres assis par terre, en train de jouer au poker. Ils insisteront pour qu'au moins un des personnages se mesure à eux. S'ils refusent, les tigres se mettront en colère. Le gagnant est celui dont la somme 2d6 + Smarts + Chutzpah est la plus élevée. On pourra se servir d'Incredible Luck. Si ce n'est pas l'un d'entre eux qui gagne, les tigres entreront dans une colère noire.

### Les éléphants

Ce sont des animaux. Rien de spécial à ajouter si ce n'est le fait qu'ils ont extrêmement peur des souris. S'ils en voient une, ils se précipiteront dans les bras du personnage le plus proche (jet sous Pick up Heavy Things).

S'il n'y a pas de personnage souris, une famille souris arrivera juste après les joueurs...

### Les girafes

Ce sont des animaux. Un personnage pourra remarquer que sur la corne de l'une d'elles, il y a quelque chose qui brille. Le personnage qui voudra monter tout là-haut devra réussir un jet sous Climb. S'il y parvient, il pourra se rendre compte que la chose qui brillait n'était autre qu'une paire de ciseaux. Avant qu'il ait eu le

temps de dire ouf, le personnage sera jeté dans les airs par la girafe (un dé de dommages à la réception). Pour savoir où il atterrit, jetez un dé ou choisissez la solution que vous trouvez la plus amusante.

Si vous le désirez, les points de la girafe peuvent déteindre sur le toon qui l'escalade.

### Les ours polaires

Dans l'enclos est reproduit le climat polaire brrr...

Les ours polaires sont des personnages. Leur unique but est de s'amuser le plus possible. Devant leur tanière, il y a un morceau de banquise : dès que l'un des joueurs y mettra le pied, elle se brisera et il tombera dans l'eau glacée. Une fois dans l'eau, il se transformera immédiatement en glaçon (un dé de dommage). Les ours iront alors le chercher. En un clin d'œil, ils endosseront leur tenue de basketteur, dresseront des paniers et entameront un match de basket endiablé avec le glaçon-personnage. Au bout d'un moment, le glaçon se cassera et le personnage sera libre.

### Les dragons

Au milieu de l'enclos se trouvent 2 dragons, paradant et effectuant un numéro de cracheur de feu. Si un personnage leur parle, ils voudront lui répondre, mais oublieront certainement qu'ils ont la bouche pleine de feu. Ainsi, le personnage, en guise de réponse, recevra un jet de flammes (2 dés de dommages si le jet sous dodge est manqué + poils grillés). Ensuite, le dragon fautif s'excusera.

### Les ours en peluche

Ces 3 ours en peluche ressemblent en tout point aux confidants de notre enfance. Ils sont très mignons et appelleront les personnages pour venir jouer avec eux. Leur seul but est d'attirer un personnage dans l'enclos pour lui taper dessus...

### Les loups invisibles

Comme leur nom l'indique, ces loups sont invisibles. Il n'y a donc rien à voir. Si un per-

sonnage vient déranger leur tranquillité, ils le mettront dehors à coups de pied au derrière (sans dommage).

### Les singes

Contrairement aux autres animaux, ils se trouvent dans une cage et non dans un enclos. Ils ont un stock de farces et attrapes impressionnant (poil à gratter, boules puantes, pétards, bonbons au poivre...) et sont bien décidés à s'en servir aux dépens des personnages.

### La buvette

Le serveur n'a pas de stock, mais un "Bag of many Things" (niveau 6) avec ses défauts et ses inconvénients. Ainsi, s'il en sort une enclume au lieu d'une glace à la fraise, il prétendra que c'en est une (N.D.L.C. : glace à la fraise). Au besoin, il se servira d'une poêle à frire pour frapper les clients récalcitrants.

### Objets trouvés

C'est dans cette baraque que sont entreposés tous les objets perdus dans le zoo. Le vieil homme qui s'en occupe est sourd comme un pot et répondra toujours "oui oui", mais ne comprendra jamais rien.

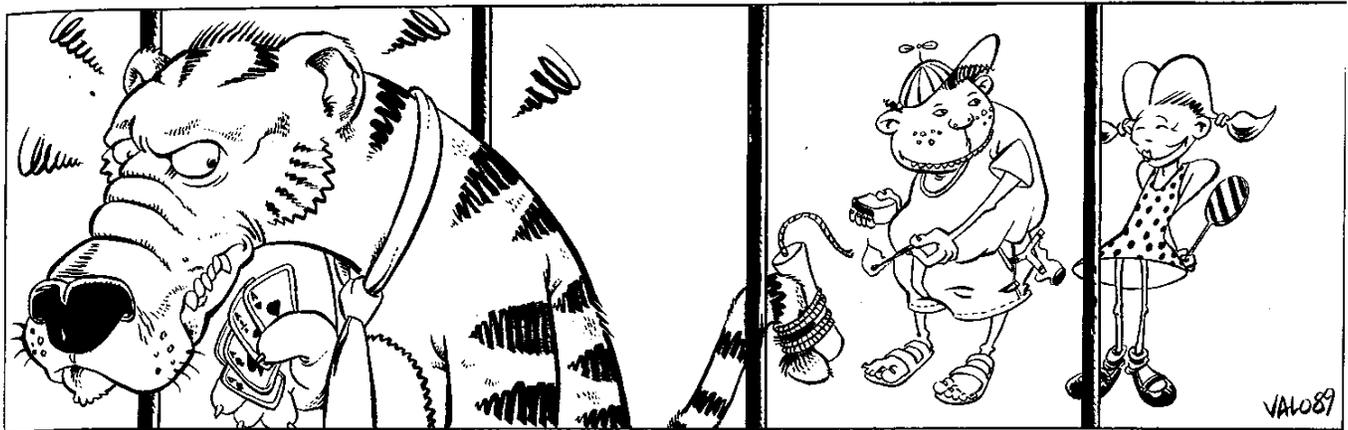
Exemples d'objets : une cabine téléphonique, une borne à incendie, un camion de pompiers, une navette spatiale, la statue de la Liberté... et bien sûr un raton-laveur mais pas de bague.

### Et la bague dans tout ça ?

De tous les personnages que les joueurs rencontreront, aucun ne sait où se trouve la bague. Si on les interroge, ils pourront soit dire qu'ils n'en savent rien, soit donner des réponses complètement fantaisistes ("C'est le gardien qui l'a", "C'est un éléphant qui l'a mangée", "Elle est sous la banquise des ours polaires"...). Tout cela selon leurs Beliefs & Goals et votre propre volonté.

Quand la partie aura assez duré, un gamin (de préférence celui qui aura le plus ennuyé les joueurs) ramassera quelque chose dans

**Toon**



## CARACTERISTIQUES DES... MONSTRES ? DES QUOIS ?

|                    | Gardien | Gamin | Papa | Lion | Vieux<br>Lion | Tigre | Ours<br>polaire | Dragon | Ours<br>en<br>peluche | Loup<br>invisible | Singe | Serveur | Employé<br>objets<br>trouvés | Ernest |
|--------------------|---------|-------|------|------|---------------|-------|-----------------|--------|-----------------------|-------------------|-------|---------|------------------------------|--------|
| HIT POINTS         | 12      | 7     | 10   | 8    | 7             | 7     | 11              | 12     | 9                     | 7                 | 9     | 9       | 7                            | 9      |
| <b>MUSCLES</b>     | 4       | 1     | 6    | 5    | 2             | 5     | 6               | 6      | 4                     | 2                 | 3     | 1       | 1                            | 6      |
| Break down door    | 6       | 1     | 8    | 5    | 2             | 5     | 8               | 8      | 4                     | 2                 | 3     | 1       | 1                            | 7      |
| Climb              | 4       | 2     | 6    | 5    | 2             | 5     | 7               | 6      | 4                     | 2                 | 8     | 1       | 1                            | 6      |
| Fight              | 9       | 2     | 9    | 7    | 5             | 6     | 9               | 9      | 6                     | 6                 | 5     | 5       | 2                            | 8      |
| Heavy things       | 4       | 1     | 9    | NA   | 2             | 5     | 9               | 9      | 4                     | 2                 | 3     | 1       | 1                            | 6      |
| Throw              | 4       | 1     | 8    | NA   | 2             | 4     | 8               | 8      | 4                     | 2                 | 5     | 1       | 1                            | 6      |
| <b>ZIP</b>         | 2       | 3     | 2    | 2    | 1             | 3     | 1               | 1      | 5                     | 3                 | 5     | 4       | 2                            | 2      |
| Dodge              | 4       | 4     | 3    | 5    | 3             | 4     | 3               | 1      | 6                     | 5                 | 7     | 5       | 2                            | 4      |
| Drive vehicle      | 2       | 3     | 3    | NA   | 1             | 3     | 1               | 1      | 5                     | 3                 | 5     | 4       | 3                            | 4      |
| Fire gun           | 2       | 3     | 2    | NA   | 1             | 3     | 1               | 3      | 5                     | 3                 | 6     | 4       | 4                            | 2      |
| Jump               | 2       | 3     | 2    | 2    | 1             | 5     | 3               | 1      | 5                     | 3                 | 5     | 4       | 2                            | 2      |
| Ride               | 2       | 3     | 2    | NA   | 1             | 3     | 1               | 1      | 5                     | 3                 | 5     | 4       | 2                            | 2      |
| Run                | 2       | 3     | 2    | 5    | 1             | 4     | 3               | 1      | 5                     | 4                 | 5     | 6       | 2                            | 2      |
| Swim               | 2       | 3     | 2    | 2    | 1             | 3     | 4               | 1      | 5                     | 3                 | 5     | 4       | 2                            | 2      |
| <b>SMARTS</b>      | 2       | 2     | 1    | 2    | 6             | 3     | 4               | 6      | 2                     | 5                 | 4     | 4       | 3                            | 1      |
| Hide/spot hidden   | 2       | 3     | 1    | 5    | 6             | 3     | 4               | 6      | 2                     | 5                 | 4     | 4       | 3                            | 1      |
| Dangerous things   | 5       | 2     | 1    | 2    | 6             | 3     | 4               | 7      | 4                     | 5                 | 6     | 4       | 4                            | 1      |
| Read               | 2       | 2     | 1    | NA   | 6             | 3     | 4               | 7      | 2                     | 5                 | 4     | 4       | 4                            | 1      |
| Resit Fast Talk    | 7       | 4     | 3    | NA   | 7             | 3     | 4               | 8      | 3                     | 5                 | 4     | 7       | 9                            | 2      |
| See/Hear/Smell     | 2       | 2     | 1    | 7    | 6             | 4     | 4               | 6      | 2                     | 5                 | 6     | 4       | 3                            | 1      |
| Set/Disarm trap    | 2       | 2     | 1    | NA   | 6             | 3     | 4               | 6      | 2                     | 5                 | 6     | 4       | 3                            | 1      |
| Track/cover tracks | 2       | 2     | 1    | 7    | 6             | 4     | 4               | 6      | 2                     | 5                 | 4     | 4       | 3                            | 1      |
| <b>CHUTZPAH</b>    | 3       | 3     | 1    | 4    | 4             | 4     | 5               | 3      | 5                     | 2                 | 6     | 2       | 2                            | 2      |
| Fast Talk          | 3       | 1     | 1    | NA   | 4             | 4     | 6               | 3      | 6                     | 2                 | 8     | 2       | 2                            | 5      |
| Shoddy Goods       | 3       | 3     | 1    | NA   | 4             | 4     | 5               | 3      | 5                     | 2                 | 6     | 2       | 5                            | 2      |
| Steight of Hand    | 3       | 4     | 1    | NA 4 | 6             | 5     | 3               | 5      | 2                     | 6                 | 2     | 2       | 2                            |        |
| Sneak              | 3       | 5     | 1    | 4    | 4             | 4     | 5               | 3      | 5                     | 2                 | 6     | 2       | 2                            | 2      |

la poussière et cria : "Regarde, papa, regarde la jolie bague que j'ai trouvée !" La bague est retrouvée. Il ne reste plus qu'à l'arracher des mains du garnement et de son charmant papa...

## Fins

Si les joueurs sont vraiment trop odieux et si le gardien réussit à les attraper, ils finissent le cartoon dans une nouvelle cage : "Toons pas futés."

Si les joueurs réussissent à ramener la bague à sa propriétaire, ils la trouveront en galante compagnie. Elle expliquera : "Ah la bague. Merci quand même, mais ce cher Ernest, sachant que j'avait perdu la mienne, m'en a achetée une bien plus belle"...

## Derniers conseils

Si vos joueurs rechignent à pénétrer dans les enclos, incitez-les à le faire en jouant les animaux ou faites intervenir les sales gamins.

N'hésitez pas à truquer vos jets si le résultat doit être plus amusant.

Plots points

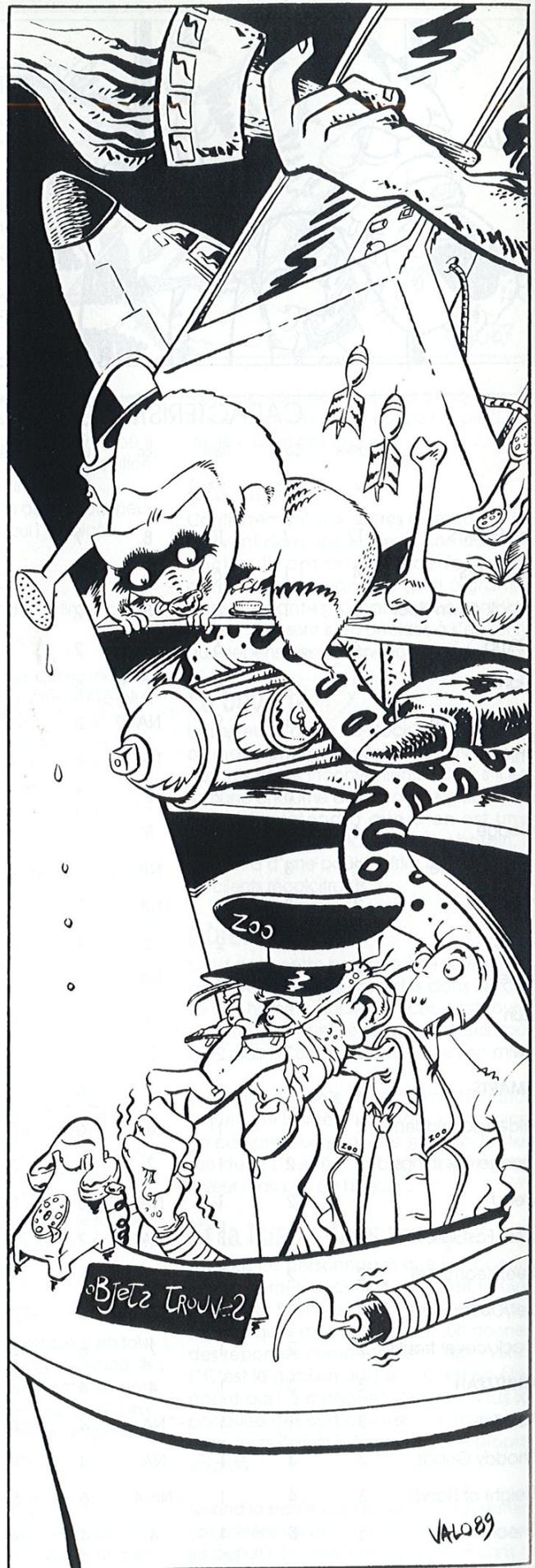
Outre les points habituels :

1 point pour avoir retrouvé la bague.

1 point pour avoir mis K.O. le gardien ou un autre PNJ hostile.

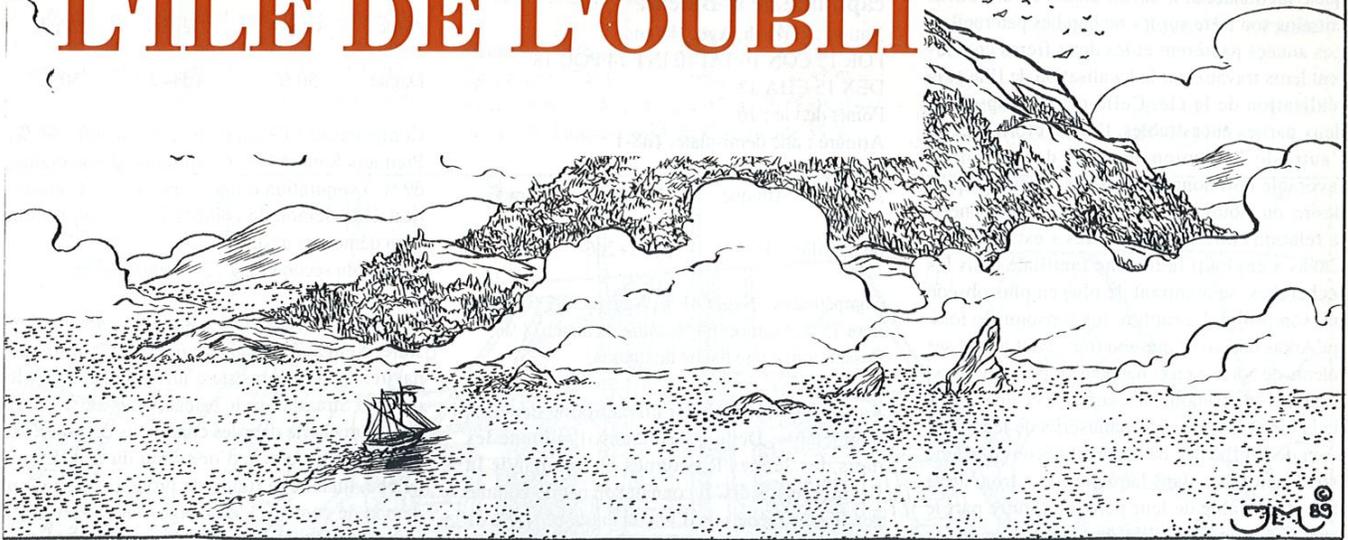
-1 point pour avoir mis K.O. un PNJ amical.

Jusqu'à 3 points pour un comportement intelligent envers les PNJ.



# SCÉNARIO STORMBRINGER

## L'ILE DE L'OUBLI



L'aventure débute simplement, un ami des personnages les contacte. L'un de ses proches, un riche marchand, a eu ses deux fils capturés par les pirates de Dhoz-Kam. Sommé d'apporter une rançon en échange de leur vie, le père a déjà rassemblé l'argent. Mais il est âgé et son état de santé lui interdit d'entreprendre le voyage vers la cité des pirates. Aussi a-t-il demandé à son ami de lui présenter des personnes de confiance aptes à mener une telle mission. La tâche n'est pas aisée, convoier cent mille GB à Dhoz-Kam où nulle loi ne règne représente bien des périls. Les frais du voyage sont couverts par le marchand. Un navire marchand de Tarkesh, la Baleine, attend leur venue pour appareiller vers la cité des pirates. Si la beauté du voyage ne suffit pas aux aventuriers, dix mille GB attendront chacun d'eux au retour. Les cent mille GB leur sont remis en diamants et rubis. A vous de choisir le contact parmi les relations des personnages. Quant au vieux marchand, faites-en un habitant du pays où résident vos joueurs.

### L'embuscade

Après avoir accepté l'offre du marchand, du moins espérons-le, il reste aux personnages à se mettre en route vers le port du départ. Un triste événement les attend lors de la traversée d'une forêt. Tout d'abord, ils entendent des bruits de lutte devant eux sur le chemin. Puis ils découvrent sur un pont un cavalier attaqué par plus de vingt brigands. Ceux-ci l'entourent et en veulent non seulement à sa bourse mais aussi à sa vie. Le cavalier porte des vêtements de voyage poussiéreux, son cheval est épuisé ; la fin semble proche. Quelle que soit la réaction des aventuriers, l'issue du combat demeure invariable. Dans un ultime essai pour se dégager, le cheval brise la barrière et entraîne plusieurs brigands dans les eaux tumultueuses du torrent. Dès cet accident, les brigands prennent la fuite et disparaissent dans les fourrés.

Si les aventuriers capturent l'un d'eux, ils apprendront que les brigands attendaient un voyageur bien précis pour l'assassiner et lui dérober ses biens. Quant à l'identité de la victime ou du commanditaire, seul leur chef les connaissait, mais il a malheureusement disparu lui aussi dans le torrent.

S'ils désirent retrouver le voyageur, ils doivent longer la gorge sur plusieurs milles. Ils décou-

vriront son corps sans vie sur une plage de galets. Un brigand, lui aussi noyé, git non loin. Visiblement le corps du voyageur a été fouillé. Des traces de pas et un turban abandonné indiquent qu'un brigand au moins a survécu. Dans les fontes de la monture, on trouvera des vêtements de qualité mais défraîchis, les parures rituelles pour un prêtre de Lassa, une carte générale des Jeunes Royaumes annotée en Bas Melnibonéen. Plusieurs îles aux confins de la Mer Bouillante ont été ultérieurement ajoutées. On trouvera encore plusieurs bourses de cuir contenant des herbes séchées. Un jet sous la Connaissance des Plantes indique leur utilité, la conjuration des démons du savoir. Enfin un étui de cuir précieux contient un vieux feuillet de cuir précieux, souillé, déchiré. Il est rédigé en Haut Melnibonéen et seule une phrase est encore lisible :

"Je retournerai dans la Mer Bouillante sur l'île de l'oubli. Je le jure sur Lassa. Nul, ni animal, ni homme, dieu ou démon, ne saurait m'empêcher d'atteindre mon but."

Une petite ligne a été récemment ajoutée à l'encre rouge :

"L'île de l'oubli et non des oubliés ! Nous sommes-nous trompés ?"

**Scénario : Eric SIMON**

Adaptation : Pascaline Chion

Illustrations : Jean Michel Ringuet

La doublure de cuir des fontes cache un bijou plat, en forme de U.

### Brigand type

FOR 14 CON 16 TAI 12 INT 11 POU 13 DEX  
10 CHA 11

Points de vie : 16 Armure : cuir usagé 1d6-2

| Armes    | Attaque | Dégâts    | Parade |
|----------|---------|-----------|--------|
| Hachette | 37 %    | 1d6+1+1d6 | 40 %   |
| Fronde   | 45 %    | 1d6+1d6+1 | -      |

Vêtus de vieux cuirs rapiécés, le visage caché par des turbans, armés comme des gardiens de troupeau, ces hommes sont l'archétype du brigand de grand chemin. Les volailles, le bétail ou de pauvres marchandises constituent leur butin habituel.

### Arkas et Cavas Oldenkott

Arkas est le cavalier inconnu tombé sous les coups des hommes de main de son frère jumeau, Cavas. La cause de ce fratricide remonte à la disparition de leur père, il y a cinq ans. Prêtre de Lassa, celui-ci s'était engagé dans une quête mystérieuse après un naufrage sur une île incon-

nue dans la Mer Bouillante. Ses deux fils fouillèrent son laboratoire après sa disparition. Malheureusement, nombre d'informations leur échappèrent, leur père ayant brûlé ses manuscrits avant son ultime départ. Persuadé que cette quête lui donnerait le savoir dont il rêvait, Cavas entraîna son frère sur les recherches paternelles. Les années passèrent et les deux frères conclurent leurs travaux par la localisation de l'île et la réalisation de la clé. Celle-ci se compose de deux parties encastrables, l'une en forme de U, l'autre de T. L'union des deux dans l'endroit favorable doit donner à son possesseur ce qu'il désire, du moins d'après Cavas. Avec les années, la relation entre les deux frères s'est dégradée. Cavas a englouti la fortune familiale dans les recherches, se montrant de plus en plus obsédé par son projet. La rupture fut consommée lorsqu'Arkas découvrit que son frère avait utilisé ses talents de sorcier en échange d'or pour un assassinat. Pris de panique, il s'enfuit avec une moitié de la clé et les derniers manuscrits de leur père. Loin de l'influence de Cavas il découvrit d'une part l'ignorance dans laquelle ils se trouvaient du but véritable de leur père, et d'autre part le nom exact de l'île, l'île de l'oubli et non des oubliés. Apprenant que Cavas reconstruisait la partie manquante de la clé, Arkas décida de le rencontrer. Inquiet pour celui qui était après tout son frère, il envisagea de lui donner une copie de sa clé pour le calmer et le ramener à la raison. Il se faisait fort de le convaincre de renoncer à son projet : leur père avait disparu dans cette quête, et ce sort risquait d'être le leur, trop d'éléments leur faisant défaut.

Malheureusement pour Arkas, Cavas décida de le faire assassiner quand il reçut le message annonçant son arrivée. Ses hommes de main réussirent à s'emparer de la fausse demi-clé après la chute dans le torrent. Abusée par celle-ci, Cavas se prépare à embarquer sur la Baleine...

## La Baleine

C'est un navire marchand tarkeshite. Long de quarante mètres et large de dix, il emporte dans ses cales plus de cinq cents tonneaux. Ses deux voiles carrées et ses deux voiles latines lui donnent une vitesse de douze nœuds. Conçu pour résister aux tempêtes et avancer même par temps calme, ce navire se classe parmi les meilleurs de son genre. Son équipage aussi habile aux armes qu'à la navigation assure sa défense. Un bardage de bronze à la ligne de flottaison le protège contre toute tentative d'éperonnage. Tous les marins connaissent ces navires qui ont fait la réputation des Tarkeshites des mers brumeuses du nord aux bleus océans de l'est.

Les marchandises sont entreposées dans une grande cale. Le gaillard d'avant abrite le logement des marins ainsi qu'un autel dédié à Straasha. Le gaillard d'arrière comprend la cuisine et les réserves en eau et nourriture. Sa partie supérieure abrite les cabines du capitaine et des passagers.

# Stormbringer

Plusieurs cercles d'or gravés de runes entourent le grand mât. Enfin, en figure de proue, une grande baleine donne son nom au bateau.

## Raman Dal Happak, capitaine de la Baleine

Nation : Tarkesh. Age : 48 ans  
FOR 15 CON 16 TAI 10 INT 14 POU 18  
DEX 15 CHA 13  
Points de vie : 16  
Armure : une demi-plate, 1d8-1

| Armes             | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-------------------|---------|-----------|--------|
| Hache de bataille | 93 %    | 1d8+2+2d6 | 98 %   |

Compétences : Nager 81 %, Naviguer 97 %, Equilibre 75 %, Grimper 64 %, Faire un nœud 78 %.  
Possessions: une hache de qualité.

Raman Dal Happak est un capitaine des plus compétents. Depuis trente ans il sillonne les mers des Jeunes Royaumes et commande la Baleine depuis dix. Il connaît son navire comme personne et bénéficie d'une obéissance totale de son équipage. A bord, Raman se considère comme seul maître après Straasha et le fera comprendre à tout contestataire. Il se montre affable avec ses passagers, mais laisse Hazan Hal Darak s'occuper d'eux.

Raman est imbu de son rôle de commandant et de ses responsabilités. Il ne laisse à aucun moment transparaître ses sentiments, même sa haine pour le Chaos face à des passagers liés à cette puissance.

Il est de taille moyenne et corpulent. Son visage aux rides profondes est entouré d'une chevelure et d'une barbe noire huilée à la mode tarkeshite, sa seule élégance.

## L'équipage

Nation : Tarkesh

FOR 16 CON 15 TAI 9 INT 12 POU 14  
DEX 13 CHA 10  
Points de vie : 15 Armure : cuir 1d6-1

| Armes             | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-------------------|---------|-----------|--------|
| Hache de bataille | 50 %    | 1d8+2+1d6 | 50 %   |
| Arc               | 60 %    | 1d8+1d4+1 | -      |

Compétences : Nager 63 %, Equilibre 86 %, Faire un nœud 84 %, Grimper 92 %.

L'équipage se compose exclusivement de Tarkeshites, en tout vingt marins confirmés et dévoués au capitaine comme à Hazan Hal Darak, le prêtre de Straasha. Ils évitent tout contact avec les passagers pour qui ils éprouvent un certain mépris. En dehors de leur quart ils demeurent dans leur salle commune où ils trompent le temps en de longues parties de dés. Courageux et fiers, ils réagissent vivement à toute provocation. Tous portent la barbe huilée et nombre d'entre eux ont les poignets ornés de bracelets d'or ou d'argent, souvenirs de pillages heureux.

## Hazan Hal Darak

Nation : Tarkesh ; prêtre de Straasha  
FOR 14 CON 14 TAI 9 INT 17 POU 19  
DEX 13 CHA 14  
Points de vie : 14 Armure : aucune 0

| Arme  | Attaque | Dégâts | Parade |
|-------|---------|--------|--------|
| Dague | 50 %    | 1d4+2  | 50 %   |

Compétences : Connaissance des plantes 68 %, Premiers Soins 64 %, Conjuración d'une ondine 69 %, Conjuración d'un sylphe 63 %, Conjuración d'un démon de combat 79 %, conjuración d'un démon de désir 67 %.  
Sorcier du second rang ; 21 points d'élan.

L'armateur de la Baleine, un riche prince tarkeshite, a engagé Hazan comme sorcier attiré du navire. Sa tâche consiste d'une part à célébrer le culte de Straasha sur le bateau, mais aussi à user de sa sorcellerie dans les conditions désespérées. Ainsi, chaque cercle d'or autour du mât lie une sylphe, quant à la figure de proue il s'agit d'un démon de combat. L'équipage vénère Hazan en tant que prêtre de leur dieu. De plus, ses sylphes ont permis à la Baleine d'échapper à plus d'un pirate.

Seul Raman n'apprécie guère Hazan, il considère sa présence à bord comme une insulte à son honneur de capitaine.

La dernière mission de Hazan consiste à surveiller les passagers. Il s'intéressera tout spécialement aux sorciers. Son visage et ses manières ne détonent pas parmi celles des marins, mais son intelligence est aussi fine que ses manières sont frustrées.

## La Baleine : démon de combat

FOR 21 CON 20 TAI 20 INT 12 POU 18  
DEX 20 CHA 9  
Points de vie : 32

| Armes   | Attaque | Dégâts   | Parade |
|---------|---------|----------|--------|
| Griffes | 53 %    | 1d6+2d6  | 53 %   |
| Gueule  | 53 %    | 1d10+2d6 | 53 %   |
| Corne   | 53 %    | 2d6+2d6  | 53 %   |

Pouvoir : inspire la peur.

Nul à part Hazan ne connaît la véritable nature de la figure de proue. En cas de grand danger, le sorcier transformera la Baleine en une créature de cauchemar. L'objet de lien est la propre dague du sorcier.

## Rieva

Nation : Argimiliar ; capitaine  
FOR 13 CON 15 TAI 13 INT 14 POU 16  
DEX 14 CHA 15  
Points de vie : 16 Armure aucune, 0

| Arme      | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-----------|---------|-----------|--------|
| Cimeterre | 78 %    | 1d8+1+1d6 | 81 %   |

Compétences : Naviguer 85 %, Nager 68 %, Eloquence 76 %.

Rieva se présente comme une honorable épouse allant rejoindre son mari, planteur nouvellement installé sur la côte de Yu. En fait, elle n'est rien moins qu'une pirate de Dhoz-Kam évadée des geôles des Princes de la mer. Sous cette fausse identité elle compte rejoindre sa cité. En dépit de ses efforts, ses manières d'aventurières décidées perceront sous son masque d'épouse docile. Son charme de brune énergique cache un caractère passionné et autoritaire, gare à celui qui la prendra de haut.

### Dorispo

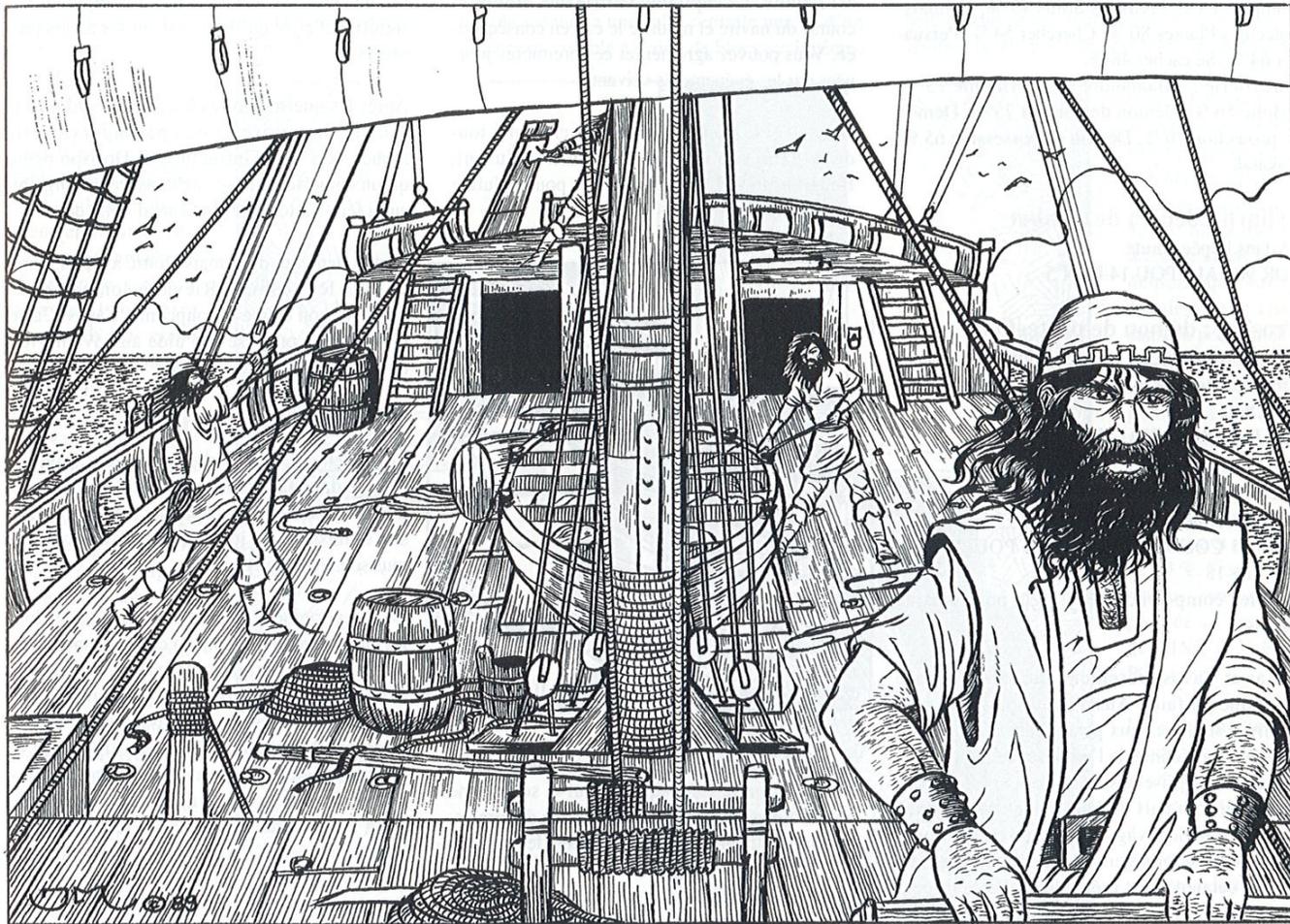
Nation Dharijor ; marchand  
 FOR 10 CON 13 TAI 11 POU 16  
 DEX 12 CHA 13  
 Points de vie : 13  
 Armure : une cuir de qualité 2d6-1

| Arme   | Attaque | Dégâts | Parade |
|--|---------|--------|--------|
| Epée courte  | 54 %    | 1d6+1  | 57 %   |
| Compétences : Evaluer un trésor 86 %, Persuader 85 %, Eloquence 83 %, Embuscade 35 % |         |        |        |

### Les gardes

FOR 17 CON 15 TAI 15 INT 12 POU 11  
 DEX 13 CHA 10  
 Points de vie : 18  
 Armure 1d10+2, plate complète

| Armes             | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-------------------|---------|-----------|--------|
| Hache lormyrienne | 52 %    | 3d6+1d6   | 53 %   |
| Javelot           | 35 %    | 1d8+2+1d4 | -      |



### Bodast et sa famille

Bodast est un riche paysan de Lormyr. Accompagné de sa famille, il part s'installer comme planteur sur la côte de Yu. Large d'épaules, le crâne dégarni, le ventre grassouillet, un regard franc, Bodast demeure avant tout un brave Lormyrien.

Lassé d'une loi omniprésente il désire plus de liberté afin d'entreprendre. La plupart de ses conversations tournent autour de sa future plantation et des règlements abusifs de Lormyr.

Dyllia, sa femme, est un petit dragon bougonnant du matin au soir. Son mal de mer lui interdit de surveiller comme elle le désirerait Hélène, sa fille aînée. Heureuse d'échapper à la surveillance maternelle, celle-ci demeure de longues heures sur le gaillard d'arrière. Ses deux jeunes frères, Piet et Dag, se font remarquer par leur quatre cents coups.

Sous un physique émacié et maladif, Dorispo recèle de grands talents de marchand. Depuis plusieurs années il s'est spécialisé dans le négoce d'esclaves au profit des planteurs de la côte de Yu. Sa marchandise, plus de quatre cents Orgiens, constitue le seul fret de la Baleine. Dorispo se montre particulièrement énergique au cours de cette traversée, pressant le capitaine d'aller plus vite : il a investi toute sa fortune dans l'achat de ces esclaves. Un long voyage cause souvent la mort d'une grande part de la "marchandise".

Si le Dharijorien méprise ces malheureux, il craint par-dessus tout de terminer sa vie entre leurs mains. Cette angoisse lui cause continuellement des cauchemars. Dorispo se comporte avec un rare sans-gêne, il accablara les personnages comme les autres passagers de questions inquisitrices.

Alcooliques, brutaux, grossiers, crasseux, sanguinaires, les gardes engagés par Dorispo représentent la lie de la soldatesque. Le marchand les a recrutés pour la faiblesse de leur solde et non leur bravoure. Bravaches devant des esclaves enchaînés, ils reculeront devant tout ennemi décidé.

En attendant, ils rendront la vie insupportable aux personnages. Choisissez l'un d'eux qui deviendra leur tête de turc. Se plaindre auprès de Dorispo n'amène que ses quolibets. Le marchand préfère payer maigrement ses hommes et les laisser s'amuser.

En dehors de nuire, leur seule tâche consiste à surveiller les esclaves.

**Stormbringer**

## Cavas

Nation : Jharkor  
FOR 9 CON 14 TAI 16 INT 18 POU 26  
DEX 18 CHA 10  
Points de vie : 18 Armure : armure démon

| Armes                  | Attaque | Dégâts     | Parade |
|------------------------|---------|------------|--------|
| Epée courte démoniaque | 78 %    | 1d6+1+10d6 | 85 %   |
| Arc                    | 68 %    | 1d8+1+1d4  | -      |

Compétences : Premiers Soins 75 %, Connaissance des Plantes 80 %, Chercher 54 %, Persuader 64 %, Se cacher 48 %.

Sorcellerie : Salamandre 74 %, Gnome 73 %, Sylphe 56 %, Démon de combat 75 %, Démon de protection 70 %, Démon de possession 65 %.  
Kakatal.

### Syliurh : démon de combat

lié dans l'épée courte  
FOR 90 TAI 2 POU 14 DEX 5

### Proshaj : démon de protection

lié sous forme d'une simple tunique bleue décorée d'entrelacs où se cache l'étoile à huit branches.

TAI 16 CON 80 POU 15

### Kéléma : démon de possession

lié sous forme d'un aigle blanc.  
FOR 15 CON 10 TAI 9 INT 14 POU 23 DEX 31 CHA 18

Voir les compétences de l'aigle pour plus de détails.

Arkas et Cavas présentent une ressemblance physique parfaite. Aussi à leur première rencontre il semblera aux personnages reconnaître en Cavas la victime de l'embuscade. Le premier instant de surprise passée, Cavas, si les personnages lui font part de leur rencontre avec son frère, leur parlera vaguement d'un pouvoir qu'il possède de se plonger volontairement dans un état de catalepsie, et prétendra l'avoir fait pour ne pas être noyé. Si les aventuriers évoquent les documents de la sacoche, il leur expliquera qu'il se rend à Dhoz-Kam afin de trouver un marin assez fou pour l'emmener dans la Mer Bouillante. Il se dira à la recherche d'un ancien trésor et se prétendra menacé par un sorcier de Pan Tang, désirant lui aussi ce trésor. Cavas ne fera aucune allusion au sujet de la vraie demi-clé. Il s'est donné l'apparence pour ce voyage d'un noble désœuvré dilapidant sa fortune au gré de son humeur. Cavas présente un visage calme, serein, mais toute raison l'a quitté. Au fil des ans le sorcier s'est transformé en fou meurtrier mais calculateur.

## Le voyage

Les personnages sont les derniers passagers attendus. Ceux-ci embarqués, le Baleine appareille avec la marée suivante. La traversée s'annonce relativement paisible.

# Stormbringer

Les jours vont se dérouler immuablement ainsi : au lever du soleil, l'équipage se rassemble à l'avant où Hazan dirige alors une courte cérémonie en l'honneur de Straasha. Le rituel terminé, les marins déploient toute la voile et la Baleine prend sa vitesse de croisière. Trois repas sont servis chaque jour. Raman invite les voyageurs à rester sur le gaillard d'arrière afin de ne pas gêner les manœuvres de l'équipage. A midi les gardes descendent dans la cale pour apporter la nourriture aux esclaves mais aussi pour jeter à la mer les morts de la veille. A la nuit, la voile est réduite. Le capitaine vérifie aux étoiles la course du navire et modifie le cap en conséquence. Vous pouvez agrémente ces premières journées par les événements suivants.

Dorispo et le planteur demeurent enfermés tous deux dans une cabine une journée durant. Bodast négocie l'achat d'esclaves pour sa future exploitation.



L'un des aventuriers surprend une conversation entre le capitaine et Hazan. Celui-ci soupçonne Rieva d'être une espionne au service de pirates. Il craint l'attaque du célèbre Torkann le borgne.

Suite à une dispute, un garde frappe violemment un marin. L'intervention du capitaine ramène le calme. Cependant le garde en question disparaît mystérieusement la nuit suivante. La tension monte d'un cran entre les marins et les gardes.

Dorispo courtisant d'un peu trop près Hélène reçoit une gifle magistrale.

## L'empoisonnement

Le drame éclate à la tombée de la nuit. La figure de proue s'agite, se transforme en un monstre répugnant et monte sur le pont. Hazan, qui a bu à la bouteille de vin de Shazar offert par Cavas... mais contenant du suc de rose noire, agonise, paralysé, dans sa cabine. Dans un dernier effort, il a commandé à son démon de tuer son meurtrier. A moins que les aventuriers n'aient adroitement surveillé le sorcier, nul ne connaît le donateur de cette bouteille.

Attaqué par les marins le démon riposte mais essaye avant tout de monter sur le gaillard d'arrière où se tient Cavas.

Le plan de Cavas est le suivant. Son démon de possession doit contrôler le capitaine afin de diriger le navire vers l'île. Craignant d'être démasqué par le prêtre, Cavas a préféré l'éliminer.

Les conséquences de la mort de Hazan sont graves. Le moral de l'équipage ne s'en relèvera pas. Raman doit déployer toute son autorité afin de sortir ses hommes de leurs lamentations. Il enquête ensuite sur la mort du prêtre en convoquant les uns après les autres les passagers dans sa cabine. Là, il leur demande ceux qu'ils ont fait de cette journée, s'ils ont remarqué un fait significatif et ce qu'ils savent sur les autres passagers.

Après les interrogatoires le capitaine ordonne la fouille du navire et des passagers. Cette recherche s'avère infructueuse. Dorispo pense qu'un empoisonneur se cache parmi les Orgiens, aussi fera-t-il torturer plusieurs d'entre eux.

Bodast demeure désormais cloîtré avec sa famille dans leur cabine. Rieva, à son habitude, conserve son calme et soupçonne Cavas. Cavas pour sa part propose son aide aux aventuriers afin de démasquer le coupable.

## La Mer Bouillante

Le lendemain, à la tombée de la nuit, Cavas se réfugie dans sa cabine et ordonne à Kéléma de prendre possession du capitaine. Le démon réussira sa mission. Le jour suivant, Cavas montre à tous son aigle égorgé.

Le comportement du capitaine change dès lors. La nuit venue, il ordonne un changement de cap, la Baleine se dirige maintenant vers la Mer Bouillante. Ce changement passe inaperçu à toute personne ignorant la navigation. Fataliste et défait, l'équipage obéit aux ordres. Si on interroge Kéléma sur son nouveau cap, il se justifie de la sorte : selon lui, deux trirèmes de Pan Tang les suivent. Il compte les semer dans les brumes de la Mer Bouillante. Le démon indique aussi sa source de renseignement, Hazan. Arrivé dans les premières brumes de la Mer Bouillante, le capitaine prend la barre. La visibilité tombe à quelques mètres, les premiers bouillonnements apparaissent et la chaleur devient insupportable. Des cris se font entendre de la cale où la température monte beaucoup plus vite. Soudain, une grande forme sombre apparaît droit devant. Dans un grand choc, le navire s'éventre sur les récifs.

## L'île de l'oubli

L'île de l'oubli s'étend dans sa plus grande longueur sur environ dix sept milles pour une largeur maximale de quatre. Quatre sommets aux pentes abruptes occupent la moitié de l'île, le plus élevé culminant à mille mètres. Le sol, une roche sombre et pesante, disparaît sous la végétation. Une jungle dense couvre toute la surface de l'île à l'exception d'un marais. La brume, chaude, poisseuse, flotte continuellement sur l'île. La faune est celle du sud, singes gris, serpents constricteurs... La flore réserve quelques surprises aux explorateurs. Emprisonnés par

d'étranges lianes rouges, des corps desséchés demeurent figés à jamais au cœur de la jungle. Il s'agit des anciens prêtres dharzis du sanctuaire abrité au cœur de l'île. Le Chaos les a ainsi condamnés pour l'éternité.

### La pointe Est :

En dehors de hautes falaises difficiles d'accès et d'une colonie de singes charardeurs, la pointe Est ne présente aucun élément particulier.

### Le marais :

Le marais couvre la partie sud de l'île. La jungle laisse la place à de hautes herbes blanches.

L'entrée du sanctuaire se situe dans ce marais, dangereux à plus d'un titre. Des sables mouvants peuvent engloutir rapidement un imprudent ; des crabes carnassiers de grande taille y attaquent tout être vivant. Le plus grand danger est dû à la présence d'un gigantesque saurien. Ce vieux crocodile occupe depuis plusieurs siècles l'entrée du sanctuaire. Il partage son temps entre la chasse et de longues siestes dans son antre. Les aventuriers peuvent ainsi le rencontrer, repu et paisible, dans son repaire ou à l'affût dans le marais. Dans de telles circonstances, le crocodile se contente d'une seule proie qu'il emmène vivante dans sa tanière. Repu, il prend la fuite devant toute attaque. Les personnages trouveront aisément des traces de son passage dans le marais.

Pour le représenter, utilisez les caractéristiques maximales d'un grand crocodilien (p 10).

### La côte Nord

La côte Nord est un amas rocheux découpé prolongé en mer par de nombreux récifs. Ce sont eux qui ont causé la perte de la Baleine et de bien d'autres navires. Une dizaine d'épaves pourrissent le long du rivage. Un seul navire, un boutre de Shazar, paraît encore en état de naviguer : sa coque doublée de bronze a résisté à la chaleur.

Toutes ces carcasses ne renferment plus que des objets pourrissant ou rouillés ou encore quelques ossements humains. Si vous le désirez, vous pouvez agrémenter ces visites par quelques démons liés par des pactes à ces débris.

### Les ruines de la montagne

Les aventuriers pourront découvrir sur les flancs de la montagne les ruines d'un escalier monumental qui, à partir des alentours du marais, mène aux vestiges du sommet. Il est de dimension impressionnante et bordé de statues représentant des hommes à tête d'animal, brisées pour la plupart.

Les vestiges d'un temple autrefois grandiose occupent tout le sommet. Ses toits sont effondrés, ses murs renversés. Tous les couloirs du temple mènent à une salle centrale percée d'un large puits comblé à l'aide de blocs cyclopéens.



Aucun passage ne subsiste. Ces ruines ne rappellent aucune architecture connue aux habitants des Jeunes Royaumes. Seules des personnes ayant déjà contemplé des ruines de l'empire dharzi les identifieraient comme telles. La quantité "d'hommes-lianes" devient très importante au voisinage de l'escalier et plus encore dans le temple. Il ne reste rien de signifiant en ce lieu depuis sa destruction par Mabelode.

### Le sanctuaire

L'entrée du sanctuaire - une grande arche sculptée dans le roc - se situe au pied de la montagne à la limite du marais. La vase a envahi depuis longtemps le couloir d'accès. L'eau croupie atteint dans ce passage une hauteur équivalente à une taille de neuf. L'odeur de charognes abandonnées par le crocodile y est particulièrement repoussante. Cette première salle se prolonge sur environ cent mètres. Elle fut décorée par des fresques maintenant réduites à des tâches de

couleur. Elle est limitée par une grande porte d'airain à double battants pesant chacun plusieurs tonnes. Légèrement entrouverte, elle permet le passage d'une seule personne à la fois, mais le crocodile ne peut en aucune façon la franchir. Tout individu en plate d'une taille de quatorze ou plus sera bloqué.

Derrière cette porte un plan incliné mène hors de l'eau. Une pièce circulaire contient des centaines de boîtes vernies, avec dans chacune d'elle une tête en parfait état de conservation. Elles demeurent inoffensives tant qu'on ne les extrait pas de leurs boîtes. Dans ce cas, tout comme un démon de possession, la tête tente de posséder son porteur. Ses

yeux s'ouvrent à ce moment et son visage se contracte en d'horribles grimaces. En cas d'échec du personnage, sa propre tête roule au sol alors que ses mains placent la tête démoniaque sur ses épaules. Cette vision cause la perte automatique d'1d4 points de SAN. Aussitôt sa tête posée, la créature attaque son entourage. Elle utilise l'arme favorite de sa victime avec des compétences en attaque et en parade de 90%. Ses caractéristiques sont celles du possédé à l'exception de l'INT (13) et du POU (18).

Le seul moyen de sauver un aventurier ayant péri de la sorte est de placer sa tête dans une de ces boîtes. Ensuite, si quelqu'un l'en extrait, le personnage peut essayer de prendre possession de celui-ci.

En cas de réussite, il retrouve ses anciennes compétences, son INT et son POU, mais les autres caractéristiques sont celles de sa victime.

Des bas reliefs couvrent les murs de la seconde salle. Ils représentent un scarabée, un saurien, un loup, un singe, un homme, et enfin un serpent se mordant la queue. Cet ensemble illustre le principe de réincarnation qui est au cœur de la mystique dharzi.

Des flammes ronflantes occultent les murs de la dernière salle. Une table de pierre blanche, percée d'une alvéole, occupe son centre. La clé s'emboîte parfaitement dans ce creux et fait disparaître les flammes, découvrant alors un escalier s'enfonçant dans l'île.

# Stormbringer



L'île de l'oubli, carte simplifiée

Après une longue descente, l'escalier aboutit à mi-hauteur d'une gigantesque caverne. De là part une arche immense aboutissant sur une petite plate-forme isolée, laquelle est située à la verticale d'un puits débouchant au niveau du plafond de la caverne.

Ce puits, obstrué par en haut, communique avec la grande salle du temple, ceci pouvant expliquer que la plate-forme soit presque entièrement recouverte par des blocs. Les parois de la caverne sont creusées de petits niches abritant chacune un parchemin enroulé sur deux tiges d'or. Il est impossible de les saisir, un mur invisible semble les protéger. Une brume épaisse dissimule le fond de la salle. Cette caverne est la prison d'une ancienne divinité des Dharzis, Tzagoth.

## Tzagoth

Lors de la chute de l'empire des Dharzis, Tzagoth, vaincu par Mabelrode, le roi des épées, a été condamné à demeurer dans cette île tant que les Empereurs de Melnibonée se souviendraient de son nom. Les adorateurs de Mabelrode avaient juré que les Melnibonéens n'oublieraient jamais le nom de Tzagoth tant celui-ci les avait persécutés.

Depuis son emprisonnement, les rares visiteurs de Tzagoth sont venus pour ses rouleaux sacrés. Chaque âme voit toutes ses actions inscrites sur

ce long parchemin enroulé autour de deux baguettes d'or. La première maintient la partie vierge du parchemin, l'avenir de l'âme. La seconde sert d'axe à la partie écrite, le passé de la personne. Tout homme qui ouvre la porte de feu par la double clé peut demander à Tzagoth le rouleau de sa vie, et toute action sur celui-ci se répercute sur l'existence de la personne.

Ainsi la destruction de la partie vierge cause la mort immédiate de la personne. Si l'on réussit à empêcher le déroulement du parchemin, l'individu concerné devient alors immortel. Du moins tant que le rouleau demeure bloqué, car tôt ou tard il se libère et rattrape le temps perdu. La destruction de la partie écrite provoque un oubli parfait. C'est cet oubli que recherchait le père des deux jumeaux.

Il a réussi à le gagner, depuis il vit parmi les singes. Le vieil homme a perdu l'usage du langage, sa barbe et sa chevelure grises constituent ses seuls vêtements. Il porte toujours avec lui la tige d'or, vestige du rouleau brûlé. Il s'intéressera probablement aux nouveau-venus.

Si les personnages réussissent à se lier avec lui, vous pouvez alors l'utiliser comme guide. Sa connaissance de l'île permet d'échapper aux Orgiens. D'autre part, certains lieux comme le sanctuaire peuvent lui raviver des souvenirs.

## Que s'est-il passé ?

La fin de la Baleine provoque une panique générale à bord. Après le premier choc le navire est drossé de récif en récif, jusqu'à la côte où il s'échoue enfin. Chacun aura fort à faire pour sauver sa propre existence. Les chocs répétés ont brisé les barres d'attache des esclaves qui s'enfuirent. Cavas et le capitaine seront emportés par une vague...

## Le séjour sur l'île

C'est à vous de fixer la durée du séjour des personnages sur cette île. La conclusion idéale de l'aventure serait une confrontation avec Tzagoth en compagnie de Cavas. Voici les différentes actions entreprises par les PNJ.

Cavas n'a pas trouvé la mort dans les flots bouillants. Recueilli par les Orgiens, le sorcier a réussi à s'imposer par ses tours de magie. Il a cruellement souffert de son immersion, son visage se réduit maintenant à une masse de chair boursoufflée. La nuit suivant le naufrage de la Baleine, l'île résonne des chants et des cris préférés par les Orgiens fêtant leur liberté mais aussi leur nouveau roi. Les jours suivants, Cavas divise ses Orgiens en plusieurs groupes. Une centaine demeure auprès de la Baleine à la lisière de la jungle. Leur rôle est de capturer toute personne s'aventurant dans l'île.

Cavas demeure au campement des Orgiens avec un peu plus de cent Orgiens. Le reste forme des groupes d'une dizaine de personnes, leur tâche consiste à explorer l'île.

Du côté de la Baleine, Dorispo prend les choses en main. Désespérés par la disparition du capitaine, les marins ainsi que le planteur et sa famille se rallient au marchand. Seule Rieva s'oppose à Dorispo. Le marchand se comporte de façon autocratique, toute personne insoumise étant bannie de la Baleine. Dorispo envoie les marins et les gardes dans la jungle afin de récupérer les esclaves. Il garde seulement quelques marins auprès de lui dans la Baleine afin de réparer la coque endommagée. Mais l'obsession de Dorispo causera sa perte. Loin de ramener les esclaves, les groupes envoyés dans la jungle disparaissent les uns après les autres. Finalement les Orgiens prendront d'assaut la Baleine.



Dorispo finira entre les mains de ses anciens esclaves, quant à la famille du planteur Cavas l'épargne afin de la sacrifier à Tzagoth. Si les personnages sont encore libres à ce moment, le sorcier envoie plusieurs groupes à leur recherche.

Fixez vous-même le temps nécessaire à Cavas pour localiser l'entrée du sanctuaire. En fait, laissez à vos joueurs le temps d'explorer les différents sites de l'île et de rassembler des informations. Si Cavas ne possède pas la totalité de la clé, il comprendra vite après un essai infructueux qui en est le détenteur. Dans ce cas, il cherchera à négocier avec les personnages pour les attirer auprès de Tzagoth...

Deux dénouements s'offrent à cette aventure suivant que Cavas participe ou non à l'entrevue avec Tzagoth.

Tzagoth apparaît quelques minutes après l'arrivée des personnages dans la caverne. Trois têtes sauriennes gigantesques émergent alors du brouillard. Chacune d'elles se balance au bout d'un long cou écailleux. Leurs regards sont littéralement insoutenables. Le corps de Tzagoth demeure caché par la brume, seules ses trois têtes apparaissent. Cette vision cause la perte de 2d10 points de SAN ou 3d10 si la personne rate son jet sous la SAN. Si dès Orgiens sont présents, ils prennent la fuite pour finir gobés par l'une des têtes qui bloque maintenant la sortie.

Inutile de préciser que toute action contre Tzagoth est vaine. Devant lui, tous les personnages ont le sentiment que leurs âmes sont mises à nu. Tout adorateur de Mabelrode ressent une haine violente et doit réussir un jet sous son POU pour ne pas tomber à genou et s'entendre demander son pardon. Le sort de Cavas, s'il est encore en vie, vous appartient. Il peut simplement devenir fou suite à cette vision, se convertir à Tzagoth et plonger alors dans la brume, demander le don que reçut son père et devenir amnésique ou encore obtenir l'immortalité et laisser les personnages avec Tzagoth.

Lors de l'entrevue avec Tzagoth, faites tenir à chacune des têtes un discours différent. Les deux premières sont là pour effrayer les aventuriers. L'une d'elles parle de les dévorer, elle compare leurs poids et supprime leurs saveurs, les Orgiens semblent l'avoir déçue. Elle promet à toute personne la vie sauve contre le sacrifice d'un de ses compagnons. L'autre tête tente de les convertir en leur promettant la vie sauve s'ils renient leurs idoles. Toute personne qui accepte et prononce son adoration à Tzagoth se transforme alors en un crocodile à trois têtes et plonge dans la brume. La dernière tête est un interlocuteur plus raisonnable. Son désir est de fuir cette prison. Elle compte utiliser les aventuriers comme messagers auprès de l'empereur de Melnibonée. Ils devront alors lui poser la question rituelle qui décidera de la liberté de Tzagoth. Elle leur offre pour cela non seulement la liberté mais aussi l'immortalité. Si les aventuriers refusent, ils serviront alors de souper à la tête gourmande.

Accepter cette quête reste la seule issue. Cependant, une fois sortis, ils deviennent libres de leurs actes, Tzagoth n'ayant aucun moyen d'intervenir en dehors de son sanctuaire. Par contre, si les personnages accomplissent leur quête et quelle que soit la réponse de l'empereur de Melnibonée, Tzagoth tiendra sa promesse. Les rouleaux des aventuriers seront bloqués pour un certain temps. En termes de jeu, chaque personne échappe miraculeusement à la mort à plusieurs reprises (1d3+1).

## Epilogue

Une fois Tzagoth rencontré, il reste aux aventuriers à quitter l'île de l'oubli. Quelques semaines suffisent à remettre le bouter échoué en état de naviguer. Les derniers Orgiens demeurent pendant ce temps terrés au cœur de l'île (prenez pour les représenter des caractéristiques moyennes et des compétences entre 30 et 40 pour cent. Ils sont armés de gourdin et de pierres). Ensuite, les personnages devront choisir entre appareiller pour Dhoz-Kam et délivrer les deux prisonniers ou rechercher l'empereur de Melnibonée. Quant à Cavas, il semble avoir complètement disparu, du moins pour l'heure.

# LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES SE METTENT EN QUATRE...

52 rue des Ecoles  
75005 PARIS  
43 26 79 83

15 rue Montalivet  
75008 PARIS  
42 65 28 53



6 rue Meissonnier  
75017 PARIS  
42 27 50 09

13 rue des Remparts  
d'Ainay  
69002 LYON  
78 37 75 94

## POUR MIEUX VOUS SERVIR !

# Versailles...

Décor somptueux  
pour un  
mariage réussi

*Aristo*

Quand jeu de rôle et jeu de plateau se rencontrent

humour et diplomatie ne manquent pas la cérémonie !

Aristo est un jeu de Philippe Mouchebeuf édité par  
Dragon Radieux

# Le Trope D'Edalis

Scénario : Denis GERFAUD

Illustrations : Frank Drevon

Plans : Denis Gerfaud

*Cette aventure est prévue pour 4 ou 5 personnages débutants ou moyennement expérimentés. Elle peut être jouée telle quelle, ou bien, amplifiée par le Gardien des Rêves, servir de base à une véritable campagne.*

## INTRODUCTION

Les voyageurs sortent du *gris rêve* en même temps qu'ils se réveillent. C'est le matin. Ils sont étendus sur des couches rudimentaires de paille et de couvertures. Au dessus de leur tête, ils peuvent voir la charpente d'un grenier. A l'extérieur, le toit est martelé d'un bruit sourd : il pleut.

A mesure que se dissipent les brumes du *gris rêve*, ils peuvent se souvenir d'être arrivés ici la veille au soir. La journée d'hier n'a été qu'une succession d'orages violents. Ils ont marché sous la pluie toute la journée, dans un paysage de collines rocailleuses. Le soir, débouchant dans une vallée, ils ont aperçu les lumières d'un village et s'y sont dirigés. C'est ainsi qu'ils ont abouti à la *maison des voyageurs*, harassés de fatigue. Le temps de se réchauffer près de l'âtre, d'avaler une soupe chaude, ils sont montés dans le grenier-dortoir, et à peine étendus sur les couches, ont sombré dans un sommeil réparateur.

Cette introduction permet que les voyageurs ne se connaissent pas mutuellement au départ, ce qui est idéal pour un début de campagne. Ils ont pu cheminer séparément dans les collines pluvieuses et aboutir l'un après l'autre à la maison des voyageurs, peu importe dans quel ordre. Se réveillant ensemble, sous le même toit, dans la même pièce, ils peuvent ce matin commencer par faire connaissance.

## ISSYMIK

Venant du Nord à travers les collines semi-désertiques des Graveines, les voyageurs ont abouti à *Issymik*, un village d'une quinzaine de bâtiments, entouré de terres cultivées, traversé d'Est en Ouest par une petite route.

La maison des voyageurs est un simple chalet de bois avec une pièce unique au rez-de-chaussée et un grenier servant de dortoir. On communique de l'un à l'autre par une trappe et une échelle. La pièce du bas comporte unâtre de pierre et est meublée d'une table d'hôte flanquée de bancs et de quelques étagères à vaisselle. A l'extérieur, un grand auvent fait tout le tour de la maison. Quand les voyageurs descendront, ils pourront voir par la fenêtre en dégoutter un épais rideau de pluie. Apparemment, le temps ne s'est pas amélioré depuis la veille.



L'hôtesse est une villageoise du nom de *Marilla*, une femme de 40 ans, aimable mais distante. Les voyageurs se souviendront naturellement de l'avoir vue hier au soir, mais ne feront véritablement connaissance que ce matin. Elle répondra à toutes leurs questions concernant la région, comprenant fort bien qu'ils soient complètement perdus, et leur proposera à déjeuner. La veille, les voyageurs auront pu dîner et coucher gratuitement, comme le veut la coutume, mais ce matin, ils devront déboursier chacun 1 PB pour un petit déjeuner ou 2 PB pour un repas plus plantureux. Pour ce qui est du gîte, s'ils veulent rester plus longtemps, ils devront désormais "payer la paille" soit une demi-pièce de bronze par nuit. Marilla couche elle-même dans un appentis à l'extérieur de la maison.

C'est ainsi que les voyageurs apprendront qu'ils se trouvent à Issymir, au pied des Graveines et non loin de la grande forêt d'Ekarnasse : une forêt sombre et dense, très giboyeuse (lapins, oiseaux, sangliers, chevreuils) mais tout autant peuplée de fauves sans nombre. On y trouve quasiment toutes les sortes de chats, des plus gros aux plus petits : chats sauvages, lynx, pumas, panthères bleues, tigres verts... Les chasseurs du village ne s'y risquent qu'en groupes bien armés.

Au Nord, les Graveines sont une région de collines accidentées, regorgeant de ravins, de précipices et de cavernes; on peut très facilement s'y perdre, et si c'est bien elles que les voyageurs ont traversées la veille, ils ont eu de la chance de ne pas se briser les os au fond d'un trou.

## "Ils disent que c'est à cause des haut-révants qu'on ne fait plus que deux récoltes au lieu de trois..."

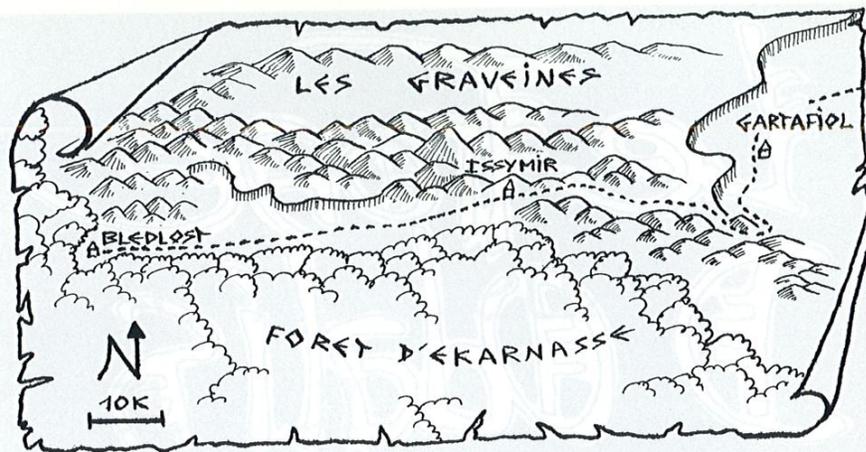
Quant à la route, actuellement détrempée et boueuse, elle mène à *Bledlost* d'un côté, et à *Gartafiol* de l'autre.

Bledlost est à plus d'une journée de marche vers l'Ouest. C'est surtout un village de chasseurs, enclavé dans la forêt, des gens à moitié sauvages, vêtus de peaux de bêtes. Au-delà, il n'y a rien. Gartafiol, lui, est situé à l'Est, à environ une journée, dans la grande plaine fertile. Là-bas, ils font deux récoltes de blé par an et ils commercent avec les Grandes Cités Lointaines, situées encore plus à l'Est à ce qu'il paraît. Mais ça ne les empêche pas d'être des gens ignorants et stupides !

Lors, si les voyageurs sont un peu plus curieux et demandent des précisions, ils pourront apprendre qu'à Gartafiol, on n'aime pas les haut-révants.

"Ils disent que c'est à cause des haut-révants

**Rêve de Dragon**



qu'on ne fait plus que deux récoltes au lieu de trois et que les cités sont devenues lointaines. Alors, dès qu'ils attrapent un haut-révant, ils le passent à la casserole ! à la marmite, comme ils disent. Et, voyez-vous, c'est là qu'ils sont stupides. Certes, ce sont les haut-révants qui sont responsables de la misère actuelle, mais les haut-révants du Second Age, pas ceux de maintenant ! Ceux de maintenant n'y sont pour rien, ils n'ont pas encore eu le temps. Là dessus, Sirgonz était formel !...

- Vous trouvez ça juste, vous, de condamner quelqu'un pour un crime qu'il n'a pas encore commis ? On ne peut pas savoir à l'avance. Si ça se trouve, le crime sera encore plus horrible qu'on ne peut l'imaginer. Et dans ce cas, la punition est sans doute bien trop douce ! Non, il faut attendre et voir... Sirgonz était catégorique à ce sujet. Et il savait de quoi il parlait, Sirgonz, puisqu'il était lui-même haut-révant !..."

En substance, les voyageurs pourront alors apprendre les faits suivants: Sirgonz était un haut-révant qui vivait à l'écart du village, dans une des nombreuses grottes dont regorgent les Graveines. Il y vivait depuis longtemps, nul ne se souvient exactement depuis quand. Il ne se mêlait pas à la vie du village, mais on allait parfois le voir quand on avait besoin de lui. Il savait enchanter les tisanes d'herbes de soin pour qu'elles vous cicatrisent en un clin d'œil, et il pouvait vous guérir de la fièvre rien qu'en vous touchant du bout des doigts. En échange, on lui apportait des provisions ou des herbes. Et puis, il y a maintenant quatre ans de cela, il a disparu.

Au centre de sa caverne, entre deux piliers de roc, pendait une cloche au bout d'une chaîne. Quand on allait le voir, on tirait sur la cloche, et au bout d'un temps plus ou moins long, il apparaissait, comme ça, semblant sortir de la paroi... Or ce jour-là, on eut beau sonner et re-sonner de

la cloche, Sirgonz n'apparut pas, ni le lendemain, ni aucun des jours suivants. On en conclut qu'il était mort, ou parti, et l'on n'insista plus. Aujourd'hui, quatre ans plus tard, seuls quelques jeunes vont encore se balader jusqu'à son antre, en guise de promenade. Mais il n'y a plus rien à voir. En vérité, il n'y a jamais rien eu. Rien qu'une caverne basse avec une cloche entre deux piliers.

Si les voyageurs demandent aux villageois si aucun fait inusuel n'a précédé la disparition du haut-révant, ou toute autre question du même genre, on pourra leur répondre, que, maintenant qu'on y repense, sa disparition a été constatée trois ou quatre jours après la grande fumée. Pendant une journée entière, une noire colonne de fumée est montée des Graveines, visible du village. La direction correspondait approximativement à la grotte de Sirgonz. On se promettait de lui demander s'il en avait une explication; mais comme, précisément, on ne l'a pas revu, on n'a jamais eu de réponse...

Les voyageurs voudront probablement aller jeter un coup d'œil à l'antre du haut-révant. Si cela ne les intéresse pas et s'ils reprennent leur voyage sans s'en soucier, ils passeront complètement à côté du scénario.

### KIF

Il cessera de pleuvoir vers la fin de l'heure de la Couronne. Personne au village ne pourra "expliquer" comment aller à la grotte, ni encore moins tracer un plan; mais moyennant 1 PB, un adolescent nommé Kif, Poil de carotte aux yeux verts, acceptera de les guider.

"Il faut compter une bonne demi-heure (draconique) de marche, dira-t-il. Mais n'ayez crainte, je connais bien la route. J'allais souvent chercher des herbes pour Sirgonz quand j'étais plus petit; et en échange, il m'enseignait à lire. Je connais les trois principales runes ! Et je sais aussi un peu de haut-rêve..." ajoutera-t-il d'un air mystérieux.

En réalité, Kif est le seul au village à avoir découvert la zone permanente de *Miroirs* et à comprendre son usage. Il faut dire que les autres villageois, intimidés par tout ce qui avait, de près ou de loin, rapport au haut-révant, ne se

sont pas montrés des plus curieux. Depuis, Kif adore frimer avec la zone, faisant croire qu'il possède un miroir.

Durant la balade, les personnages pourront jouer chacun un jet de VUE/Srv en Collines à -2. S'ils le réussissent, ils pourront ultérieurement retourner à la grotte par leurs propres moyens. Si tous échouent, ils ne pourront retrouver le chemin qu'en réussissant VUE/Srv en Collines à -2. De fait, l'itinéraire choisi par Kif n'est qu'une succession de sentiers zigzagants, de combes et de ravines, parmi des éboulements tous semblables en apparence.

## L'ANTRE DE SIRGONZ

1. La caverne d'accès donne au fond d'un ravin envahi de ronces et de fougères. C'est une cavité naturelle, aux parois irrégulières de roc gris, basse de plafond, à peine 2 mètres. Au centre, entre deux piliers naturels, une petite cloche de bronze pend toujours du plafond au bout d'une chaîne. Il n'y a rien d'autre, ni aucune trace de ce soit.

2 Délimitée en pointillé sur le plan, une zone de *Miroirs* permanente masque l'entrée du boyau Nord-Ouest et fait croire à la continuité de la grotte. Quand Sirgonz percevait la cloche, il débouchait du reste du complexe en traversant la zone, semblant ainsi jaillir de la paroi. Un tour innocent, mais propre à intimider les esprits simples. Est-ce lui qui accomplit la *permanence* ? Et si oui, avait-il un autre but que celui, futile, d'impressionner les villageois ? C'est malheureusement ce qu'on ne saura jamais. En l'occurrence, Kif profitera de l'occasion pour frimer tant qu'il pourra, demandant aux voyageurs de n'entrer qu'à son signal, puis de sonner la cloche, lui-même apparaissant enfin, mystérieusement surgi. Selon les propres réactions des voyageurs, c'est au Gardien des Rêves d'improviser les détails de l'incident, sans craindre d'en exagérer le côté théâtral. Kif ne fait rien d'autre que du "jeu de rôle grandeur nature".

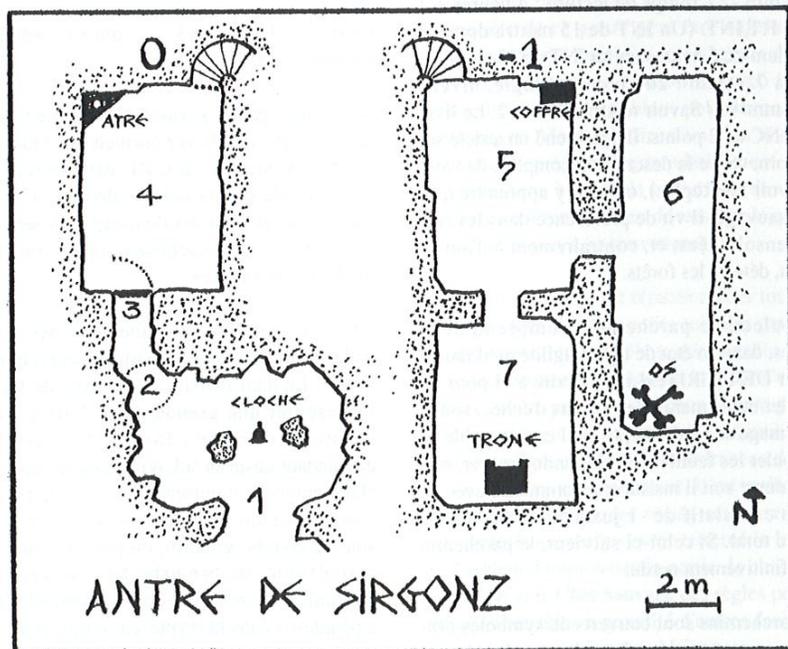


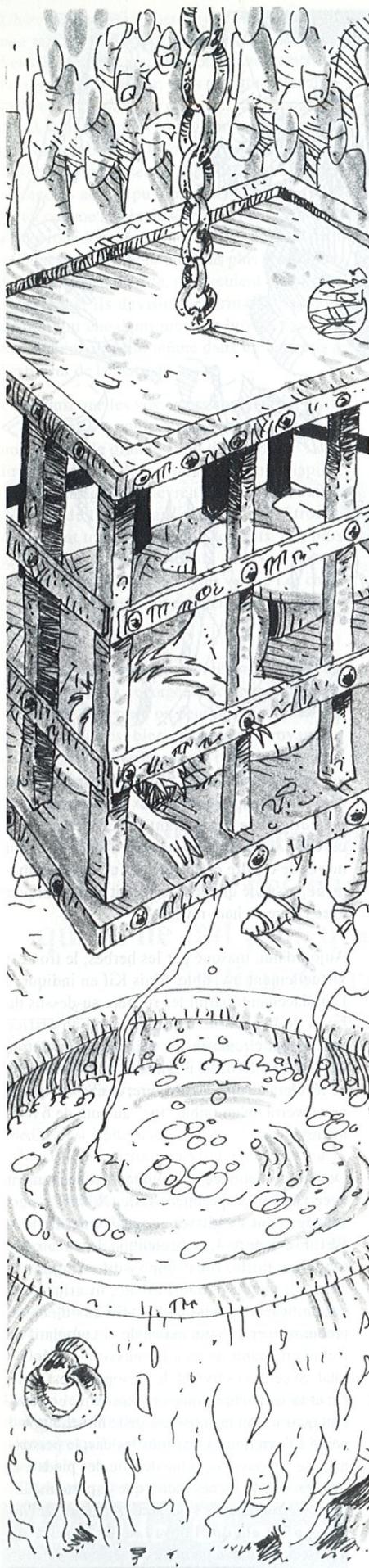
3 Le mystère fera sans doute long feu. Hélas, l'étroit boyau se termine par une solide porte entièrement métallique, verrouillée de surcroît. Les voyageurs peuvent soit crocheter la serrure, difficulté -4, soit transmuier le métal de la porte, soit transmuier la pierre du pourtour, mais défoncer directement la porte est impossible. Si aucune des alternatives indiquées ne leur est possible, ils ne pourront entrer. "Y a pas moyen ! dira Kif. Vous pensez bien que j'ai déjà essayé !..." Mais devant la déception des

voyageurs, il ajoutera : "ou alors, par la cheminée..." Et il expliquera qu'aux lendemains de la *grande fumée*, inspectant les environs de la caverne, il a découvert un trou dans le sol, tout noir de cendre et de suie. Il fut alors intimement persuadé que le trou devait communiquer avec l'ancre du haut-révant.

Aujourd'hui, masqué par les herbes, le trou est virtuellement invisible. Mais Kif en indiquera l'emplacement, parmi les rochers au-dessus du ravin de la caverne d'entrée. C'est un orifice vaguement circulaire, d'à peine 40 centimètres de diamètre. Dedans, il fait tout noir. Une torche ne révélera qu'une cavité noire; et un caillou jeté ne renverra qu'un faible "toc" au bout de 6 ou 7 mètres.

De fait, la cheminée communique effectivement avec l'âtre de la première salle (N°4). Un personnage peut s'y glisser en réussissant DERO-BEE/Escalade à -4, et à condition de n'avoir que 6 ou 7 en taille. Il est impossible d'emporter avec soi aucun paquet, ni sac, ni arme plus encombrante qu'une dague. En cas d'échec, recommencer avec un malus de -1 cumulatif de round en round jusqu'à la réussite ou l'échec total. Si celui-ci survient, le personnage est coincé; et la seule chose qu'on puisse faire, en espérant qu'il se soit encordé, est de le hisser à grand peine à l'extérieur. Dans tous les cas, le personnage se retrouvera englué de suie des pieds à la tête. En cas de succès, noter que la porte métallique, verrouillée, ne s'ouvrira pas mieux de l'intérieur. La clé qui l'ouvre, avec le reste du trousseau se trouve parmi les ossements (N°6).





4 De cette salle qui fut le laboratoire d'alchimie de Sirgonz, il ne subsiste plus que suie, cendres et charbons. Le long des murs, on devine les traces carbonneuses de ce qui fut des étagères, de même que les restes carbonisés d'une grande table au centre. Parmi les cendres, on découvre des débris métalliques déformés par la chaleur : lames, ciseaux, pincettes; et une multitude de tessons : débris de fioles et autres récipients de terre ou de verre. Quiconque maîtrise la compétence Alchimie peut se rendre compte qu'il s'agissait d'un laboratoire et qu'une formidable catastrophe a dû se produire; mais rien ne peut permettre aucune autre déduction. Au fond de la pièce, défendu par une grille munie d'une serrure, un escalier en colimaçon d'un mètre de large descend vers un niveau inférieur. Comme le reste, la grille est engluée de suie, mais la serrure n'est pas verrouillée.

5 C'est le même spectacle qui attend les voyageurs dans cette seconde crypte : suie, cendres et charbons. Pour causer un tel ravage, l'incendie a dû être d'une violence inimaginable ! Seul rescapé, dans l'angle N-E, un coffret de bronze avec une serrure verrouillée -4. Dans ce coffre difficilement transportable (il pèse à lui tout seul dans les 50 kilos, 25 ENC), on trouvera un manteau de laine bleu foncé, une paire de bottes noires, un ceinturon de cuir noir, une bourse, un livre relié et un rouleau de parchemins desséchés.

Le manteau s'effilochera dès qu'on le saisira, la laine étant complètement cuite. Les bottes (Taille 11 ou 12) et le ceinturon pourront encore servir à condition de les graisser et cirer soigneusement (DEXTERITE/Marquinerie à 0). La bourse est inutilisable, complètement crevasée, et contient 20 pièces d'argent et une petite clé. Le livre est très endommagé. C'est un grand in quarto avec des coins et un fermoir de fer muni d'une serrure, difficulté -3. La clé s'en trouve dans la bourse.

Il s'agit d'un précis de zoologie : *A CROCS ET A GRIFFES* par Zirkus de Médreaneau. Difficulté de lecture -2 / Temps de lecture : 4 heures + 1 heure F.T.INT. (Un INT de 15 mettra donc un minimum de 6 heures, et un INT de 13 ou 14 en mettra 7.) Gain : 20 xp en Zoologie, niveau maximum +6 / Savoir relatif : 9 niv +2. Le livre a un ENC de 2 points. Il comprend un article sur le Félorin. Outre la description complète de l'animal (voir les Règles), on peut y apprendre qu'à l'état sauvage, il vit de préférence dans les colines ensoleillées, et, contrairement à d'autres fauves, déteste les forêts.

Le rouleau de parchemins comprend deux feuilles, dans un état de telle fragilité qu'il faudra réussir DEXTERITE/Lire 1 Ecrire à -3 pour les dérouler et les manipuler. En cas d'échec, soit le personnage se rend compte qu'il est incapable de manipuler les feuilles sans les endommager, et il abandonne; soit il insiste et recommence avec un malus cumulatif de -1 jusqu'à la réussite ou l'échec total. Si celui-ci survient, le parchemin est définitivement perdu.

Les parchemins sont couverts de symboles draconiques et sont tous les deux des parchemins de

recherche inaboutis, respectivement par Hypnos et Thanatos. Bien qu'inaboutis, on peut deviner les buts de l'auteur en les lisant par la bonne voie et en supposant une difficulté de lecture de -5. Les deux visaient à trouver l'invocation d'une entité de feu, quelque chose capable de produire une *immense chaleur*... Si un même haut-rêvant déchiffre les deux recherches, il pourra se rendre compte que celle par Thanatos est postérieure à celle par Hypnos et peut-être plus proche de la réussite que la précédente. Il n'y a aucun moyen de reprendre et poursuivre ces recherches.

6 Dans le passage entre les deux pièces se trouvent les restes carbonisés d'une porte, de même qu'entre 5 et 7. Comme ailleurs, ce n'est que cendre et débris charbonneux de meubles à peine identifiables. Au fond, cependant, on peut distinguer un amas d'ossements noirâtres. S'agit-il des restes calcinés de l'ancien maître des lieux ? Oui et non.

Pour effectuer une certaine chauffe alchimique, Sirgonz avait besoin d'une *immense chaleur*. Peu importe ce qu'il voulait faire, cela dépasse le cadre de ce scénario. Pour l'obtenir, il rechercha l'invocation d'une Entité de Feu. Après de nombreuses recherches inabouties et être passé d'Hypnos, la voie usuelle des invocations, à celle de Thanatos, il crut avoir trouvé.

L'état dans lequel on retrouve aujourd'hui les cavernes montre que le résultat a dû dépasser ses espérances. Mais il n'y a rien qui ne se paie deux fois avec la voie de Thanatos. Le cauchemar inhérent à cette voie stagne toujours autour des restes brûlés du haut-rêvant. Et si un personnage s'en approche à moins de trois mètres, les ossements se rassembleront et s'animeront pour former une Entité de Cauchemar Pleinement Incarnée.

#### ENTITE SQUELETTIQUE

TAILLE 12 ENDURANCE 30  
PROTECTION 3 ailes actives  
REVE 18 VITESSE 16/-

Griffes 15 niv +3 init 10 +dom +3  
Esquive 13 niv +3

Note. Bien qu'elle y ressemble, l'entité n'est pas un *Squelette*. Appliquer normalement toutes les règles concernant les E.C.P.I., entre autre, réussir ici un jet de points actuels de rêve à -3 pour réussir à lui infliger des dommages. A zéro point d'Endurance, les ossements qui la constituent tomberont en cendres.

7 Dans la pièce du fond, émergeant des cendres et des scories, se dresse un monumental trône de pierre. Le haut dossier est sculpté de façon à représenter une grande paire d'ailes à demi déployées; et la partie frontale des accoudoirs, descendant jusqu'au sol, représente un couple de chats, minces, le museau allongé, à la fois gracieux et hautains. Le trône est noir de suie; mais sous la couche gluante, on peut découvrir un magnifique marbre gris. Les voyageurs se demanderont sans doute comment un tel meuble a pu atterrir dans la crypte, car il doit peser dans les deux tonnes, et, vu son ampleur, ne passe

manifestement pas dans l'escalier. Mais la présence de trône n'est pas le moindre mystère. Une investigation plus poussée n'apportera rien : il n'y a pas d'autres salles, ni passages, visibles ou secrets. Lors c'est probablement assez déçus que les voyageurs ressortiront à l'air libre.

## LE REVE

Durant la nuit suivante, tous les personnages ayant vu le trône feront le même rêve. Séparément, dans ce rêve, ils se trouvaient dans le vaste hall d'un château, une pièce colossale avec une voûte à plus de trente mètres de haut, des balcons ornés d'étendards multicolores où des hérauts en livrées sonnaient dans de longues trompettes, et tout autour d'eux, une foule nombreuse d'hommes et de femmes bien mis. Le rêveur lui-même est vêtu élégamment et, comme les autres, il suit la foule qui s'écoule lentement vers le fond de la salle. Il sait qu'il se trouve dans le palais royal de la cité d'*Oriphande* où la jeune reine *Odalis* donne actuellement audience. Et voici que la foule s'écarte et qu'arrive son tour de s'approcher. La reine *Odalis* est assise sur son trône de marbre gris dont le dossier représente deux grandes ailes à demi déployées et les accoudoirs un couple de chats minces et altiers. La reine est une jeune femme très belle, brune, aux yeux clairs et bleus comme le ciel, vêtue d'une longue robe bleue. Sur ses genoux, elle caresse nonchalamment un petit chat ailé à la fourrure beige et aux yeux aussi bleus que les siens. Le rêveur met un genou en terre, accomplit une révérence; il va pour ouvrir la bouche et demander une requête; et c'est alors qu'il se réveille...

Et au réveil, une certitude profonde naîtra en chacun des rêveurs, que ce rêve était en fait un souvenir, l'écho d'une "vie" antérieure. Et chacun pourra se demander : "Mais qui étais-je, dans ce rêve antérieur ? Etais-je alors un bourgeois, un courtisan, moi qui présentement n'ai guère connu que le voyage ?..." Et une autre certitude naîtra alors dans le coeur de chacun, que s'il pouvait maintenant, dans ce rêve-ci, réellement se retrouver devant le trône de la reine *Odalis* occupé par une jeune femme brune aux yeux bleus, vêtue d'une longue robe bleue, et caressant sur ses genoux un petit chat ailé, il pourrait reprendre son rêve interrompu et se souvenir de cette incarnation passée. Nul doute alors qu'il pourrait re-bénéficier d'une ancienne expérience. Et chacun se sentira empli de l'importance de cette quête personnelle.

En termes pratiques, les éléments suivants devront être réunis :

- Le trône ailé de marbre gris.
- Une jeune femme brune aux yeux bleus.
- Une longue robe bleue pour en revêtir la jeune femme.
- Et un félor, qu'elle puisse tenir sur ses genoux et caresser.

Le trône qui croupit au fond des cavernes ressemble comme un jumeau au trône de la reine *Odalis* du rêve, ce qui semble normal, puisque c'est sa vue qui a tout déclenché. Est-ce réellement le trône authentique, et si oui, comment

est-il parvenu en ces lieux ? Encore une fois, c'est une question très secondaire pour la quête des voyageurs. L'important est qu'il fasse l'affaire. Il devra toutefois être propre, c'est-à-dire débarrassé de sa couche de suie. Moyennant seaux d'eau, brosses et chiffons, il y a du travail pour 6 heures à deux personnes.

L'environnement précis du rêve n'a pas besoin d'être recréé, seul compte le sujet principal. De ce fait, peu importe où aura lieu la reconstitution : en plein air, dans un bois, ou, ce qui semble le plus probable, au fond des cavernes de *Sirgonz*.

Il sera naturellement impossible de trouver le sosie parfait de la reine *Odalis*, et de fait, ce n'est pas nécessaire. La seule exigence est que la "figurante" ait entre 20 et 30 ans et qu'elle soit brune aux yeux bleus avec une APPARENCE minimum de 12. En ce qui concerne sa robe, peu importe sa forme exacte du moment qu'elle est bleue, longue, propre et sans accroc.

Le plus difficile à trouver sera le chat ailé. Si les voyageurs n'ont encore jamais rencontré de félor, ils peuvent avoir connaissance de cette singulière race de chat en réussissant INTELLECT/Zoologie à -2. Dans tous les cas, la lecture du livre de *Zirkus de Médraneau* fournira tous les renseignements nécessaires.

Noter que toute tentative de maquiller la réalité avec des illusions (*Humanoïde en Humanoïde* pour obtenir une brune aux yeux bleus, ou *Animal en Animal* pour obtenir un félor à partir d'un chat de gouttière) n'aboutira à rien. Le subconscient ne sera pas trompé par les illusions, et dès lors, ne pourra pas re-déclencher le rêve d'archétype. Si le groupe comprend une voyageuse correspondant à la définition, elle peut par contre faire l'affaire en prenant place sur le trône ; mais il est évident qu'elle ne pourra se voir elle-même (un miroir sera insatisfaisant) et sera donc frustrée de sa quête.

## LA QUETE

Une quête de ce genre peut être sujette à des rebondissements multiples, et, au choix du Gardien des Rêves, une rencontre aussi banale qu'une brune aux yeux bleus peut devenir problématique. Alors que dire d'un chat ailé ? On trouvera ci-après une façon relativement simple de parvenir au but ; mais le Gardien des Rêves demeure entièrement libre de ramifier la quête et de la compliquer à sa convenance.

La forêt d'*Ekarasse* est réputée abriter toutes les races de chats, des plus petits aux plus grands. Il est indispensable, au début, que *Marilla* donne ce renseignement aux voyageurs, car c'est une entière fausse piste. Les félorins aiment peu les forêts et il n'y en a aucun en *Ekarasse*. C'est l'utilité du livre de *Zirkus de Médraneau* de donner ce précieux renseignement. Il est malheureusement probable que les voyageurs se rendront dans la forêt avant d'en avoir terminé la lecture. Au Gardien d'improviser la partie de chasse ; le Tigre Vert et le Chat Sauvage des règles peuvent servir de modèles à quantité d'autres fauves en variant légèrement les caractéristiques.





En réalité, c'est à Gartafiol, l'ennemi des haut-révants, que les voyageurs pourront trouver une solution.

Mais auront-ils envie de s'y arrêter ?

## GARTAFIOL

Il y a une journée de marche entre Issymir et Gartafiol, et les voyageurs y arriveront probablement en fin de journée. C'est un village plus grand que le précédent, presque un petit bourg, comprenant une cinquantaine de maisons, fermes et dépendances. La route le traverse et continue vers le Nord-Est à travers la plaine.

Le centre du village est constitué d'une grande place : la place de la *Marmite*. Tout autour donnent les demeures des plus riches villageois, ainsi qu'une maison de bois et de briques, à l'enseigne du *Bâton Ferré*. Cet établissement tient lieu de magasin général, de buvette et de dortoir pour les voyageurs. Une consommation courante (vin, bière) y revient à 3 PE ; un repas moyen à 3 PB ; et une nuit dans le dortoir à 1 PB.

Le *Bâton Ferré* est tenu par maître *Houspik*, un homme grand, sec et taciturne, qui garde toujours à portée de main un gourdin de chêne aussi solidement ferré que celui qui sert d'enseigne à sa maison.

## Rêve de Dragon

Quand les voyageurs déboucheront sur la place, ils y trouveront une animation inusuelle. La moitié de la population semble s'y être rassemblée, et le lieu résonne d'appels, de cris et d'invectives. Ils découvriront alors un spectacle insolite.

Le centre de la place est occupé par un grand fourneau de briques sur lequel est posée une énorme marmite, un chaudron d'un bon mètre de diamètre. Une étroite cage de fer pend juste au-dessus, suspendue par une corde à une potence au moyen d'une poulie. La corde s'enroule ensuite au tambour d'une espèce de treuil, la cage de fer descend droit dans la marmite, qui est juste assez grande pour la recevoir en entier.

Mais ce qui est encore plus insolite, c'est que la cage n'est pas vide, elle contient une jeune femme. Recroquevillée en position foetale, l'occupante est entièrement nue, hormis une sorte de sac de toile blanche qui lui enveloppe entièrement la tête. Ses mains sont liées dans son dos, et ses chevilles sont également entravées.

Les voyageurs n'auront aucun mal à obtenir des détails, on ne parle que de ça. "C'est une haut-révante ! leur expliquera-t-on. Une fieffée coquine ! A peine arrivée au *Bâton Ferré*, où elle a fait mine d'être une voyageuse fatiguée, elle a commencé à lancer des sortilèges pour nous abuser. Mais on a l'habitude ici, et on a eu tôt fait de lui tomber dessus à plusieurs. Maintenant, le danger est écarté. On lui a lié les mains

avec une soie rouge, les chevilles avec une cordelette bleue, et enfilé un sac de toile blanche sur la tête. Car il est bien connu qu'un haut-révant qui porte du rouge aux poignets, du bleu aux chevilles, ou du blanc sur la tête, ne peut plus pratiquer ses maléfices !..."

(En réalité, un haut-révant ne peut monter dans les TMR que s'il est libre de ses mouvements. De même, il doit pouvoir voir le centre d'effet de son sort, personne, objet ou zone. Dès lors, peu importe la couleur des liens du moment qu'il est entravé, ni ce qu'il a sur la tête du moment que ça l'aveugle.)

"Elle avait un petit chat, dissimulé dans les plis de son manteau. Rien que ça, ça nous a paru bizarre : c'est pas courant de voyager avec un chat ! Là-dessus, maître Houspik s'approche pour lui demander ce qu'elle veut boire. Elle murmure un enchantement, et voilà le chat qui répond à sa place : *une écuelle de lait*, s.v.p.... Eh bien, si elle comptait nous tourner la tête avec ses prodiges, ça a plutôt foiré ! Maître Houspik lui décroche aussitôt une grande baffe, histoire de l'assommer proprement avant que ça ne dégénère, et voilà l'horrible petite bête qui lui laboure le bras avec ses griffes. *Sauve toi !* s'écrie la fille. Et nouvelle magie sur lui : voilà qu'il lui pousse une paire d'ailes et qu'il s'envole par la fenêtre ! Après ce coup-là, ça n'a pas fait un pli : on y est tombé dessus à quatre, et on a eu tôt fait de la trousseur, de lui appliquer les couleurs, et de l'encager... Demain à l'aube, elle sera marmitée."

Ce supplice est des plus simples. On allume du feu sous le chaudron rempli d'eau, et quand l'eau boue à grosses bulles, on y descend progressivement, très progressivement, la cage. Une fois le condamné bien cuit, chaque villageois a droit à un petit bol de bouillon; car il est bien connu que "qui a bu du haut-rêvant, peut ensuite les reconnaître à l'odeur."

## FLEMORA

La prisonnière se nomme Flémora. Ce n'est pas une haut-révanche, mais une infortunée voyageuse, compagne d'un petit félorn. Les voyageurs feront sans doute ces déductions eux-mêmes et pourront se dire que, non seulement ce pourrait être une bonne action de délivrer la pauvre fille, mais que cela pourrait encore être fort profitable à leur quête. S'ils interrogent les villageois sur la couleur d'yeux et de cheveux de la "haut-révanche", ils ne recevront que des réponses contradictoires : blonde, châtain, yeux noirs, yeux bruns, etc... A la vérité, ils lui sont tombés dessus si vite qu'ils n'ont pas eu le temps de la détailler. Si le Gardien des Rêves est pressé de conclure le scénario, il peut la faire brune aux yeux bleus; sinon, la figurante devra être cherchée ailleurs, Flémora ne fournissant que le Félor.

Il est naturellement impossible de prévoir de quelle façon vont tourner les événements ni comment les voyageurs s'y prendront pour libérer la jeune femme. Elle ne sera exécutée qu'à l'aube prochaine, ce qui laisse une nuit pour agir. La porte de la cage n'est pas fermée à clé, mais par un verrou extérieur. Durant la nuit, les villageois regagneront leur demeure, à l'exception d'une garde de 6 villageois armés qui resteront sur le lieu du supplice, éclairés par une grosse lanterne accrochée au bout de la potence, comme un fanal. Ces gardes seront relayés trois par trois toutes les deux heures. Fin Château Dormant, le feu sera bouté aux fagots disposés dans le fourneau, de façon que l'eau commence à frémir au lever du jour.

Par ailleurs, il est évident que les voyageurs ont intérêt à bien donner le change jusqu'au moment de l'action. Au moindre soupçon qu'il puisse y avoir des haut-révants parmi eux, tout le village se tournera contre eux; et comme on l'a vu, il ne faut pas grand chose à Gartafiol pour motiver de tels soupçons.

## CONCLUSION

Il est évident qu'une fois Flémora hors de la cage, il ne faudra pas moisir plus longtemps à Gartafiol, ou risquer d'affronter un renfort de villageois armés. La jeune femme est nue, toutes ses affaires sont demeurées au *Bâton Ferré*. Aux voyageurs de voir s'ils prennent le risque d'aller les récupérer. A défaut, la robe bleue qu'il faudra se procurer (ou qu'ils se sont peut-être déjà procurée) ne sera pas entièrement inutile. La voyageuse ne demandera qu'à aider les voyageurs en retour. Les villageois borneront leurs poursuites aux limites des terres cultivées, soit un rayon de 3 kilomètres autour du village. Aucun n'osera s'aventurer plus loin. Le félorn se nomme *Simbad*. Après sa fuite du village, il est allé se nicher dans une crevasse de la falaise qui borde le plateau à l'Ouest.

## Fiches des principaux personnages

### FLEMORA

née à l'heure du Vaisseau, 25 ans, 1m68, 62 k.

|               |        |           |          |            |       |
|---------------|--------|-----------|----------|------------|-------|
| TAILLE        | 09     | VOLONTE   | 12       | VIE        | 11/10 |
| APPARENCE     | 12     | INTELLECT | 10       | ENDURANCE  | 23/11 |
| CONSTITUTION  | 13     | EMPATHIE  | 12       | VITESSE    | 12    |
| FORCE         | 11     | ELOQUENCE | 11       | Protection | 0     |
| AGILITE       | 13     | REVE      | 13       | +dom       | 0     |
| DEXTERITE     | 12     | CHANCE    | 11       |            |       |
| VUE           | 11     | Mêlée     | 12       |            |       |
| OUIE          | 12     | Tir       | 11       |            |       |
| ODORAT        | 10     | Lancer    | 11       |            |       |
| GOUT          | 09     | Dérobée   | 12       |            |       |
| Dague         | niv +3 | init 09   | +dom +1  |            |       |
| Corps à corps | niv 0  | init 06   | +dom (0) |            |       |
| Fronde        | niv +3 | init 08   | +dom 0   |            |       |
| Esquive       | niv +3 |           |          |            |       |

Course +1/ Saut +1 Discrétion +1/ Se cacher +1/Escalade +1/ Srv Cité +3/ Srv Ext +3/ Commerce 0/ Equitation 0/ Premiers Soins +2/Srv Collines +3/Srv Forêt +1/Srv Montagne 0/Natation 0/ Botanique -2/Légendes +3/Lire & Ecriture 0/ Zoologie -2

Note. A sa libération, Flémora n'aura que 11 points d'Endurance et il lui manquera un point de Vie (elle a été assommée). Elle n'a aucune blessure véritable, uniquement des contusions. Si son équipement est récupéré, au Gardien des Rêves de l'improviser.

### Villageois Armés

|                |        |                |         |            |    |
|----------------|--------|----------------|---------|------------|----|
| TAILLE         | 12     | VOLONTE        | 12      | VIE        | 13 |
| CONSTITUTION   | 13     | EMPATHIE       | 10      | ENDURANCE  | 25 |
| FORCE          | 13     | REVE           | 10      | VITESSE    | 12 |
| AGILITE        | 12     | Mêlée          | 12      | +dom       | +1 |
| DEXTERITE      | 11     | Tir            | 11      | Protection | d2 |
| VUE            | 11     | Lancer         | 12      |            |    |
| OUIE           | 11     | Dérobée        | 10      |            |    |
| Lance une main | niv +3 | init 09        | +dom +3 |            |    |
| Corps à corps  | niv +3 | init 09        | +dom +1 |            |    |
| Bouclier       | niv +3 | bouclier moyen |         |            |    |
| Esquive        | niv +3 |                |         |            |    |

Course +2/ Saut +2/ Discrétion 0/

Note. Si besoin est, utiliser les mêmes caractéristiques pour Maître Houspik, sauf que, tous bonus compris, sa masse ferrée à 2 mains a un +dom de +4.

### SIMBAD

félorn, né à l'heure du Poisson Acrobate

|              |        |            |          |           |  |
|--------------|--------|------------|----------|-----------|--|
| TAILLE       | 02     | VIE        | 06       |           |  |
| CONSTITUTION | 10     | ENDURANCE  | 16       |           |  |
| FORCE        | 03     | VITESSE    | -/14/30, | en vol 28 |  |
| PERCEPTION   | 18     | +dom       | -4       |           |  |
| VOLONTE      | 04     | Protection | d2       |           |  |
| REVE         | 12     |            |          |           |  |
| Griffes      | 08     | niv +3     | init 07  | +dom-3    |  |
| Esquive      | niv +3 |            |          |           |  |

Discrétion 15 niv +3/Se cacher 15 niv +3.

Il a l'ouïe fine, et si le groupe quadrille les environs en appelant son nom, il finira par se manifester. Lors, si tous les détails sont réglés, brune aux yeux bleus, robe bleue, il ne restera plus qu'à revenir à Issymir accomplir la reconstitution onirique.

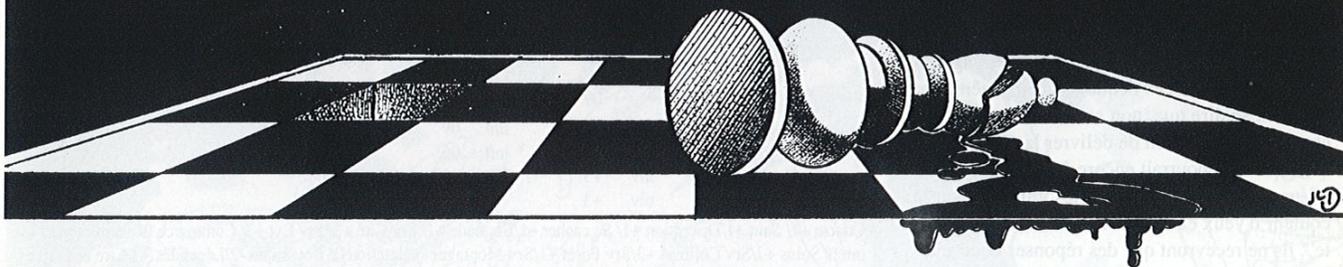
La nuit suivante, tous rêveront à nouveau d'un épisode d'une vie antérieure, avec comme bénéfice un apport direct (sans jet de dés) de 35 points d'expérience. Ces points pourront être répartis dans les compétences de leur choix, à condition de ne pas dépasser l'archétype ni d'augmenter de plus d'un niveau une compétence au dessus de zéro.

La teneur du second rêve est laissée à la discrétion du Gardien des Rêves.

Ce peut n'être que des séquences sans importance, s'il désire conclure définitivement; ou ce peut être la relance du scénario s'il désire l'entraîner dans une véritable campagne. Les voyageurs peuvent alors rêver un détail particulier au sujet du trône, de la reine ou de la cité d'Oriphande, et se retrouver embarqués dans une nouvelle quête, ou enquête, qui leur fournira éventuellement les réponses aux questions non résolues : que recherchait Sirgonz ? que faisait chez lui le trône d'Odalis ? La cité d'Oriphande existe-t-elle toujours ? Pourquoi Odalis aimait-elle tant les chats ?... Ainsi que d'autres questions qui ne manqueront pas de naître sous la conduite d'un Gardien des Rêves inventif...

## SUR LES TRACES D'ARSENE

"LE SECRET D'EUNERVILLE"

**Scénario : Thierry Florac et****Philippe Bouqueau**

adaptation : Paul Chion

D'après le livre de Boileau Narcejac "Le secret d'Eunerville"

Illustrateur : Jean Yves Decottignies

**Avertissement**

*Ce scénario un peu particulier de l'Appel de Cthulhu est une improvisation basée sur le livre de Boileau Narcejac, contant les aventures d'Arsène Lupin au château d'Eunerville. Si les personnages clés de cette histoire ont été conservés, l'intrigue en a été adaptée, afin de donner aux investigateurs un rôle vraisemblable... N'est pas Arsène Lupin qui veut, mais souhaitons que les futurs héros de cette aventure sauront déchiffrer l'énigme qui a donné tant de fil à retordre au grand maître ! Nous espérons que nos infidélités à l'écrit original seront pardonnées.*

*Précisons encore que le scénario est prévu pour 3 à 4 Investigateurs peu ou pas expérimentés. Il est préférable qu'ils soient d'origine française et se connaissent déjà très bien.*

## L'histoire dans ses grandes lignes

Elle débuta durant l'hiver 1848, lors de la fuite du roi Louis-Philippe vers l'Angleterre. Sa majesté passa quelques semaines au château du Comte d'Eunerville, fidèle sujet royaliste. Dans la nuit du 2 mars, Louis-Philippe partit à Trouville sous la conduite d'Euvariste Vauterel, intendant loyal du Comte, car ce dernier y avait affrété un bateau.

Mais durant cette même nuit, malgré le danger révolutionnaire partout présent, le roi retourna au château y accomplir une bien mystérieuse besogne avant de repartir vers sa terre d'exil.

Personne ne sut pour quelle raison obscure le roi avait agi ainsi. En fait, après avoir maintes fois hésité, Louis-Philippe avait décidé de confier l'un des plus grands trésors du royaume de France au Comte d'Eunerville : le Sancy, diamant des diamants.

Le Comte et Euvariste eurent à charge de cacher et de protéger le joyau jusqu'au rétablissement de la monarchie. Depuis, le Comte est mort, mais la descendance d'Euvariste Vauterel, toujours fidèle au poste de serviteur, veille...

L'actuel descendant d'Euvariste est Bernardin Vauterel, un vieillard un peu versé dans les arcanes et surtout persuadé de détenir la clé de l'énigme. Il s'est juré d'éliminer impitoyablement

tous les propriétaires qu'il estime indignes du château. Jusqu'à présent, il a poursuivi avec succès cette "croisade". La dernière victime en date est Jacques Ferranges, mort noyé "accidentellement", ainsi que sa femme, lors d'une promenade en barque il y a un an. Depuis cet événement tragique, c'est Hubert, frère de Jacques, qui a hérité du château et qui est devenu tuteur de Lucile, sa nièce. Cette dernière a elle aussi été victime des agissements de Bernardin : elle a été agressée par un byakhee ! Cette attaque l'a rendu folle mais elle en a réchappé grâce à un médaillon portant un Signe des Anciens que lui avait offert un autre de ses oncles, Alphonse (mais bien entendu, ni elle, ni Alphonse ne connaissaient sa signification...!).

Bernardin est lui-même tuteur de sa petite fille Valérie, le père de cette enfant, son propre fils, étant interné à Paris, l'esprit un peu dérangé. Vauterel envisage dans quelques années de confier la lourde responsabilité du "secret d'Eunerville" à la petite Valérie.

Il y a dans ce drame deux autres intervenants : le Baron Galcéran, noble d'origine espagnole, a eu connaissance de l'histoire du joyau et s'y intéresse de près ; il en est de même d'un certain Bruno Pelletier, jeune étudiant en histoire qui aimerait bien savoir pour quelle obscure raison le roi est revenu au château dans cette nuit du 2 mars 1848... Depuis quelques temps il rode aux alentours de la propriété Ferranges.

*Note au Gardien : le Baron est féru d'occultisme et porte un intérêt certain à certaines créatures que l'on ne doit pas nommer...*

## Un paisible séjour L'invitation

Le 5 juin 1920, l'un des Investigateurs reçoit une lettre de sa très chère tante, Marguerite, femme de chambre au château d'Eunerville. Celle-ci, après la mort de son époux Alfred, invite son jeune neveu et ses plus proches amis à venir passer quelques jours à sa résidence du petit village d'Eunerville, à partir du 10 juin.

Le voyage jusqu'à Eunerville est long, et les routes qui y accèdent sont à peine praticables.

## Pour passer le temps

Le village d'Eunerville ne regroupe que 126 âmes, et les occupations y sont restreintes. On n'y trouve aucun lieu d'accueil ou d'administration, tout étant regroupé à Honfleur.

Note au gardien: Incitez vos Investigateurs à meubler leur séjour par la découverte de la région, en faisant au besoin aiguillonner leur curiosité par la tante. Marguerite passe une partie importante de ses journées au château, au service de Monsieur Ferranges, et elle n'a guère loisir de s'occuper d'eux. Lors de leurs promenades, ou en accompagnant la vieille servante, à l'occasion ils rencontreront Lucile Ferranges et pourront échanger quelques propos anodins avec elle... La jeune fille a un comportement un peu singulier. Elle est solitaire et à l'occasion ne

dédaigne pas la compagnie. Par l'intermédiaire de Lucile, les "vacanciers" seront invités une fois au moins au château. Ils feront connaissance du propriétaire des lieux... et seront ainsi en terrain partiellement connu pour faire face aux événements à venir...

En se renseignant à la Bibliothèque de Honfleur sur les lieux particuliers des environs, il est possible de découvrir (jet de Bibliothèque) un petit document concernant la tour d'Eunerville :

"La tour du village d'Eunerville, qui date du XIII<sup>e</sup> siècle, a appartenu à un "sorcier" hollandais du nom d'Andriès Van Leulen. Aux environs de l'année 1213, il fut chassé par les villageois pour sorcellerie, et ses biens furent brûlés de même que la tour."

Par contre, les quelques livres concernant le château ont tous été retirés récemment. Le nom de l'emprunteur (jet de Discussion) est un certain Galcéran (si les Investigateurs se montrent attirés par le château, le bibliothécaire pourra les guider vers Maître Frenaiseau).

La tour est simple. Il reste encore un mauvais escalier aux pierres branlantes qui s'élève vers une petite plate-forme située au sommet, à environ 10 mètres de hauteur. Ses marches sont très glissantes et il faut faire attention pour ne pas tomber. Si l'on examine attentivement la tour, on peut remarquer (TOC) une petite pierre plate et carrée, munie de deux pitons métalliques. Sur le mur, à environ un mètre de hauteur, se trouve une petite cavité de même taille que la pierre mais plus profonde. La pierre inférieure est effritée mais celle du dessus garde les traces d'un petit orifice correspondant à l'un des pitons métalliques : il s'agit d'une ancienne cache secrète.

## Une étrange épopée nocturne

Le soir du 14 juin un terrible orage éclate sur Eunerville, Honfleur et les environs. Les investigateurs se trouvent dans la demeure de Marguerite, bien abrités. Vers 21 heures, le soir, ils commenceront à se

faire de l'inquiétude car la vieille dame n'est pas encore de retour, alors qu'elle avait prévenu qu'elle serait à la maison de bonne heure. La pluie ne tombe pas mais les coups de tonnerre sont incessants. Aux environs de 22 heures, la foudre s'abat dans un terrible craquement près du village, dans la direction de la tour (jet d'Idée). Cet incident, s'ajoutant à leur inquiétude devrait inciter les Investigateurs à se rendre à la rencontre de Marguerite, vers le château, d'autant plus que la route passe au pied de la tour.

A proximité de la ruine, tout semble normal, à part quelques pierres tombées à cause de la foudre. Mais à quelques mètres de là, nos amis vont découvrir le corps de Marguerite : la vieille dame a été assommée par la chute d'une pierre. Elle reprendra connaissance rapidement, moyennant quelques soins élémentaires, et expliquera à ses invités qu'elle a dû traîner au château car Monsieur et sanièce paraissaient fatigués.

Soudain, au beau milieu de cette conversation (jet d'Ecouter), le son strident d'une sirène d'alarme provenant du château va retentir. Ce bruit ne durera que quelques minutes. Marguerite presse les Investigateurs d'aller voir ce qui se passe. Elle va mieux et peut très bien rentrer seule chez elle. Il faut agir vite ! Une fois dans la cour, les Investigateurs pourront entendre des voix (jet d'Ecouter) et quelques secondes plus tard, apercevoir trois ombres sortant des fourrés : deux d'entre elles, un homme grand et fort et un autre plus petit et un peu difforme, portent une forme humaine enveloppée dans une couverture. Ils sont précédés par un homme de taille moyenne armé d'une mitraillette et surveillant attentivement les alentours. Si les Investigateurs ne restent pas cachés, l'homme ouvrira le feu sur eux.

Les Investigateurs ont alors deux démarches possibles (le groupe peut également se scinder) :  
- ils peuvent se rendre au château pour essayer de comprendre ce qui se passe. Ils découvriront alors que tout le monde dort, visiblement après absorption d'un somnifère puissant. Si Made-moiselle Lucile a eu le courage de se coucher, le cuisinier, lui, s'est endormi sur son fourneau...  
- l'autre alternative est de suivre la trace des ravisseurs... S'ils ne sont pas dérangés, les hommes se dirigent vers l'arrière du château où

ils franchissent une poterne avant de rejoindre les abords de la Seine et de sauter dans une embarcation.

La barque descend lentement le fleuve ; la rive est garnie de bosquets et il est facile de la suivre sans se faire repérer. Après une demi-heure, le groupe atteint une zone où les rives se font plus abruptes et se transforment peu à peu en falaises. Alors que les berges se font de plus en plus difficiles d'accès et que les Investigateurs perdent du terrain, les trois hommes disparaissent dans un bosquet de saules. Ils viennent d'accoster sur la rive où se trouvent leurs suiveurs. A la lueur d'un éclair, quelques instants plus tard, la barque est à nouveau visible, vide et amarrée.

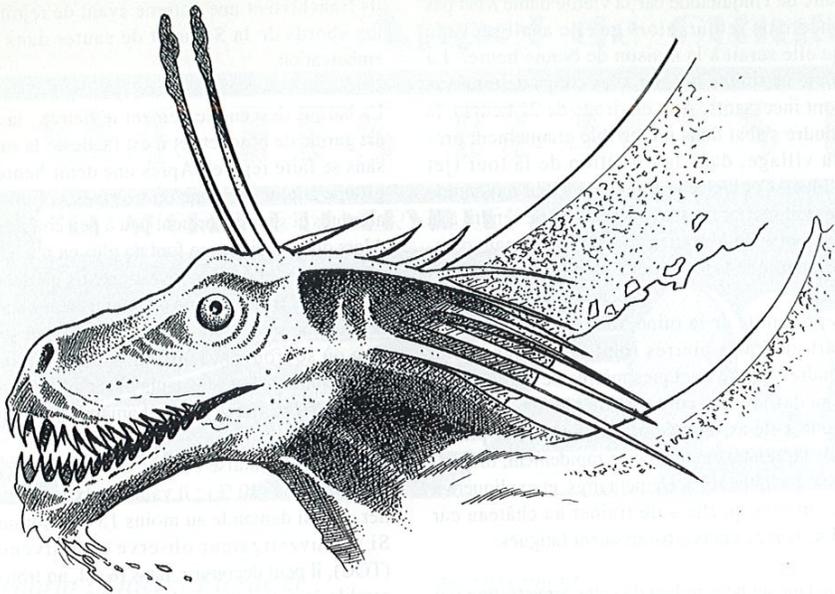
Descendre la falaise est très difficile (trois jets de Grimper à -30 %) ; il vaut mieux la contourner, ce qui demande au moins 15 à 20 minutes. Si un Investigateur observe attentivement (TOC), il peut découvrir, dans le sol, un trou qui semble être une cheminée naturelle ou un puits d'aération, trop petit toutefois pour y laisser passer un homme. En écoutant attentivement, on peut entendre deux hommes parler :

"Allons, dis-nous la vérité ou on te brûle vif !  
-Pitié... J'ai tout dit... St Jean... St Jean succède à Jacob... d'Ar... d'Artagnan conquiert gloire et... et fortune... à la pointe de l'épée... le sang..."

La seconde voix est très faible.

Quelques minutes plus tard, les trois hommes regagnent la barque et s'éloignent en silence en remontant le fleuve ; le paquet qu'ils portaient n'est plus en leur possession. Si les Investigateurs réussissent à descendre jusqu'au niveau de l'eau, ils n'auront pas de mal à découvrir l'entrée d'une grotte dissimulée derrière les saules. La caverne s'enfonce sur plusieurs centaines de mètres, et il reste des traces de rails. Au fond, les nouveaux arrivants pourront apercevoir une scène plutôt pitoyable : un vieil homme à barbe blanche est attaché sur une chaise, les pieds tournés vers un brasier ; il semble inconscient mais dès qu'on le touche, il se remet à gémir et à prononcer les mêmes paroles que celles entendues par la cheminée, avant de s'évanouir.





Les Investigateurs pourront ramener le vieillard chez la tante, dans leur lieu de villégiature et tenter de le soigner... Les blessures sont apparemment légères. Quant à l'homme, Marguerite n'a aucune peine à l'identifier, c'est ce brave Monsieur Vauterel, le majordome du château. "Mais qui peut donc en vouloir à ce pauvre Monsieur... On n'est plus protégé ! Les malandrins sont partout ! C'est pas avec ce qu'il gagne qu'ils auraient pu lui voler grand chose". Le vieillard ne pourra donner aucune explication cohérente sur ce qui s'est passé. Au bout de quelques heures, pansé et reposé, il prendra congé de ses sauveurs, afin, dira-t-il, de retourner chez lui.

*Note au Gardien : Bernardin doit, à ce stade du scénario, inspirer absolument pitié et confiance aux Investigateurs. Cet aspect du jeu est important, car comme cela, le dénouement du scénario n'en sera que plus spectaculaire.*

Bernardin profitera en fait des dernières heures de la nuit pour disparaître... Il n'a été que très légèrement blessé, mais l'agression des hommes de Galcéran l'inquiète suffisamment pour qu'il éprouve le besoin de se mettre à l'ombre... De plus il souhaite mettre rapidement à exécution la suite de son plan, et il lui reste trois victimes (Alphonse, Hubert et Lucile) à abattre pour exterminer ces maudits Ferranges... Ensuite il sera temps pour lui de s'occuper de St Jacob, St Jean et du Mousquetaire...

*Note au gardien : évidemment, vu sous cet angle, le personnage est moins sympathique !*

## Le château d'Eunerville

Ce château date de la Renaissance. A une ou deux exceptions près, toutes les pièces en sont très richement meublées et garnies de nombreux tableaux, tapis précieux... Quelques pièces présentent des particularités :

**Appel de Cthulhu**

- le bureau du rez-de-chaussée : sur les étagères se trouvent de nombreux documents concernant une tannerie située à Pont-Audemer. Dans les tiroirs du bureau se trouvent un pistolet 38 automatique avec 10 balles, 200 francs en billets de banque et quelques autres papiers dont un indiquant la date d'achat de la tannerie par Hubert Ferranges : 4 janvier 1919.

- la chambre des serviteurs : c'est ici que dort Jean et Eulalie, les deux serviteurs. Leur armoire renferme un fusil de calibre 20 avec 20 cartouches ; un double fond assez visible contient les économies du couples (450 francs).

- la cave : on y accède par la cuisine. En dehors des nombreux tonneaux de vin, on peut trouver au fond de la cave divers outils paysans accrochés à une vieille roue de charrette : celle-ci dissimule un passage secret que l'on ouvre en tournant la roue (résistance 12) et qui mène aux abords de la Seine.

- la chambre de Hubert Ferranges : on y trouve de nombreux animaux naturalisés ; dans le tiroir de la table de nuit est placé un énorme pistolet Smith & Wesson chargé.

- le bureau de l'étage : il ne contient que des papiers personnels. Certains de ces documents concernent la succession de Jacques Ferranges, en cas de décès. Il y est précisé que son frère Hubert deviendra propriétaire du château, et tuteur de sa nièce, la jeune Lucile.

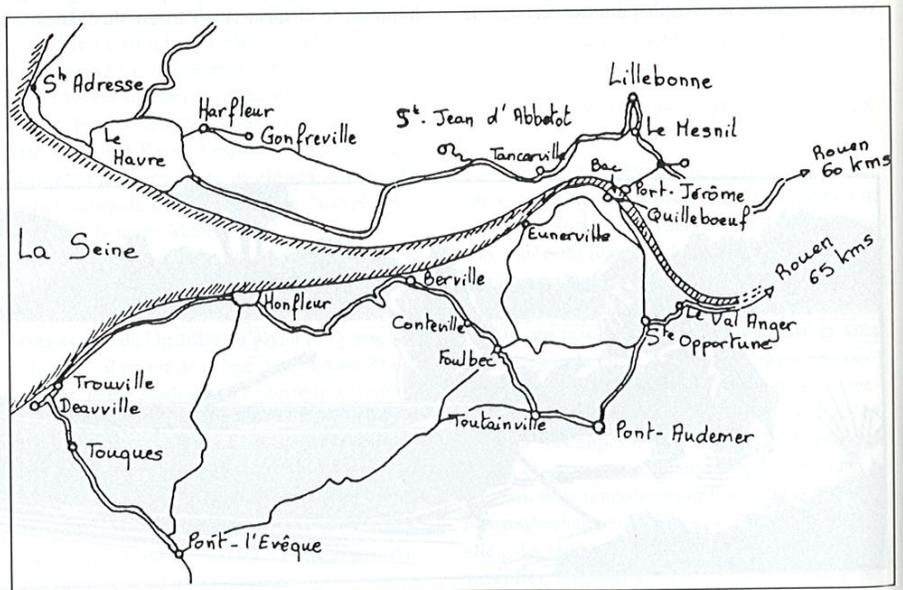
- la galerie d'art : cette immense salle, aux grands carreaux noirs et blancs, renferme de nombreux trésors : un ciboire du XV<sup>e</sup> siècle, une collection de médailles de grande valeur, des tableaux de toute beauté représentant des gens de cour... Au centre de la salle, une immense tapisserie représente le roi François 1er jouant aux échecs avec à ses pieds son fou jouant avec un lévrier, et tout autour du roi des gentils-hommes et des dames aux costumes chatoyants...

Parmi les toiles on peut remarquer un tableau de St Jean Baptiste sans grand intérêt, un mousquetaire attablé dans une taverne avec deux compagnons, Jacob luttant avec un ange. Si l'on observe la mur derrière les tableaux de St Jean et de Jacob (TOC), on peut voir que les marques de poussière ne correspondent pas à la taille des tableaux : ils pourraient avoir été inversés récemment.

- la bibliothèque contient plus de 1500 ouvrages.  
- la terrasse : on l'atteint par une petite pièce fermée et encombrée de gravats. Une échelle permet d'accéder à une trappe située à près de 5 mètres de hauteur. La terrasse n'est pas entretenue et une partie de la rambarde en pierre s'est écroulée. Sur le bord se trouve une toiture d'ardoises, très raide, surmontée de cinq girouettes représentant des chimères ou des oriflammes, et la sixième un mousquetaire brandissant son épée vers le ciel.

Le pavillon où loge Bernardin, dans le parc, ne comporte que deux chambres, une salle à manger, une cuisine et un débarras - et rien de particulier.

Le cimetière abrite les tombes des membres de la famille Eunerville. On peut retrouver celle du dernier comte, Hector d'Eunerville (1772-1851), et celle d'Euariste Vauterel (1816-1901).



## L'enquête chez Maître Frenaiseau

**M**aître Frenaiseau, dont le bureau est à Honfleur, est un passionné d'histoire. Il s'est aussi occupé de la succession du château lors de la mort de Jacques Ferranges. Si les Investigateurs lui demandent des renseignements sur le château et son histoire, il leur racontera ce qu'il sait :

“Savez-vous que notre infortuné souverain Louis-Philippe séjourna quelques temps au château, lors de sa fuite en Angleterre, durant ce funeste hiver de 1848 ? Inutile d'ailleurs, je pense, de vous rappeler les causes de sa fuite, la révolution.

Après une longue nuit d'alarme, Louis-Philippe arriva au château d'Eunerville où la reine le rejoignit quelques heures plus tard : l'endroit était idéal pour observer aussi bien les campagnes que la mer, l'ultime moyen de salut. Le dernier Comte d'Eunerville était très âgé, mais il avait un jeune intendant, Euvariste, qui était comme lui dévoué à la monarchie. Le gouvernement provisoire avait lancé les ordres les plus stricts pour la surveillance du littoral, aussi ce fut Euvariste qui conduisit Louis-Philippe jusqu'à Trouville où il avait affrété un petit bateau.

Pourtant, le roi ne partit pas sur le moment ; au contraire, il revint au château, nul ne sait au juste pourquoi, alors qu'il n'aurait dû avoir d'autre préoccupation que son salut. Ce n'est que plus tard dans la nuit qu'il s'embarqua, à Honfleur, sur un petit bateau mis à sa disposition par le Consul d'Angleterre au Havre. Mais cette conduite est vraiment étonnante, n'est-ce pas ?”

Le notaire a découvert ces renseignements autrefois dans les mémoires laissées par le Comte d'Eunerville. “Leur lecture est des plus rebutantes : 600 pages couvertes d'une écriture serrée... Il reconnaît qu'il n'en a lu que des fragments : il faut pour en venir à bout une patience que je ne possède plus...” Ce manuscrit appartient à Monsieur Alphonse Ferranges. Il le garde précieusement dans sa bibliothèque. Il n'est pas facile de le consulter, car Monsieur Alphonse est un personnage d'abord difficile, un peu “Ours”.

### Journal de Honfleur

On peut trouver dans les archives de ce journal, l'Echo de Normandie, deux articles (jets de Bibliothèque) :

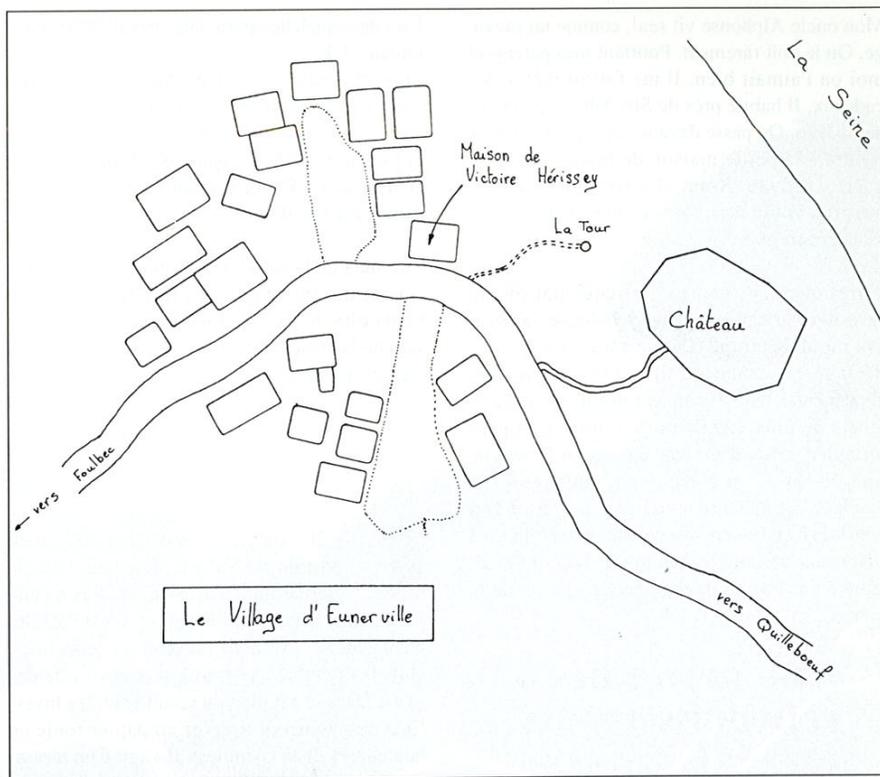
“20 août 1918.

*En ce funeste jour, la commune d'Eunerville a le malheur de vous annoncer la disparition tragique de Jacques Ferranges, ingénieur de renom, et de sa femme. Le couple a péri noyé lors d'une balade en mer. Ils laissent une enfant mineure, Lucile.”*

“21 août 1918.

*Le château d'Eunerville est-il maudit ?*

*Par le passé, tous les propriétaires du château ont péri de manière tragique :*



Les environs du mystérieux château...

- le premier a été retrouvé mort lors d'une partie de chasse, d'un coup de fusil tiré par un maladroit dont on n'a jamais connu l'identité.

- le second est tombé malencontreusement d'une falaise.

A la vue de ces affirmations, le château ne porte certes pas chance.”

### L'état civil de Honfleur

Il y est précisé que Jacques Ferranges a effectivement deux frères, Hubert et Alphonse.

### Au château d'Eunerville :

Les divers habitants du château pourront répondre aux questions que leur poseront les Investigateurs. Le Maître de Jeu peut faire faire des jets de Discussion ou d'Eloquence.

#### Jean ou Eulalie

Ils ne semblent pas très inquiets de la disparition de Bernardin. “Il fait quelquefois des fugues ; il a disparu une fois pendant près d'un mois. C'est un brave homme, un peu original !

- Jacques Ferranges était un ingénieur de grand avenir. Il avait vendu de nombreux brevets et avait fait fortune en quelques années. Il a acheté le château en 1917.

- Il s'est noyé avec sa femme il y aura bientôt deux ans. Et quand on pense que d'habitude ils emmenaient leur fille en balade...

- Lucile est une bien ravissante jeune fille. Mais elle est tombée malade peu après ce deuil. Et on ne sait toujours pas ce qu'elle a, elle reste des journées entières dans le parc, sans dire un mot, assise sur sa chaise longue...

- Monsieur Hubert, son tuteur, passe toutes ses journées à la tannerie. Elle est seule, la pauvre petite.

- Il y a bien son oncle Alphonse, mais on ne le voit jamais. Pourtant, il n'habite pas très loin. Jacques lui a cédé sa demeure lorsqu'il a racheté le château.

- Valérie est la petite fille de Bernardin : il la rudoie mais l'adore !”

#### Valérie

Elle se promène souvent dans le jardin, portant un grand cahier avec son nom : Valérie Vauterel. Elle ne parlera que si elle est mise en confiance : “C'est mon grand-père qui s'occupe de la galerie. Parfois, il marche sur le toit, à quatre pattes ; une nuit, je l'ai vu alors il s'est fâché et a failli me battre.”

#### Lucile

Lucile a aujourd'hui un peu plus de 20 ans, et c'est une jeune fille ravissante. Elle ne parle pas volontiers de ses affaires personnelles mais la présence des Investigateurs lui redonne un peu de joie de vivre et, au fil des entretiens, sa langue se délie peu à peu.

“Mes parents ont péri le 19 août, 19 ans jour pour jour après leur rencontre. On n'a jamais retrouvé leurs corps. Ils s'étaient connus près de Ste Adresse, où mon père avait acheté une petite bicoque de pêcheur adossée à la falaise. Il s'y reposait et y peignait. Cette petite maison se trouve après Ste-Adresse. Il faut longer la côte sur trois kilomètres. Elle s'appelle la Crique des Jacobins. Mais c'est un secret... Mon tuteur a engagé un secrétaire la semaine dernière. C'est Monsieur Catarat, de Honfleur, qui doit répertorier tous les livres de la bibliothèque. Il doit arriver le 19 juin.

**Appel de Cthulhu**

Mon oncle Alphonse vit seul, comme un sauvage. On le voit rarement. Pourtant mes parents et moi on l'aimait bien. Il me faisait même des cadeaux. Il habite près de Ste-Adresse, au Clos de St-Jean. On passe devant sa propriété pour se rendre à la petite maison de mon père. Il n'a guère d'activité. Avant, il écrivait des poèmes, puis il a voulu écrire des romans mais il s'est vite découragé."

Après quelques heures de fréquentation, un investigateur tant soit peu psychologue s'apercevra rapidement que Lucile est en fait un peu dérangée. Il semble qu'elle ait subi un très fort choc mental, mais elle ne se rappelle de rien à ce sujet. De plus, Lucile porte toujours un petit médaillon gravé d'un signe étrange. A l'intérieur, une photo de sa mère cache un Signe des Anciens. Ce médaillon, qui l'a protégée de l'attaque du byakhee envoyé par Bernardin, lui a été offert par son oncle Alphonse, lequel l'avait trouvé par hasard dans la cache secrète de la tour.

## De nouveaux rebondissements

**A** partir du 21 juin, tout personnage qui sera avec Lucile aura la désagréable impression d'être épié (par Bernardin). Chaque fois que les Investigateurs seront au château, Lucile les accompagnera; Hubert Ferranges, peu accueillant les premiers jours, encouragera les Investigateurs à venir régulièrement au château lorsqu'il se rendra compte que la jeune fille trouve un plaisir certain à leur compagnie.

Le 24 juin, Lucile abandonnera les personnages pendant un moment pour aller cueillir un bouquet de fleurs pour la fête de sa mère Jeanne. La veille est le jour de la St Jacob (l'éningme !).

## La Crique des Jacobins

Selon les renseignements qu'ils auront obtenus, les Investigateurs peuvent être tentés de se rendre à la Crique des Jacobins.

La cabane est isolée au milieu des falaises. Il y règne une désagréable impression de solitude. Des débris de toutes sortes l'entourent.

Une première salle contient un large lit, un chevalet et quelques toiles. Il y a aussi une table sur laquelle le couvert est mis pour deux. Dans la cheminée, un faitout s'est affaissé sur un tas de cendres. L'ensemble est couvert d'une épaisse couche de poussière.

Le fond de la pièce est occupée par un rideau qui donne sur une petite cuisine, et derrière lequel, un mètre plus loin, une trappe indécelable harrera toute masse d'un poids suffisant dans un grincement sinistre avant de se refermer sur ses prisonniers. La fosse sur laquelle elle donne fait cinq mètres de profondeur, et contient les squelettes blanchis et enlacés des époux Ferranges (SAN : 1/144).

**Appel de Cthulhu**

L'un des squelettes porte une chevalière avec les initiales J. F.

*Note au gardien : ce piège diabolique est bien entendu l'œuvre de Bernardin. Il l'a réalisé discrètement pendant les semaines qui ont précédé la pseudo noyade des époux Ferranges. Ceux-ci ne venant à Ste Adresse qu'une fois par an, le travail était facile.*

Les murs de la fosse sont protégés par une fine couche de ciment qui s'est fissurée à cause de l'humidité. Il est toutefois impossible de sortir seul de la fosse, le sable s'effondrant au fur et à mesure que l'on creuse.

## La disparition de Valérie

**L**e 20 juin en début d'après-midi, c'est au tour de Valérie, la petite fille de Bernardin, de disparaître alors qu'elle jouait dans la cour du château... C'est l'affolement général ! Avant de prévenir les gendarmes, Hubert organise une fouille systématique des lieux. Dans le pavillon du grand-père, les Investigateurs pourront trouver un papier roulé en boule, près de la cheminée. Il s'agit d'un message : "Apporte-moi la lettre qui est cachée dans la couverture de la Bible. Je t'attends devant le château. Grand-père"

Trouver une bible dans le petit pavillon n'est pas chose difficile... Valérie l'a laissée posée sur le lit de son grand-père. Une fente existe dans la couverture, mais il n'y a plus aucun document dans la cachette.

Autre découverte : des traces de pneus automobiles dans la boue vers le portail. Les indices s'accroissent : aucun doute possible, il s'agit d'un enlèvement.

Les recherches étant vaines, Hubert décide de faire prévenir la gendarmerie locale. Le seul moyen dont disposent les investigateurs, s'ils veulent se lancer à la poursuite des ravisseurs, est une vieille moto équipée d'un side car, rangée dans le garage.

Grâce aux traces de pneus devant la grille d'entrée, on peut connaître la direction prise par les ravisseurs : Quillebeuf. Sur le chemin, quelques personnes peuvent dire qu'elles ont bien vu une voiture passer ; il semble qu'elle ne roulait pas très vite. Plus loin, dans les lacets, on peut l'apercevoir ; lorsque la moto s'en approche, elle accélère et un homme lâche une rafale de mitraillette. Il a 30 % de chances de toucher la moto ou l'un des Investigateurs.

La poursuite s'accélère... Les virages sont de plus en plus serrés... Malchance ou maladresse du conducteur, la voiture rate son virage quelques instants plus tard et culbute dans la Seine. Pendant que le Baron Galcéran et deux de ses sbires nagent vers l'autre rive, les Investigateurs doivent tenter de sauver Valérie ; s'ils y parviennent, celle-ci s'endormira aussitôt.

A son réveil, si on ne la brusque pas trop, elle pourra livrer quelques informations essentielles pour la suite des événements...

Elle a été enlevée par trois hommes qui disaient vouloir la reconduire vers son grand-père. Ils lui ont pris la lettre qu'elle n'a jamais lue, mais que son grand-père lisait souvent en pleurant.

*Note au gardien : si on la questionne sur cette "lettre", tout ce que Valérie pourra dire c'est qu'elle semblait vieille et qu'elle était adressée au Comte d'Eunerville. Son grand-père lui disait qu'il la lui donnerait quand elle serait grande, et qu'elle ne devrait jamais s'en séparer.*

*"Ils ont parlé de la maison du Clos plusieurs fois et aussi de Monsieur Alphonse... Je suis sûre qu'ils lui ont fait du mal..."*

*Il serait étonnant qu'après ces propos les Investigateurs ne prennent pas la direction de Ste Adresse et du Clos St Jean.*

## Le Clos St Jean

**D**'étranges événements se déroulent effectivement dans cette propriété isolée, sur la fin de l'après-midi. Les Investigateurs n'y assisteront que s'ils réagissent rapidement aux révélations de Valérie. A l'intérieur de la maison du Clos, dont les volets sont hermétiquement clos, on peut entendre différents bruits, et surtout une voix menaçante, puis une autre, exaspérée :

" - Parle, vite ! Donne le livre ou j'te brûle ! ! !

- là, sur le rayon, fiche-moi la paix ! "

Les acteurs de cette scène sont Galcéran et ses sbires, ainsi qu'Alphonse Ferranges. Les investigateurs peuvent intervenir à cet instant, et une course poursuite s'engage avec les bandits. Alphonse incite les nouveaux venus à rattraper le Baron : "il m'a volé le livre, il faut le rattraper, laissez-moi, vous me délivrerez après".

C'est un peu la panique ! D'autant plus que Galcéran n'hésite pas à faire usage de ses armes. Les différents protagonistes s'éloignent du clos, en direction de la plage et de la cabane... Le Gardien s'arrangera pour que Galcéran ne soit pas capturé.

Quand les Investigateurs reviendront au Clos, ils trouveront Alphonse baignant dans son sang : une balle de revolver lui a fait littéralement éclater la tête (SAN 1/146). Etonnant n'est-ce pas ? Surtout que les bandits sont partis droit vers la mer, et ont disparu en voiture sans demander leur reste...

Vu le tour que prennent les événements, il paraît difficile d'empêcher l'intervention de la maréchaussée... L'enquête sera cependant longue à démarrer car les effectifs de la police sont réduits, et la crainte du scandale calme l'ardeur déjà bien tiède du commissaire de Honfleur.

## La journée du 24 juin

**A** partir de cette soirée tragique, et sur la demande expresse de Lucile, les Investigateurs prendront régulièrement leur repas du soir au château et ils y dormiront. Le lendemain de la mort d'Alphonse, le 21, Hubert, dernier survivant des trois frères, est victime à son tour d'un accident étrange. Il tombe de plusieurs mètres de hauteur, après rup-



  
Decottianies

ture de plusieurs barreaux de l'échelle qu'il utilisait habituellement pour accéder à la terrasse supérieure du château...

*Note au Gardien : les barreaux ont bien entendu été sciés, et le responsable de cet acte criminel est Bernardin. Par chance, les conséquences de la chute ne sont pas trop graves : Hubert a une fracture de la jambe droite et devra garder le lit.*

Les obsèques d'Alphonse ont lieu le 23 en fin d'après-midi. Hubert ne peut y assister, mais une foule importante accompagne le défunt jusqu'à sa dernière demeure...

Le soir du 24 juin, au moment de passer à table, Eulalie se met en colère : "Cette gamine de Valérie devient impossible. Hier, elle a encore pris une boîte de biscuits. On n'a pourtant pas l'habitude de lui compter la nourriture. Je sens que je vais la dresser, moi !"

La suite de la soirée va être riche en événements... La nourriture a été droguée par Bernardin : il faut réussir un jet de pourcentage sous CON x 1 pour ne pas s'endormir au bout d'une heure et ceci au moins jusqu'à 2 heures.

A minuit, deux coups de feu claquent : l'un des Investigateurs, éveillé par le bruit, pourra voir une forme sombre allongée sur le dallage de la cour et une silhouette s'en éloigner : c'est Bernardin. Il s'arrête, sort un couteau, et commence à desceller le pavé se trouvant à la pointe de l'ombre de l'épée du mousquetaire représenté sur la girouette. Il enlève le pavé et plonge la main dans le trou avant de la retirer avec stupeur : il lève les bras au ciel... et s'écroule, mort, terrassé par une crise cardiaque, victime de ce que l'on peut appeler une épreuve fatale !

Il ne suffisait pas de connaître le texte de l'énigme... encore fallait-il pouvoir le déchiffrer correctement... et le coeur du monstre n'a pas résisté au constat de son échec.

Il y a donc deux morts dans la cour... Le premier corps est celui de Galcéran (ses hommes, moins courageux que lui se sont enfuis dès les premiers coups de feu de Bernardin - on peut d'ailleurs entendre une voiture démarrer devant le portail du château...).

Dans la poche de Bernardin se trouve la fameuse lettre adressée par Louis-Philippe au Comte d'Eunerville (Bernardin vient de la reprendre à Galcéran) :

*1er juillet 1848*

*Cher Eunerville*

*Dans les malheurs qui m'accablent, votre fidélité reste pour moi un gage d'espérance. Ai-je besoin de vous dire que j'approuve toutes les dispositions que vous avez prises. Elles sont droites et sûres. Ainsi, tout en égayant la galerie, le fou veille sur un grandiose destin. Vous voyez que je vous ai compris et que je puis*

**Appel de Cthulhu**

*encore dans votre ingéniosité l'occasion d'un sourire.*

*Que Dieu vous protège et garde intact Eunerville*

*Louis-Philippe*

*P.S. : je n'oublierai pas les services que votre majordome a rendus à ma cause."*

## L'ultime énigme

Le Sancy, le Diamant des Diamants, a appartenu à Charles le Téméraire, Jacques 1er d'Angleterre, Mazarin, Louis XIV, Louis XV. Il est entouré d'une légende maléfique selon laquelle il provoque la mort de ses propriétaires. Louis XVI le possédait mais après son exécution, il disparut. Le bijou réapparut chez un ministre espagnol avant d'être racheté par Charles X.

L'énigme a sa réponse dans la grande tapisserie, non pas avec le fou qui est devant le roi, mais avec le seul qui reste sur l'échiquier et que le roi s'apprête à saisir. Il se trouve sur le bord droit à 4 cases au bout de l'échiquier et si on descelle, dans la salle, la dalle correspondant à cette localisation, on peut trouver un lourd écrin d'argent contenant le diamant.

La piste du Mousquetaire (la girouette sur le toit et son ombre la nuit de la St Jacob à la St Jean) est une fausse piste... Seule, la lettre que Bernardin conservait par piété filiale, contient le renseignement utile à la recherche du trésor.

*Note au Gardien : les dates ont leur importance dans l'histoire. Louis Philippe remet le diamant à Eunerville dans la nuit du 2 Mars. Pourquoi aurait-il attendu le mois de Juin pour cacher le Sancy ?*

## Conclusion

Il serait sage de remettre ce trésor à la France qui en est le véritable propriétaire. De plus, ce joyau est invendable clandestinement.

Si jamais les Investigateurs veulent conserver le joyau, le gardien des Arcanes devra veiller à ce que sa légende maléfique soit à nouveau vérifiée...

## Caractéristiques des PNJ :

**Bernardin Vauterel, 73 ans**

FOR 10 APP 10 INT 11 DEX 12 TAI 12 POU  
09 CON 11 EDU 13 SAN 20 PdV 12

Sorts : Appeler un Byakhee. Contrôler un Byakhee.

**Bruno Pelletier, 24 ans**

FOR 10 APP 14 INT 15 DEX 11 TAI 09 POU  
10 CON 09 EDU 13 SAN 50 PdV 09

Compétences : Pharmacologie 60 % Diagnostiquer Maladie 60 % Histoire 50 % Premiers soins 70 % Soins maladies 50 % Soins poisons 40 %.

**Baron Galcéran 45 ans**

FOR 11 APP 17 INT 17 DEX 13 TAI 11 POU  
13 CON 11 EDU 18 SAN 00 PdV 11

Compétences Colt "45 auto" 45 % Mythe de Cthulhu 16 %

Sorts : Contacter une Goule, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azatoth

Possède un livre du Mythe : "Le Culte des Goules" en français

**Les sbires du Baron Galcéran**

**Fritz, 30 années humaines, 2 en Goule**

FOR 16 APP 02 INT 08 DEX 13 TAI 17 POU  
10 CON 17 EDU 02 SAN 00 PdV 17

Armes : Griffes (x2) 30 %, dégâts 1d4 + 1d6

Fritz est un "humain" ; mais sous l'effet des contacts fréquents du Baron Galcéran avec les Goules, il a commencé à subir une transformation dont le stade final sera celui d'une Goule.

**Jules, 35 ans, un peu déformé...**

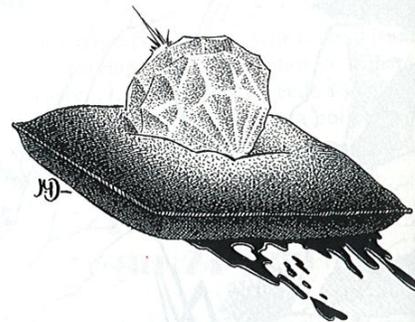
FOR 07 APP 06 INT 10 DEX 09 TAI 07 POU  
09 CON 13 EDU 08 SAN 00 PdV 10

Armes : Rasoir 45 %, dégâts 1d6 - 1d4

**Paolo, 32 ans**

FOR 12 APP 14 INT 13 DEX 14 TAI 13 POU  
10 CON 13 EDU 10 SAN 00 PdV 13

Armes : Mitraillette 45 %; dégâts 1d10  
Couteau 60 %, dégâts 1d4+2



## LA PORTE

**Scénario : Isabelle Schuh  
et David Collet**

**Illustration : Guy Roger**

*Ce scénario, sélectionné parmi les textes présentés au concours E&D, est destiné à des joueurs et à un maître de jeu débutants. Il ne nécessite pas une connaissance approfondie du Monde de Reah, mais permet toutefois d'en découvrir certaines particularités étranges. Son caractère linéaire et assez directif permettra au Maître de jeu peu familiarisé avec le système de simulation d'Empires de ne pas se laisser trop déborder par les joueurs.*

**Les Mraughs étaient tous les trois dans les téléporteurs. Azgahrg attendait le signal pour les envoyer. A l'autre bout, sur Xu-Reahna, on attendait les renforts. Peut-être était-il déjà trop tard. On se battait à l'extérieur et Amaldii ne savait pas si les portes tiendraient. Ce serait sûrement le dernier échange car le téléporteur, bien endommagé, n'en supporterait pas davantage. Il donna le signal et ses subordonnés envoyèrent l'énergie. Trois formes gigantesques scintillèrent dans les faisceaux du téléporteur. Le temps qu'Amaldii comprenne qu'ils avaient été trahis, deux Mraughs d'attaque s'étaient matérialisés. Il coupa l'énergie brusquement et une partie de la console fusa. Il enclencha les lasers de défense mais trop tard. Les Mraughs avaient bondi et leurs adversaires avaient du mal à les contenir. Même si les portes tenaient, ils ne survivraient pas à leurs griffes.**

Pour débiter ce module, il faut que les joueurs se connaissent et forment un groupe relativement uni. Ils sont actuellement dans les environs de Phéarys. Si les joueurs ne connaissent pas cette ville, ils risquent de se sentir un peu perdus. A côté de leur campagne natale, ils sont émerveillés et ont l'impression d'être tout petits. Bien sûr, si les joueurs sont originaires de Phéarys ou de sa banlieue, aucun problème.

## Le plan

Adenar, ce n'est pas le meilleur moment pour voyager. Certains étangs sont gelés et la neige recouvre tout le paysage. Il fait cependant très beau et la campagne est lumineuse. Les joueurs s'en soucient bien peu. La route vers Phéarys est un peu mieux entretenue que les autres mais il est quand même pénible d'avancer de la sorte dans la neige.

Note : les joueurs peuvent être marchands et venir à cheval vendre leurs marchandises à Phéarys. Ils peuvent aussi être de simples voyageurs, curieux de voir la capitale et y venir à pied.

Ils ont quitté Past ce matin (voir carte du Shübermanii in "Anashiva Reahna" n° 1) et marchent déjà depuis quatre heures. Alors que rien, d'ordinaire, ne trouble la blancheur monotone du paysage, un des joueurs remarque une nuée de corbeaux qui tourne devant eux, sur le chemin. Arrivés sur les lieux, ils font une triste découverte : un chariot s'est renversé sur le bord de la route : deux hommes morts gisent dans la neige. Le chariot a été mis à sac et les assassins ont apparemment emmené les armes des voyageurs (ceux-ci sont sans doute des marchands). Du chargement, il ne reste plus que quelques lambeaux d'étoffe et un coffre ouvert. Soudain, les joueurs entendent un râle venant de derrière le chariot. Un jeune homme encore vivant essaie de parler. Il a l'air gravement blessé. La neige est rouge autour de lui. Quand il voit les joueurs, il sort péniblement un parchemin de sous son manteau : "dangereux... ne répétez à personne... prenez... ne donnez à personne... danger... détruire... cacher... danger...". L'homme délire, s'évanouit et meurt peu de temps après.

Le mystérieux papier a de quoi dérouter les joueurs : c'est un plan avec quelques annotations dans une langue inconnue des joueurs

(voir plan n°1). Les joueurs peuvent fouiller, il n'y a plus rien d'intéressant ici.

Note : le massacre est le fait d'une bande de brigands et n'a rien à voir avec le plan. Les routes sont peu sûres dans les environs de Phéarys.

## Phéarys

Le voyage se poursuit sans autres incidents. Les joueurs arrivent à Phéarys dans la soirée s'ils sont à cheval et le lendemain matin s'ils sont à pied. Si les joueurs ne connaissent personne, je leur conseillerais de loger à l'auberge du "Tonneau qui craque". C'est d'ailleurs là que d'ordinaire se retrouvent les voyageurs peu fortunés. Les prix sont bas et si les chambres ne sont pas très confortables, elles sont sûres car le propriétaire se charge sans ménagement des individus louches ou indésirables. Les chambres sont à 30 krd la nuit et tout le monde peut dormir dans la même chambre pour un supplément minime. Cette bonne adresse pourra être donnée par n'importe quel passant.

Si les joueurs préfèrent le luxe, ils peuvent descendre à "La pomme penchée". C'est mieux mais c'est 75 krd la nuit. On y dort dans de vrais lits avec des draps et les chambres ferment à clé. Les deux auberges se situent dans le quartier de Parÿs.

Malgré le froid de la journée, la ville est très animée. Pour se rendre à l'auberge, les joueurs passeront par le riche quartier des artisans. Les boutiques et les étals s'alignent les uns derrière les autres, débordant de marchandises à vendre. Des poteries rouges ou blanches encombrant le passage. Après les potiers vient le tour des menuisiers qui remplissent la rue avec une multitude de meubles et d'objets en bois divers. De droite et de gauche, les joueurs se font interpellés par les marchands. Arrivés aux abords de l'auberge, les joueurs voient deux miliciens à cheval au milieu de la place, qui se préparent à faire une proclamation : "hier, dans les environs de Morendath, trois marchands, Rolmiis, Kadis et Ergentha ont été assassinés. Les personnes les connaissant ou ayant eu des rapports avec eux sont priées de contacter la milice. Merci de votre attention."

Bien sûr, les joueurs ont fait le rapprochement entre l'annonce et le chariot qu'ils ont vu la veille. Deux solutions se présentent à eux. S'ils veulent être honnêtes, ils se rendront à la milice et vous pourrez jouer le paragraphe intitulé "les miliciens" sinon, passez à "décrypter le plan".

## Les miliciens

Le poste de la milice se trouve non loin de la caserne de l'armée impériale, à Phéarys-centre. C'est un bâtiment cubique, sans élégance, dont la porte est gardée. Les joueurs seront très mal accueillis jusqu'à ce que le planton comprenne ce qui les amène. Ils seront alors conduits dans une pièce assez laide avec une chaise et un bureau. Ils y seront depuis à peu près un quart d'heure quand un Vaa-Alomii (officier supérieur) entrera et prendra la chaise. Il interrogera séparément les joueurs pendant une heure en insistant sur l'existence d'un plan, sans valeur pour eux, mais qui intéresse la bibliothèque de Phéarys pour des raisons historiques. Si par hasard un des joueurs veut être honnête (ça arrive... !) et remet le plan au Vaa-Alomii, tous ses compagnons seront fouillés de la tête au pied. Ils seront ensuite accusés du meurtre des marchands et emprisonnés. Deux mois plus tard, quand l'armée aura terminé ses investigations, ils seront relâchés avec de vagues excuses. Si les joueurs sous-entendent que le plan mérite une récompense, ils seront également fouillés et emprisonnés. En outre, les joueurs ne pourront soutirer aucun renseignement du Vaa-Alomii car il ne sait rien.

Après leur interrogatoire, ils pourront repartir mais ils seront suivis, plutôt maladroitement d'ailleurs, par un Lomii (soldat débutant). Il a simplement été chargé de les suivre, il n'a jamais entendu parler du plan.

*Note : les joueurs remarquent qu'ils sont suivis avec un jet sous PER - 15. Si l'un des joueurs vérifie, pas de malus sur le jet. A répéter plusieurs fois jusqu'à ce qu'ils s'en rendent compte.*

## Décrypter le plan

Après cette éventuelle visite chez les miliciens, les joueurs se retrouvent avec un plan incompréhensible. Ils n'ont même aucune idée du langage employé. Ils auront certainement compris que le plan est précieux, quoiqu'en dise le Vaa-Alomii.

Selon le déroulement de leur enquête, les joueurs obtiendront les renseignements suivants : s'ils espionnent ou interrogent habilement des soldats, ils apprendront que les marchands ont eu un temps l'intention de vendre un objet au Très Saint Temple de Phéarys et que, sans raisons apparentes, ils s'étaient ravisés et étaient partis précipitamment.

*Note : en fait, ils avaient réussi à faire décrypter le plan et ce qu'ils avaient appris leur avait fait peur et ils avaient préféré fuir. L'armée les a poursuivis et a découvert les corps.*

Pour traduire ces fameux plans, les joueurs disposent de trois sources d'informations : la Grande Bibliothèque, l'école des scribes et les prêtres.

**La Grande Bibliothèque :** A l'entrée de ce grand bâtiment, il y a une guérite destinée à la réception des visiteurs. Ils seront accueillis par un homme très courtois qui se fera un plaisir de les aider. Malheureusement, il ne sait pas traduire cette bizarre langue. C'est de l'Ebarii Shéanii, un langage depuis longtemps oublié par la plupart des gens. Personne à la bibliothèque ne sera capable (ou ne voudra prendre le temps) de traduire ce langage. Il leur conseillera plutôt de s'adresser à un prêtre.

**Les prêtres :** on trouve des temples dédiés au Dieu Unique et Fort dans chaque quartier de Phéarys. Les joueurs seront dirigés vers un temple relativement important, non loin de la bibliothèque.

C'est une grande bâtisse en pierre blanche à un seul niveau. La grande porte est ouverte. Le temple est entouré d'un petit jardin bien entretenu dont l'entrée est gardée par un jeune prêtre dans une guérite. La neige recommence à tomber et les prêtres qui allaient et venaient dans les allées se dépêchent de regagner le temple. Les joueurs seront très mal accueillis. Le jeune prêtre de l'entrée n'a de respect que pour les prêtres et les nobles. Il les laissera entrer quand il aura vu le papier. Bien sûr, il n'y comprendra rien mais il fera semblant. Il contactera son maître aussitôt par télépathie. A peine les joueurs se seront avancés dans le jardin, qu'un prêtre les abordera avec un sourire et demandera aux joueurs ébahis de lui montrer le document qu'ils ont amené avec eux. Ceux-ci auront tout intérêt à lui présenter une copie (de préférence incomplète) car le prêtre, qui lit un peu l'Ebarii Shéanii, cherchera à le prendre et à le garder pour lui. Il posera aux joueurs une multitude de questions sur la provenance du document. Il ne leur donnera pas la signification des symboles, prétextant qu'il ne connaît pas cette langue. En ressortant, les joueurs seront suivis par un novice (même règle que pour le jeune soldat). De toute façon, débrouillez vous pour que les joueurs passent par un temple avant d'aller à l'école des scribes.

**L'école des scribes :** si les joueurs ne pensent pas d'eux-mêmes à y aller, donnez leur l'idée d'une façon ou d'une autre. Elle est située à l'Université Impériale, Gaamah lane 7.

C'est un grand bâtiment à colonnes surélevé d'une dizaine de marches. Un milicien privé garde l'entrée. Les grandes portes sont fermées; on accède à l'intérieur par une porte de côté. Il est interdit d'entrer dans la bibliothèque si on n'est pas accompagné par un scribe. A la demande des joueurs, le milicien pourra aller en chercher un. Le scribe en question est un élève de l'école. Il a une trentaine d'années ce qui est jeune pour un scribe. Il aborde les joueurs de façon aimable et les fait entrer dans l'école. Il s'appelle Athinaïs. En entrant dans l'école, les joueurs peuvent voir devant eux le scriptorium. De nombreux élèves sont assis et copient des livres. C'est une grande salle largement vitrée dans laquelle la lumière du jour doit entrer longtemps. Toutefois, des bougies sont prévues près

des pupitres. Athinaïs n'entre pas dans le scriptorium mais le contourne sur la gauche et passe dans un long couloir sur lequel donnent de nombreuses portes. Il franchit la quatrième. La pièce est petite et peu meublée, juste un lit, un bureau avec une lampe à huile et une chaise. Des livres sont posés sur le bureau ainsi que de quoi écrire. Athinaïs fait asseoir les joueurs sur son lit, s'assoit devant eux sur la chaise, et leur demande ce qui les amène. Quand il voit le document, il réagit vivement, visiblement très intéressé, car il est justement en train d'étudier ce langage. Il n'est pas encore capable de déchiffrer couramment les symboles employés, mais il est prêt à aider les joueurs. Il est même d'accord pour garder le secret si les joueurs lui donnent une raison valable. Il leur donne rendez-vous le lendemain.

Les joueurs ont le reste de la journée pour se débarrasser des éventuelles personnes qui les suivent (attention, celles-ci sont tenaces !) et pour vaquer à leurs occupations. Attention si les suiveurs se rendent compte que les joueurs ont bien le plan, ces derniers seront arrêtés rapidement et... rendez-vous dans deux mois ! Le lendemain, Athinaïs reçoit à nouveau les joueurs dans sa chambre. Il aurait bien voulu traduire le plan entièrement, mais le dictionnaire d'Ebarii Shéanii est sous clé. Aucun élève ne peut le sortir. De plus, ils ont tous été mis en garde contre d'éventuelles personnes qui pourraient amener un document en Ebarii Shéanii. Il n'a rien dit à personne parce que l'histoire l'amuse. Ce qu'il a réussi à traduire l'intrigue mais pour finir, il lui faut le dictionnaire. La tentation devient alors très forte pour les joueurs d'essayer de s'emparer du précieux ouvrage. Dans ce cas, Athinaïs, décidément très coopératif, leur remet un plan de l'école avec globalement l'emplacement du livre dans la bibliothèque (voir plan n°3). Il le leur décrit comme un gros livre bleu avec sur la première page une représentation du système Xu. Athinaïs ne peut pas les aider car les scribes sont tenus de rester dans leur chambre à partir du coucher de Mä.

Sur l'arrière de l'école, il y a deux portes de service. Il se débrouillera pour que l'une d'entre elles soit ouverte la nuit, afin de faciliter le travail des "emprunteurs".

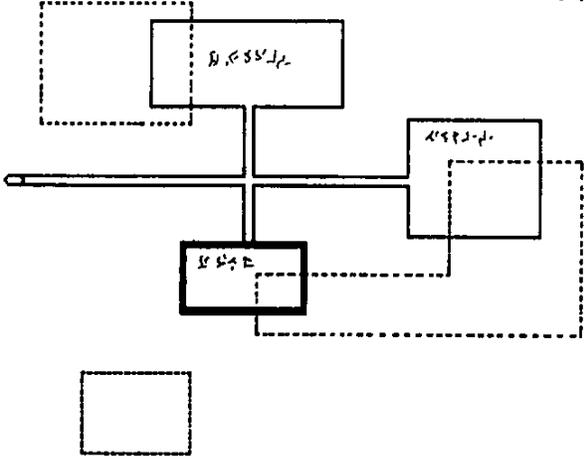
## Expédition dans la bibliothèque

Le livre se trouve donc sur l'une des étagères marquées d'une croix, mais il y a de nombreux livres sur chacun des rayons. Un jet réussi sous PER -20 permet de le trouver dans la première demi-heure (recommencer un jet identique pour les demi-heures suivantes). Auparavant il faudra passer devant la guérite du bibliothécaire. Jouez cette partie du scénario en fonction du comportement de vos joueurs, et surtout de leur discrétion. Sachez toutefois qu'à l'extérieur des bâtiments des miliciens bien intentionnés patrouillent continuellement, prêts à répondre à un appel au secours provenant de la bibliothèque. Alors bonne chance.

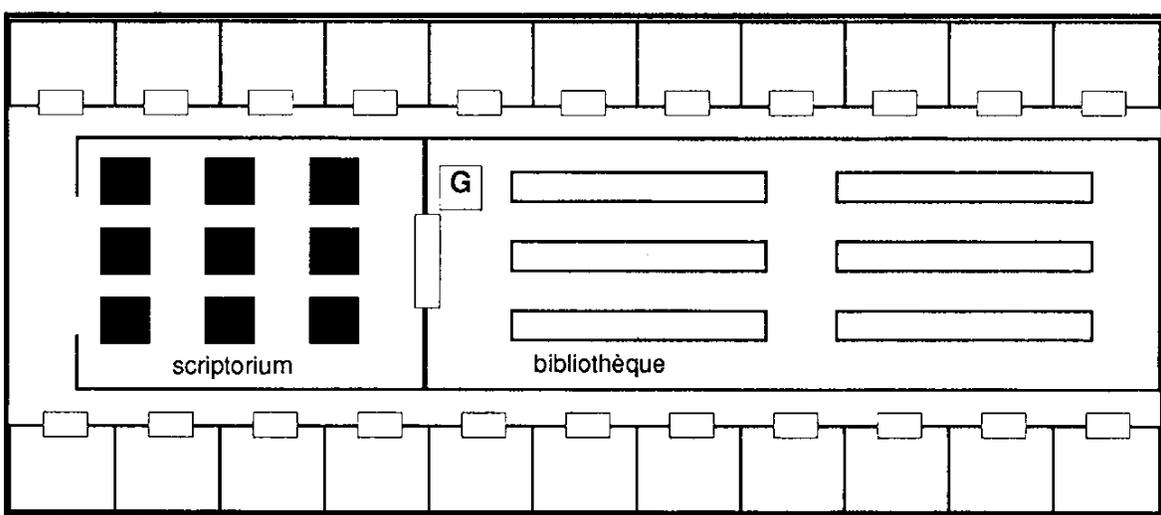
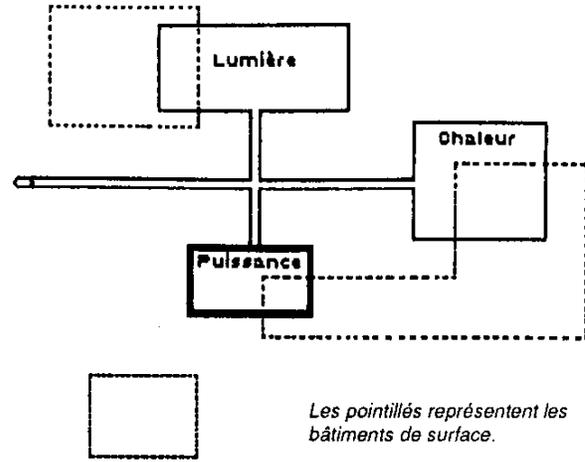
# LA PORTE



1 *Handwritten text in a non-Latin script, likely a puzzle clue.*



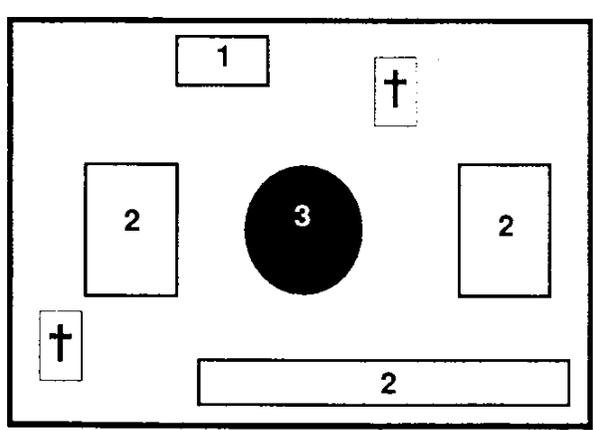
2 La grande porte de Taaz est fermée à jamais.  
Seul un fou oserait la rouvrir



PLAN DE L'ECOLE DES SCRIBES

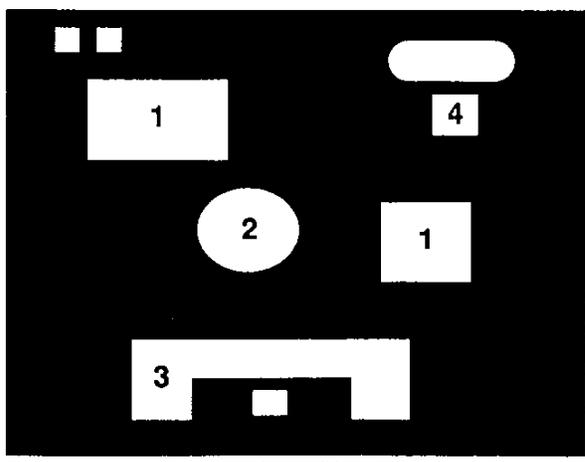
G Guérite du bibliothécaire de garde

4 SALLE "CHALEUR"



- † squelette
- 1 Ecran
- 2 Console
- 3 Lieu de l'explosion

5 SALLE "LUMIERE"



- 1 Deux armoires métalliques impossibles à ouvrir
- 2 Deux cercles de métal jaune en vis à vis (sol et plafond)
- 3 Grande console avec chaise - 4 table -
- 5 Deux colonnes de deux mètres de haut esp. d'un mètre

## La solution

Dès que le scribe aura le dictionnaire en main, il pourra finir de traduire le plan. Il se peut que les joueurs aient été obligés de partir précipitamment. Il leur faudra donc trouver le moyen de reprendre contact avec le scribe. Ce ne sera pas facile, car après le vol du livre la bibliothèque est soigneusement gardée par des miliciens de la garde privée du temple de Phéarys.

Enfin, après de multiples difficultés, les joueurs obtiennent la traduction (plan n°2). Malheureusement, le document traduit ne leur paraîtra pas limpide. Le scribe leur dira qu'il connaît Taaz mais il n'acceptera de leur révéler la totalité de ce qu'il a découvert que si les joueurs promettent de l'emmener avec eux. Il tient même tellement à son projet qu'il menacera de tout révéler s'il ne peut pas se joindre au groupe. Une fois rassuré sur les intentions de ses compagnons il leur communiquera les informations suivantes :

"Dans la région de Lanta, il existe un hameau que l'on appelle Lieu-dit de La Pierre Plate. A cet endroit, des vestiges ont été retrouvés signalant la présence d'un vieux temple nommé Taaz."

Si un joueur est de la région de Phéarys et qu'il réussit un jet sous CULTURE, il se souviendra de l'histoire suivante :

"Le lieu-dit La Pierre Plate tient son nom d'une pierre blanche réputée magique. En hiver, la neige n'y tombe pas." Si personne ne connaît la légende, les joueurs pourront l'apprendre sur place en interrogeant les villageois.

Les joueurs auront tout le temps qu'ils veulent pour préparer leur départ. Le lieu-dit est situé à une demi-heure de marche des murs de Phéarys. Toutefois, les événements les incitent à partir au plus tôt car les recherches autour du plan s'intensifient. Des miliciens privés vont un peu partout poser des questions. La disparition du dictionnaire n'arrange rien.

## La Pierre

Le lieu-dit LA PIERRE PLATE est un hameau d'une dizaine de maisons. D'allure assez pauvre, elles ont toutes l'air d'appartenir à des paysans. L'hiver, il n'y a pas grand chose à faire dans les champs alors beaucoup de monde traîne au village et reste dehors quand il ne fait pas trop froid. Au moment où arrivent les joueurs, la neige commence à tomber et les gens se dépêchent vers leur maison. Si les joueurs arrivent à intercepter un habitant, celui-ci indiquera rapidement la direction de la pierre. En insistant beaucoup et de façon aimable, il acceptera éventuellement de faire entrer les aventuriers chez lui et de leur raconter les légendes de la Pierre en dégustant un verre de la gnôle locale. Au début du mois d'Adenar, par exemple, une fête est donnée tous les ans (la dernière a eu lieu récemment). La sagesse villageoise prétend que si l'on place un enfant malade sur la pierre, il se relèvera guéri.

Du village part un chemin qui s'enfonce dans la forêt voisine. En le suivant pendant environ un kilomètre, on arrive à la clairière de la Pierre. Cette clairière est à peu près ronde, fait une dizaine de mètres de diamètre et en son centre est posée la Pierre. Elle est blanche, ovoïde, et mesure environ 2 m de long sur 70 cm de large. On peut voir que, conformément à la légende, la neige qui commence à recouvrir toute la clairière s'arrête à 50 cm autour de la Pierre. Le sol à cet endroit a l'air boueux.

Les joueurs voudront certainement voir ce qu'il y a en dessous. La Pierre pèse environ 500 kg. Il leur faudra atteler trois chevaux pour la bouger, deux si les joueurs sont assez costauds pour les aider. S'ils ne possèdent pas de chevaux, ils pourront s'en faire prêter deux au village, mais si jamais ils disent qu'ils veulent déplacer la pierre, les villageois crieront à la profanation et les chasseront du village.

Avec des chevaux, des cordes, et en patageant bien dans la boue, les joueurs arriveront à déplacer la Pierre, mais apparemment, il n'y a rien dessous. Il leur faudra dégager la boue sur environ 30 cm d'épaisseur pour trouver une dalle. Sous cette dalle, un tunnel s'enfonce en pente douce dans le sol. Il descend pendant environ 300 m. A la lueur de leurs lampes à huile (qu'ils auront, j'espère, pensé à emporter), les joueurs découvriront que les parois du tunnel sont métalliques et il y fait au mois 20°C (ce qui explique la neige fondue sur la Pierre et aux alentours). Le bout du tunnel est éclairé de façon diffuse par des plaques de verre posées au plafond. Le couloir se termine en cul-de-sac au niveau de trois portes métalliques (voir plan 2). La porte de la salle "chaleur" a de toute évidence souffert. Elle est bosselée et ses bords sont légèrement noircis. Comme elle est déformée, les joueurs devront la défoncer (résistance 6 sur la table de confrontation). Si les joueurs examinent la porte de la salle "Puissance", ils se rendront compte que c'est une fausse porte qui a été simplement gravée dans le mur. La porte de la salle "Lumière" s'ouvre facilement... si on sait crocheter. Sinon, il faudra la défoncer (résistance 7).

## Description de la salle "Chaleur"

De toute évidence, il y a eu une explosion dans cette salle. Les alentours sont noircis et le sol est déformé à l'endroit où a eu lieu l'explosion. Impossible de savoir ce qui a pu se passer mais le souffle a dû être puissant car il y a dans la pièce trois squelettes quelque peu disloqués. Les consoles comportent un grand nombre de boutons et manettes (voir plan n°4). Apparemment, elles ont été détruites lors de l'événement. Les joueurs pourront tripoter tous les boutons sans obtenir le moindre résultat. Un personnage ayant au moins 30 en CULTURE trouvera que ça lui fait penser à un temple des Dieux du Cercle. Tout ce qu'il pourra en dire, c'est que c'est dangereux. Le scribe, qui était resté silencieux jusqu'à pré-

sent, racontera ce qu'il sait sur les Dieux du Cercle (voir "La Légende des Temps Gris") et précisera surtout qu'il ne faut pas fermer le cercle pour y faire danser les Dieux. Malheureusement, il ne connaît pas le sens de cette phrase.

Note : si cette salle n'est pas la première à être visitée, les remarques sur les Dieux du Cercle se feront dans la salle "Lumière".

## Description de la salle "Lumière"

Les joueurs seront impressionnés, voire effrayés par cette salle (voir plan n° 5). Si l'un d'entre eux a assez de courage pour aller taper sur la console, il obtiendra des résultats significatifs et terrifiants : entre les deux anneaux apparaît une colonne rouge lumineuse qui se tord et tourne. Selon ses manipulations il pourra obtenir :

- des images de constellations que personne ne connaît,
- des vues de l'intérieur d'un vaisseau spatial (à ne pas décrire comme tel évidemment),
- l'image d'un homme d'une quarantaine d'années, habillé en combinaison blanche avec des épauettes rouges. Le personnage leur tiendra un discours dans une langue incompréhensible (il y a de fortes chances que l'homme soit pris pour un Dieu, ou au moins un Génie).

Au fait, où est le scribe ?

Pendant que les joueurs observaient la pièce ou jouaient avec la console, le scribe a disparu. Il n'a pas pu sortir, ses compagnons s'en seraient aperçus. En fait, il est passé entre les deux colonnes de métal situées dans l'un des angles de la pièce et s'est volatilisé. Il s'agit en fait d'un téléporteur entre les pièces "Lumière" et "Puissance". Le scribe l'a emprunté par hasard et s'est retrouvé projeté dans l'autre pièce. L'arrivée a été un peu brutale et comme il fait noir dans cette pièce il a eu quelques difficultés à comprendre ce qui se passait et à se repérer.

Si un autre personnage accomplit la même démarche, un résultat identique se produira. Les joueurs finiront par comprendre ce qui se passe, d'une part en assistant à la disparition éventuelle de l'un de leurs compagnons, d'autre part en entendant les bruits sourds que produit le scribe en tapant de toutes ses forces sur les murs. L'homme a en effet repris ses esprits, et complètement paniqué cherche une issue à sa prison. Il y a des chances qu'après quelques tâtonnements l'ensemble du groupe réussisse à le rejoindre.

Une fois découvert le moyen d'éclairer la salle "Puissance" un bien étrange tableau apparaîtra.

**Empires & Dynasties**

## Description de la salle "Puissance"

La pièce est totalement vide, à l'exception de deux colonnes métalliques identiques à celles de la salle "Lumière". Sur un mur, des symboles bizarres et incompréhensibles sont dessinés. Les signes situés le plus à gauche sont verts, puis bleus, oranges, rouges et blancs à mesure que l'on se déplace vers la droite. Le scribe, mort de peur depuis sa récente téléportation, bégaiera qu'il ne comprend rien à ces signes. Si l'on passe la main sur les symboles verts, la salle s'éclairera en vert, de façon diffuse, sans que l'on puisse dire d'où provient la lumière. En passant la main sur les bleus, la lumière deviendra bleue, sur les oranges, orange, et sur les rouges, la lumière devenue rouge clignotera.

Si les joueurs font marche arrière à ce stade, la lumière reviendra aux couleurs précédentes. Si on effleure les symboles blancs, un rayon lumineux part des quatre coins supérieurs de la pièce pour former en son centre une boule très lumineuse. Toute marche arrière devient impossible à partir de ce moment.

Un grondement sourd s'élève dans la pièce, semblable au bruit du tonnerre. De temps en temps, on entend de grands claquements. Si les joueurs ne s'enfuient pas par le téléporteur, ils verront peu à peu se matérialiser dans la boule lumineuse un énorme lion de deux mètres au garrot.

Voilà ce qui se passe : 5800 ans auparavant, au moment où la deuxième vague d'attaque de Mraugh fut envoyée, le téléporteur fusa partiellement et le dernier Mraugh n'est jamais parvenu à destination. Mais comme le téléporteur de départ avait été débranché pour éviter tout risque de retour, le Mraugh est resté en transit entre les deux. Et le voilà qui est en train de se matérialiser. Quant à l'explosion de la salle chaleur, elle a été causée par les auteurs du plan. Certains d'entre eux ont manipulé les consoles au hasard et... boum !

Les joueurs qui ne sont pas totalement fascinés par le Mraugh auront sans doute le temps de se précipiter vers le téléporteur. Avant de disparaître ils peuvent apercevoir trois points extrêmement lumineux qui clignotent sur le mur opposé à celui qui était couvert de symboles (jet sous PER -25). D'autant que la créature a du mal à se stabiliser. La lumière est toujours aussi blanche mais le transfert met plus de temps que la normale.

Finalement, dans un dernier coup de tonnerre, le Mraugh devient net et la lumière s'éteint. On voit alors deux grands yeux rouges luire dans le noir. Le Mraugh est sur le point de reprendre le travail pour lequel on l'avait

envoyé 58 siècles auparavant. Il commence à s'agiter, puis se précipite contre les murs dans toutes les directions, semblant particulièrement furieux d'être enfermé. Si les joueurs pensent à saboter le téléporteur, il faudra 1d8 minutes au monstre pour percer la paroi la plus mince de la salle (celle qui donne sur le couloir d'accès). Si les joueurs omettent de protéger leur fuite, le nouvel habitant des lieux se lancera à leur poursuite et se téléportera aussi dans la salle "Lumière". Dans un cas comme dans l'autre, s'il ne voit pas les joueurs, il cherchera avant tout la sortie. Sinon il commencera par vouloir attraper son gibier.

## Chasse au lion et Butin

Le Mraugh est sorti sans avoir, je l'espère, mangé trop de personnages du groupe. L'un d'eux se souviendra sans doute des points lumineux qu'il a vu clignoter pendant l'apparition du Mraugh. Les joueurs pourront retourner dans la salle "Puissance" (soit par le trou, soit par le téléporteur). Les lumières clignotantes correspondent à trois pierres taillées, semblables à des diamants, et disposées en triangle. Chacune est sertie dans un cercle métallique doré. En essayant de les dégager (avec une dague par exemple), un cylindre doré sortira du mur avec le "diamant" au bout. Il mesure 15 cm de long et 3 cm de diamètre. Il est séparé en deux par une fine rainure. Si on fait tourner le demi-cylindre du haut en sens inverse du demi-cylindre du bas, on envoie un tir de laser... Puissante Magie !

Pourquoi ces armes redoutables n'ont-elles pas fonctionné à l'arrivée du monstre, allez savoir ! De toute façon l'une d'entre elles est définitivement hors service. Les joueurs peuvent démonter le "diamant" pour tenter de le vendre ultérieurement, mais ce n'est que du verre joliment taillé.

Le premier laser possède encore sept charges et le second, dix. Ils ont 20 % de chances de refuser de marcher au moment où on les active. J'espère que les joueurs ne seront pas trop maladroits lors de leurs manipulations. Qu'ils se débrouillent pour répartir les lasers entre eux. Le scribe, encore sous le coup de l'émotion, n'insiste pas pour en prendre un.

Les joueurs n'ont peut-être pas très envie de partir à la chasse au lion. C'est compréhensible. Toutefois, à la sortie du tunnel, un événement risque de les motiver. Ils tombent en effet sur un groupe d'une dizaine de paysans, mécontents de s'être fait attaquer par le monstre. Celui-ci a déjà tué deux des leurs et ravagé pas mal de cultures. Les paysans sont naturellement convaincus que les "étrangers" ont violé un sanctuaire et que pour les punir, les Dieux ont envoyé un démon indestructible (les fourches ne peuvent rien contre l'armure naturelle des Mraugh).

Les joueurs ont grandement intérêt à aider les villageois, s'ils veulent les amadouer. Ils se demandent d'ailleurs dans quelle mesure les paysans n'ont pas raison quand ils disent que cet animal est une punition des Dieux. S'ils persistent à vouloir se sauver, ils pourront tenter de se servir des armes magiques (si elles veulent bien fonctionner) pour impressionner la population. Si vos joueurs sont aussi lâches, faites les tomber "accidentellement" sur le Mraugh en "promenade".

## Conclusion

Si les joueurs (enfin les survivants) n'ont pas réussi à tuer le Mraugh mais lui ont échappé (peu probable), ce sont des prêtres du Très Saint Temple de Phéarys qui se déplaceront pour terrasser le démon à grand renfort de Prodiges Etranges. Ils en profiteront d'ailleurs pour fouiller le souterrain. Chaque joueur recevra, en plus des gains potentiels au cours de la partie, 2000 points de valeur, plus 1000, s'il s'est porté volontaire pour affronter la créature.

### Mraugh

Apparence : Lion  
Intelligence : 90%  
Endurance : 80%  
Résistance : 1D20 + 10  
Vitesse : rapide  
Perception : 30% vue / 80% odorat et ouïe.  
Attaque : 95% / Il a été dressé pour ça.  
Dégâts : griffes 1D10 + 8 /  
Morsure 1D20 + 10

### Athinaiis

|       |     |       |     |
|-------|-----|-------|-----|
| INT : | 80% | FOR : | 25% |
| VOL : | 35% | END : | 20% |
| CUL : | 85% | DEX : | 35% |
| COM : | 45% | REF : | 20% |
| PSY : | 25% | PER : | 30% |
| ATT : | 05% | RIP : | 10% |
| ESQ : | 15% | CAS : | 18% |
| LAN : | 08% | VIS : | 13% |

Compétences principales :

Equitation : 15%

Lire / Ecrire : Impérial et variantes : 95% -  
Kefrenii : 10% - Ebarii Shéanii : 25%.

# ...ET POUR QUELQUES



# MOUTARDS DE PLUS.

**Scénario : Jacques Coutant**  
**Illustrations : Benoit Dufour**

*Avant propos : joué au forum de Caen en novembre, ce scénario était destiné à la fois à l'initiation de joueurs débutants par le thème standard : "Allez par là et me rappez cela", et à l'amusement des vétérans par un piment... particulier. Rappelons que certains joueurs caennois jouent "Gros-Bill-Second-Degré" et que cela semble la manière la meilleure sinon la seule pour aborder ce scénario. Campez-nous un adorable Père Noël débordé mais aussi très "vieille France", scandalisé de peu. Et si le Père Fouettard tentait de se faire prendre pour une victime ? Le MJ exigera, en fin de partie, la fameuse lettre au Père Noël, bien-écrite-sans-faute et surtout dans le style le plus exquis. Les copies de lettre transmises à la rédaction nous feront beaucoup plaisir - nous aussi nous aimons bien rigoler.. (La rédaction)*

*Ce scénario est destiné à un groupe de 4 à 6 aventuriers de niveaux 9-11, d'alignement plutôt bon..*

## L'histoire

A une semaine de Noël, le Père du même Noël est à ses préparatifs. Mais cette année, il y a un petit problème : sa Corne d'Abondance spéciale "jouets" a disparu ; c'est le Père Fouettard qui la lui a volée.

Elle est maintenant enfermée au plus profond d'une forteresse de glace, perdue sur une banquise battue en permanence par le blizzard.

## Le départ de l'aventure

Nos aventuriers, après une année de dur labeur, sont bien décidés à passer Noël tranquillement installés devant la cheminée ronflante d'une douillette auberge. Hélas, chacun d'entre eux va recevoir ce petit message :

*"Noble seigneur, si tu veux combattre pour une des meilleures causes qui soient, rendez-vous..... (chaque MJ choisira le lieu à sa convenance) dans deux jours à la mi-nuit.*

*Signé : P.N.*

## La rencontre avec le Père Noël

Le rendez-vous doit se faire sous la neige. A l'heure dite, les aventuriers réunis entendront le son cristallin de clochettes, puis verront apparaître un magnifique traîneau tiré par six rennes majestueux.

Le traîneau ne partira que lorsque tous les aventuriers seront confortablement installés sous les peaux de bêtes prévues à cet effet. A une vitesse hors du commun, traversant plusieurs dimensions, ils seront transportés au-dessus d'une forêt

de sapins enneigée. Leur destination : une clairière dans laquelle se trouve une cabane de bûcheron. Sur le pas de la porte, le Père Noël, dans son costume traditionnel, les attend pour les faire entrer et asseoir près d'un bon feu.

L'intérieur est très rustique : une table, quelques tabourets, une grande armoire à vaisselle où se cachent cinq ou six pixies très espiègles qui feront tout pour agacer les aventuriers malgré les remontrances et les gros yeux du Père Noël. Ce dernier racontera donc ses malheurs tout en leur expliquant qu'ils n'ont que douze heures pour ramener la Corne, car passé ce délai, il n'aurait plus assez de temps pour les derniers préparatifs et des milliers d'enfants innocents se retrouveraient sans cadeau. Snif !

Le Père Noël leur prête : son traîneau pour les emmener au pied de la forteresse, un sablier étalonné sur douze heures et une clochette d'argent pour appeler le traîneau quand ils auront récupéré la Corne ou au cas où ils seraient en mauvaise posture.

## La Banquise

Après un voyage identique au premier, le traîneau dépose nos Héros sur un sol de neige glacée. Un vent glacial où tourbillonne la neige rend la visibilité extrêmement difficile, mais ils ont pu apercevoir lors de leur vol d'arrivée un igloo géant situé à 500 mètres de leur point de chute.

Une fois leur véhicule disparu, seuls dans la tourmente, ils pressentiront la meute déboulant sur eux. Celle-ci est accompagnée d'une forme fantomatique (voir le père Fouettard) qui observe l'assaut et disparaîtra à la fin du combat.

On peut considérer que les aventuriers empêtrés dans de lourds vêtements d'hiver ont un malus au toucher et en dextérité mais gagnent un point

de classe d'armure grâce à l'épaisseur de leur tenue. L'igloo est d'une taille respectable : 100 mètres de diamètre.

A sa base, on trouve une ouverture large de 20 mètres et haute de 30. Deux géants de froid, posés de part et d'autre de l'entrée, sont cachés et donc non visibles.

Par contre, quand nos inestimables aventuriers se trouveront à une dizaine de mètres, ils se feront une joie de leur lancer un bloc de glace d'une taille plus que respectable, puis, comme ils sont d'un naturel affectueux, ils chargeront à la hache. Ils seront aidés par deux serpents des neiges qui, discrètement mais sûrement, viendront faire un brin de conversation à ceux qui auraient eu tendance à rester en arrière.

## L'igloo

La seule attraction à l'intérieur de l'igloo, c'est le gouffre situé en son milieu. Une bande de glace large de 20 mètres en fait le tour et sa profondeur est de 200 mètres. Un escalier taillé dans la glace de la paroi, permet d'en atteindre le fond. Aucune ouverture n'est visible.

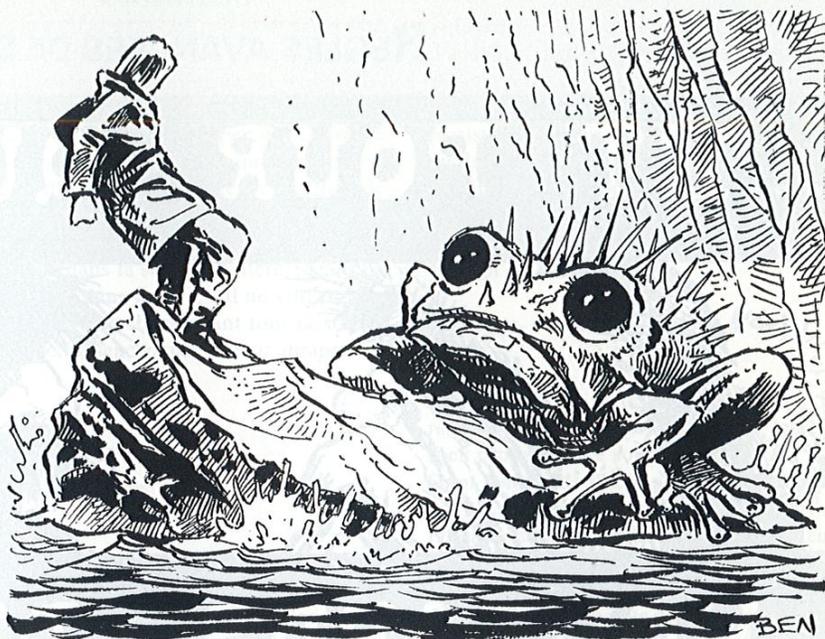
En fait, au pied de l'escalier, il existe une ouverture, mais un terrain hallucinatoire la fait paraître identique aux parois de glace voisines. De plus, si les cinquante premières marches sont bien réelles, la suite de l'escalier n'est qu'un toboggan genre bobsleigh camouflé par une autre illusion. La glissade extrêmement rapide amènera le ou les heureux élus devant le museau délicat d'un dragon blanc. A cette distance, et avec la surprise, le jet de protection contre le souffle du charmant reptile devient quasiment inutile.

Le fond du gouffre est un lac où flottent négligemment de nombreuses plates-formes de glace. Malheureusement, la moitié ne sont que des illusions : brrr ! L'eau est froide !

Ceux qui tomberont à l'eau sans protection magique auront la joie de réussir un dé de pourcentage sur leur résistance aux traumatismes ; ou de couler, suite à une défaillance cardiaque, par 30 mètres de fond.

Une fois qu'ils sont mouillés, ce jet n'est plus nécessaire, par contre le nageur devra lancer un jet de protection contre la paralysie avec un malus de 1 cumulatif à chaque round. Pour remonter sur un bloc de glace, il faut faire un jet de 6d6 sur la dextérité ou de 4d6 si l'on se sert d'un instrument (crochet, grappin, dague...). Quand on est sur un bloc de glace, la solitude n'étant pas une bonne solution, des crapauds de glace se feront la joie de venir tenir compagnie à nos apprentis esquimaux.

Quand un crapaud arrive sur un bloc occupé par un aventurier, tirer 4d6 sur la dextérité pour



savoir si ce dernier n'est pas déséquilibré. Si un aventurier veut changer de bloc, le même tirage est recommandé.

Le souterrain : tous les couloirs et toutes les cavernes sont de glace avec des colonnes de stalactites et de stalagmites.

Salle 1 : c'est une vaste caverne. Son entrée est donc camouflée par un terrain hallucinatoire et son occupant n'est autre que le dragon blanc. Au fond, un couloir de hauteur normale (deux de front) s'en va en serpentant, sa longueur étant laissée à l'appréciation du M.J.

Salle 2 : 5 x 5 mètres. Trois couloirs : celui de gauche donne dans la salle 3, celui de droite dans la salle 4, celui d'en face dans un cul de sac au bout d'une dizaine de mètres.

Sur un socle au fond du cul de sac se trouve une statue en pierre de la forme fantomatique. Une détection de la magie sera positive.

Mais une dissipation de la magie serait fatale car plusieurs sorts de disparition ont été lancés sur des blocs de glace qui avaient tendance à remplir complètement le passage. Pour ceux qui n'auraient pas compris : ceci est un piège mortel.

Salle 3 : vaste caverne du même genre que la salle 12.

Les piliers et les parois sont truffés de trous d'une trentaine de centimètres. Il y en a plusieurs centaines.

Si les aventuriers pénètrent dans la salle, des petits lutins apparaîtront dans les trous et à l'aide de lance-pierres bombarderont l'équipe avec des billes de glace.

Pour connaître celles qui font mouche, on lance un dé de pourcentage. Le résultat indique le nombre de billes et les points de coup. Rester dans cette salle serait téméraire.

Salle 4 : le labyrinthe temporel.

La salle est un carré de 100 mètres de côté, découpé en 100 zones de 10 mètres sur 10. A chaque angle de zone se trouve une colonne de pierre noire. L'ouverture et la sortie sont face à face et sans porte. Le but du jeu est de ne pas se faire coincer. En effet, à chaque avancée d'un aventurier, le passage emprunté, ainsi que deux autres tirés au hasard dans la salle, se retrouvent fermés par un mur de force noir. Le déplacement, quels que soient les vitesses et pouvoirs des aventuriers, n'est que d'une case à la fois.

Pour tirer les fermetures au hasard, il suffit de prendre un d10 pour chaque repère (abcisse ordonnée) ; puis un nouveau tirage de d10 pour savoir à quel endroit de la colonne ou de la ligne il y a fermeture. Précisons que le zéro permet au MJ de fermer le passage qui lui fait plaisir et que le nombre total de coups réalisés par le groupe pour traverser cette salle indique le nombre de tours passés dans le labyrinthe temporel. Les murs de force restent en place 20 heures.

Salle 5 : encore une caverne de glace.

Ici, de derrière des colonnes, surgissent des para-élémentaires de glace. Pendant le combat, le bruit des armes provoque à chaque round la chute des stalactites (30 % par joueur d'être touché avec 1 à 10 points de dégâts).

Les para-élémentaires sont bien sûr eux aussi sujets à la chute des stalactites.

Salle 6 : une plate forme assez large donnant sur un gouffre est reliée à un pont de glace de 150 mètres et large de 20. En-dessous, 70 mètres plus bas, se trouve un tapis de poudreux dont les effets sont identiques à des sables mouvants.

Un Remorhoz se tient au milieu du pont. Plaquées contre la paroi de l'entrée, des goules des glaces frapperont dans le dos nos héros occupés avec le gardien du pont.

De l'autre côté du pont, il y a un igloo de taille plus modeste (50 mètres).

#### Salle 7 : l'Igloo

Il est adossé à la paroi de la caverne, son ouverture est libre. A l'intérieur le comité de réception est sympathique : les amants de glace et un démon du froid, *Cryoloth*. Sur un balcon interne, perchée à une dizaine de mètres, la forme fantomatique assiste au bal donné en l'honneur des aventuriers.

Salle 8 : Le balcon est suivi d'un petit couloir rempli de vapeur, car au fur et à mesure que l'on avance, la température augmente et il débouche sur une caverne en roc où règne une douce chaleur. Au fond, sur un socle noir, drapée de velours mauve, la Corne d'Abondance repose.

Il est bien évident que le Père Fouettard émettra quelques objections quant à la reprise de l'objet tant convoité. S'il se sent faible, ce gentil camarade de jeux n'hésitera pas à reprendre sa forme fantomatique.

A leur retour, si retour il y a, le Père Noël remerciera les aventuriers et pour les récompenser leur dira que malgré leur âge, il acceptera de répondre à une gentille lettre de leur part lui demandant un cadeau. Celui-ci sera déposé le soir de Noël au pied du sapin traditionnel.

#### Note au Maître de Jeu

- Il est recommandé de faire jouer ce scénario quelques jours avant Noël, pour les cadeaux c'est mieux !

- L'ambiance dans la cabane du Père Noël doit être survoltée, du style du bon grand-père dépassé...

- La clarté à l'intérieur de la forteresse est due à la présence de pierres phosphorescentes sous la glace.

- Il est bon de faire apparaître la forme fantomatique de temps en temps dans les différentes salles.

- A l'intérieur, chaque sort basé sur le feu implique un jet de pourcentage. Si ce lancer est inférieur ou égal aux dommages dus aux sort illéges, le plafond s'écroule, provoquant autant de dégâts que le sort. Un jet de protection contre les souffles peut être fait pour la moitié des dommages. Un autre pourcentage, toujours sur la même base, doit être lancé pour savoir si un passage est obstrué.

- Le nombre de créatures est laissé à la discrétion du M.J.

## Nos amis les monstres

**Le Père Noël** : invulnérable, immortel, mais sans pouvoir. AL NB. Il ne possède que sa Corne d'Abondance et son traîneau volant de voyage extra-dimensionnel.

**Pixies** : M.M. 1 p 79

**La meute** : loups d'hiver (M.M. 1 p 101), devil dog (F.F. p 26) ours polaires (M.M. 2 p 16), yéti (M.M. 1 p 103).

**Géants du froid** M.M. 1 p 44

**Serpents des neiges** : Deities p 102

**Dragon Blanc** M.M. 1 p 34

**Crapauds de glace** M.M. 1 p 95

**Para-élémentaire des glaces** M.M. 2 p 98

**Remorhoz** M.M. 1 p 82

**Petits lutins** niveau 1 - C.A.S. - AL MC - Taille P

**Goules des Glaces** : niveau 6 - CA 0 - AL LM - Taille L - dégâts : 1 - 10/1 - 10

Elles sont incontournables et leur corps translucide leur permet de se camoufler le long d'une paroi de glace.

**Cryoloth** : niveau 12 - CA -6 - AL MC Taille L - dégâts : 5 - 20/5 - 20 résistance à la magie : 75 %  
Les attaques basées sur le feu lui infligent + 2 aux dégâts par dé. Les attaques basées sur le froid lui redonnent des points de vie équivalents aux dommages infligés. Il dégage une aura de froid sur 1 mètre provoquant 1d6 de dégâts par round. Les touchers provoquent la paralysie pendant 3 à 12 rounds, un jet de protection est nécessaire.

Il peut lancer 3 fois par jour  
un triple mur de glace  
paralysie  
tempête de glace

1 fois par jour  
boule de froid

à volonté

dissipation de la magie  
téléportation sans erreur  
détection de l'invisibilité



Il a de plus 10 % de chances, cumulatives, qu'une arme métallique se brise, dans ce cas les dégâts infligés par l'arme sont annulés.

### Les amants de glace

Elle : niveau 6 - CA 0 - AL NM - Taille M

dégâts : 1 - 6/1 - 6

porte dimensionnelle à volonté

son regard change en statue de glace celui qui le croise.

Lui : niveau 6 - CA 0 - AL NM - Taille M -

dégâts : 1-8/1-8

duo dimension à volonté

Il peut assassiner comme un assassin niveau 4

Ils sont tous deux insensibles aux attaques basés sur le froid, mais celles basées sur le feu provoquent le double de dommages.

### Le Père Fouettard

Niveau 15 - CA 3 - AL NM - Taille L

dégâts : fouet de flammes 5-20 (2 fois/round)

sans le fouet 4-16/4-16

résistance à la magie : 70 %

Il peut lancer une fois par jour

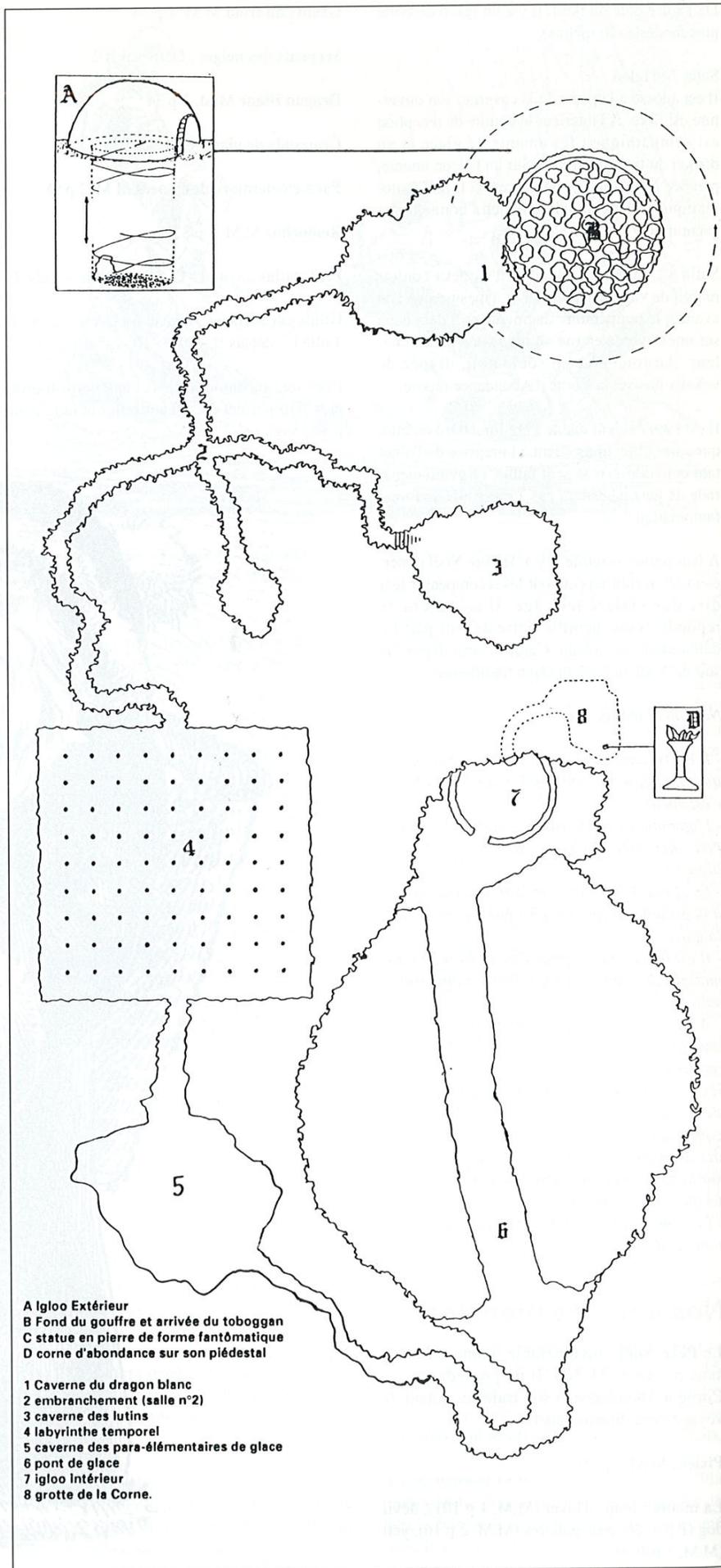
- pilier de feu
- parole maudite
- parole d'étourdissement
- disparition

limité à une créature,

3 fois par jour

- détection de l'invisibilité
- vol
- téléportation
- mur de feu
- missile magique
- terrain hallucinatoire
- passer-muraille

Il possède un souffle de peur qui donne droit à un jet de protection. Il peut à tout moment se couvrir d'une chape de froid dégageant 7-10 points de dégâts dans un rayon de 3 mètres. Dans ce cas, il ne peut ni attaquer ni subir des attaques.



A Igloo Extérieur  
 B Fond du gouffre et arrivée du toboggan  
 C statue en pierre de forme fantomatique  
 D corne d'abondance sur son piédestal

1 Caverne du dragon blanc  
 2 embranchement (salle n°2)  
 3 caverne des lutins  
 4 labyrinthe temporel  
 5 caverne des para-élémentaires de glace  
 6 pont de glace  
 7 igloo Intérieur  
 8 grotte de la Corne.

**A.D&D**

# Dragon Radieux...

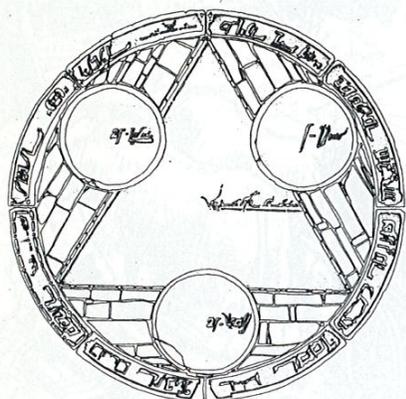
## Le jeu de rôle français va de l'avant !

### Empires & Dynasties 3 suppléments en 1990

retenez dès à présent

#### Anashiva n°3

disponible en Mars dans votre magasin habituel



Anashiva 3 est un spécial scénarios Empires & Dynasties (trois histoires prêtes à jouer), comportant en outre une aide de jeu conséquente sur les diverses Guildes existant dans l'Empire. Les illustrations, superbes, sont signées Guy Roger.

### Hurlements 3 suppléments en 1990

ne manquez pas le

#### Hurlelune n°2

disponible dès maintenant

et réservez le "spécial scénarios"

#### Hurlelune n°3

disponible en Mars dans votre magasin habituel

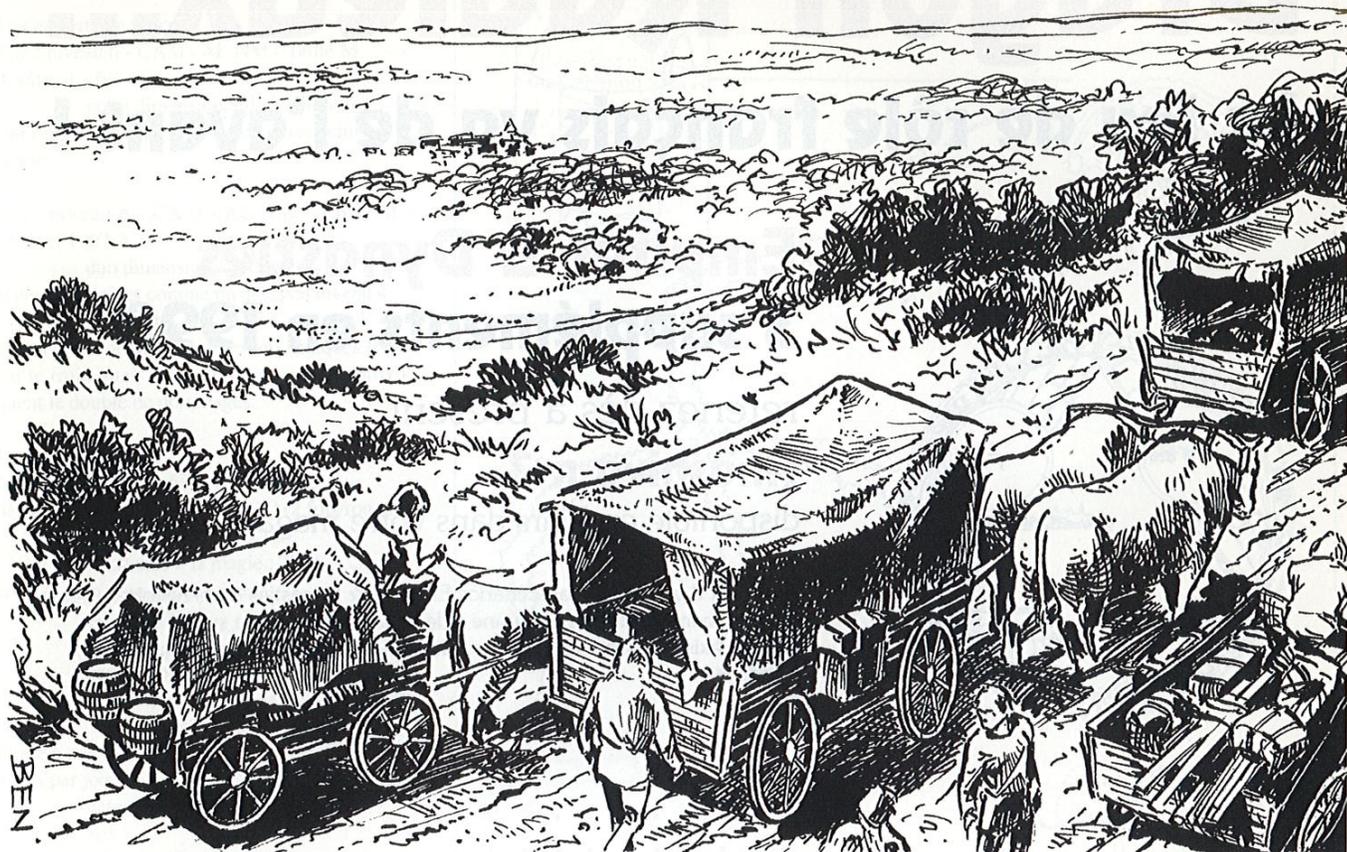
Hurlelune 2 comporte une partie historique sur le XIIIème siècle et la province d'Aquitaine, une aide de jeu sur les rapaces, les "Chroniques de la meute" (réponses à vos questions) et deux scénarios écrits par Finn et Jean Luc Bizien.

Hurlelune 3 est conçu comme un "spécial scénarios" Hurlements, pour répondre à la demande du public sans cesse croissant de ce jeu fantastique. Une gravure du veneur sera livrée en supplément gratuit à la brochure.

Hurlelune 1, 2 et 3, existent en version luxe, tirage limité et numéroté. Renseignez vous auprès de l'éditeur.



**Editions DRAGON RADIEUX - Le Charbinat - BP 30 - 38510 MORESTEL**  
☎ 74 80 10 64



# LA PRISE DE BLAYE

## Scénario : Finn

Adaptation : Pascaline Chion

Illustrations : Benoit Dufour

*Avertissement : "La prise de Blaye" fait suite à "Aubépin" publié dans Hurlélune N°2 et constitue donc le deuxième épisode d'une campagne. Il peut cependant être joué indépendamment de l'histoire précédente.*

*Ce scénario va nous permettre de retrouver notre Troubadour, Guillaume IX Duc d'Aquitaine et VIIe Comte du Poitou. Cet homme va lancer une offensive contre l'un de ses vassaux rebelles, le baron Horon de Blaye. Mais nous connaissons le Troubadour, il ne s'en irait pas guerroyer s'il n'y avait quelque jupon à gagner. La femme de Horon est la belle Aëdanor. Elle plaît à Guillaume qui a donc décidé de la mettre dans son lit. Si, pour cela, il doit détruire une ville comme Blaye, peu lui chaut !*

**Hiver 1126.** C'est un hiver particulièrement froid et sec. La Caravane est au repos à St Porchaire, petit village de Saintonge. Le petit château du chevalier de St Porchaire protège les serfs. Des grottes ont été laissées à la disposition des bateleurs où ils passent l'hiver en toute quiétude avec des réserves tout juste suffisantes. Fin mars ils sortiront de leur trou et recommenceront à gagner leur vie.

**Le 15 Janvier,** une troupe entre au château. Installés à flanc de colline, les joueurs remarqueront sans peine les quelques cavaliers de St Porchaire et l'animation causée par leur arrivée. En quelques instants le château se réveille. On voit grouiller des hommes d'arme, la porte est fermée, le pont-levis monté. Dans les heures qui suivent, les paysans s'enferment. Les bateleurs doivent sentir que leur havre de paix vient de s'enflammer. L'Initiée, Isabelle, demande à chacun de venir se réfugier dans les grottes. On pourra soutenir un siège d'autant plus long que certains animaux sont peu gourmands... Que font les personnages? Obéissent-ils aux injonctions de l'Initiée, ou vont-ils voir ceux qui attaquent le village? Les personnages peuvent jouer un rôle important en reconnaissant les troupes qui arrivent. S'ils ne font rien voici comment se passent les choses.

**Le 16 Janvier,** une troupe importante (piqueurs, cavaliers, archers) arrive au village. Elle est aux couleurs de Poitiers (blason de Gueule aux cinq Tours d'Or), le suzerain de St Porchaire. Sans prendre le temps de piller, la troupe se dirige vers le château. L'avant-garde hèle le chevalier debout sur les remparts. «Holà, Seigneur de St Porchaire, n'ouvrirez-vous point votre porte au fils de votre suzerain?» Et en effet, un seigneur ne tarde pas à arriver ; il est grand, de la taille d'un géant, on ne peut s'y tromper, c'est Guilhem, le Toulousain, fils du Duc d'Aquitaine. Le chevalier de St Porchaire fait ouvrir précipitamment la porte pour recevoir ce seigneur. Il demande à être excusé pour la méprise de ses éclaireurs. Mais le futur duc lui coupe la parole sèchement : «Qu'importe. Je suis là, et las de surcroît. Qu'on m'apporte de quoi me restaurer. Qu'on loge ma famille, mes amis, et qu'on se prépare à recevoir dignement notre brillant seigneur, mon père!»

**Le 18 Janvier,** une immense troupe arrive au village ! Toutes les granges sont réquisitionnées mais même ainsi la place n'est pas suffisante. A la tête des milites, le Duc paraît toujours aussi Jeune. Il a maintenant les cheveux très légèrement grisonnants, mais il ne fait vraiment pas

ses 56 ans ! Avant même de voir le Chevalier, il s'enquiert de la situation sur place. Il veut voir tout le monde. Il veut que ses hommes soient correctement logés. Il veut... Et c'est alors qu'il apprend que la Caravane est sur place. «Allons les voir ! Leur présence va me réjouir !» Et il se dirige vers les grottes. Lorsqu'il y parvient, à pied, suivi de quelques hommes qui ont du mal à tenir son pas, Isabelle le reconnaît tout de suite. Tout le monde sait, dans la Caravane, que les relations avec le premier des troubadours sont excellentes.

**L'entrevue** est brève mais intense. Guillaume IX les salue avec joie, embrasse Isabelle et s'incline, un genou en terre, devant Barbara\* : «Je n'ose même pas te demander si tu as changé d'idée, je sais que non. Et tu es toujours plus belle, et ta voix sans cesse plus douce. Que peux-tu me reprocher pour refuser mon étreinte ? Suis-je si mauvais trouveur ?  
- Tu sais bien que non. Tu auras toujours une place en mon cœur. Mais tes tâches sont lourdes et les miennes éternelles. Tu chanteras pour nous ce soir et je t'en remercie.

- C'est bien toi, sorcière ! Je suis toujours heureux lorsque je te vois, malgré ta ténacité à refuser l'amour que je t'offre.

- Que tu offres à tant d'autres ! N'es-tu pas ici pour y conquérir quelque dame bien défendue ?

- Comment sais-tu... Mais non, tu sais, bien sûr, tu sais, il suffit que tu me voies pour savoir. Es-tu vraiment une sorcière ?» A ces mots, Barbara rit. Le Duc invite alors les bateleurs à manger le soir même dans la cour du château.

**La soirée** : la cour du château est juste assez grande pour y réunir tous les gens que le Duc a invités. Il fait installer Isabelle et Barbara à sa table, à son côté. Les autres bateleurs doivent chanter et l'amuser. Les chants grivois ou paillards sont particulièrement conseillés. Et c'est ainsi que commence la soirée.

La nuit est tombée lorsque le fils de Guillaume, Guilhem le Toulousain, revient d'une chevauchée avec un petit groupe. C'est donc à la lueur du feu que le Duc voit s'approcher son fils. Raimond\* et surtout Aliénor\* accompagnent le géant. C'est vers eux que se tourne Guillaume IX. Il serre son second fils dans ses bras et se tourne avec chaleur vers sa petite-fille. «Aliénor, mon cœur, tu es ici !» Il la soulève dans ses bras et l'embrasse très tendrement. En voyant cela, Barbara se lève. Elle commence à chanter un joli chant, «la série du nombre 12», que les Bretonnes chantent encore à leurs enfants. Lorsqu'elle a fini, le Duc se tourne vers elle, la désigne à Aliénor : «C'est la seule à enchanter mon cœur et mes oreilles, la seule à pouvoir encore chanter dans la langue des Anciens, je meurs de honte qu'elle ne m'aime pas. Si elle t'aime un peu, respecte-la et adore-la, car je trouve en elle la plus belle de nos déesses !» Aliénor va se rapprocher de la bateleuse et passera le repas sur ses genoux. Pendant ce temps le Duc, inspiré par les chants des jongleurs, se joindra à eux pour interpréter son tout dernier

poème, un chant joyeux portant à rire et parlant de sexe en termes crus. Au cours de la nuit, le Duc et Isabelle s'isolent un certain temps. S'ils sont espionnés, les espions seront démasqués par d'autres membres de la Caravane. Guillaume demande à l'Initiée de lui fournir les meilleurs des bateleurs pour les envoyer à Blaye, où l'on ne sait pas encore que la guerre est déclarée. Ils devront y attendre que la troupe soit prête. Alors, Guillaume, en aigle, traversera le ciel de la ville et le lendemain à l'aube, ils devront ouvrir la porte nord de Blaye. Pendant tout cela, il devront protéger le mieux possible la baronne.

**Le lendemain** avant l'aube les principaux seigneurs se rassemblent et préparent la guerre. Il leur faut arriver à Blaye au plus vite, avant que la ville ait le temps de demander de l'aide à ses nombreux alliés. Cette réunion terminée, Guilhem repart vers l'est avec une très petite troupe d'éclaireurs. Ils vont surveiller les abords d'Angoulême.

À l'aube, Isabelle regroupe les personnages pour leur parler à l'écart du reste de la Caravane. «Le Duc Guillaume nous impose une mission de la plus haute importance. Il s'agit d'aller dans la ville de Blaye où le seigneur Giraud, un cousin du baron, vous fera entrer dans le donjon. Pour vous faire connaître de lui vous direz simplement : «futur baron», il comprendra. Vous devrez : premièrement attendre l'aigle royal, que les astrologues ont annoncé pour bientôt, et le lendemain de ce jour, à l'aube, ouvrir la porte nord de la ville ; deuxièmement vous devrez gagner la confiance de la baronne et la protéger. Votre vie dépend du succès de ces missions.» Elle est prête à répondre à toutes leurs questions. La différence essentielle entre ce qu'elle leur dit et le message de Guillaume, c'est qu'elle tait le nom de l'aigle ! Mais les personnages ne sont pas censés savoir que Guillaume fait partie de la Caravane. Ce qu'elle ne précise pas non plus c'est que la baronne doit être protégée car le Duc la veut. Elle leur donnera un autre contact : un tanneur du nom de Garaud. Ils peuvent enfin partir pour le sud.

**Le voyage** doit bien se passer. Les chemins sont tranquilles car en hiver personne ne reste en embuscade sur des routes désertes. Et puis, il fait froid. C'est donc une promenade de santé : vivifiante ! Avant qu'ils arrivent, chacun devra choisir entre sa forme animale ou sa forme humaine, car la ville est trop petite pour qu'il soit possible de se transformer sans risque d'être repéré, tout nouvel arrivant étant immédiatement connu de tous.

**L'arrivée à Blaye** devrait se faire le 1er Février. Personne ne sait encore que la guerre va éclater et la ville est ouverte. Pour l'instant on passe un hiver calme, de préférence au chaud, mais cela n'empêche pas la ville d'être assez vivante. Les joueurs peuvent être menés directement à Giraud qui surveille les remparts. Il les écoute. Aux mots «futur baron», il réprime un tressaillement et les fait venir dans le donjon, où il les loge avec les serviteurs et où ils font aussitôt

connaissance avec la famille du Baron. Aëdanor, son épouse, est très belle en effet. Au cours du repas, qu'ils égaillent sans doute d'un ou deux tours, ils entendront Horon s'exclamer : «Ne sont-ce point là des vers de ce pleutre de Duc ? Non, sans doute. Personne n'oserait chanter ici les vers de ce malotru, ce lâche ! On prétend qu'il a promis de me prendre mon épouse ! Qu'il vienne, derrière nos murs, nous sommes inviolables!» Les personnages peuvent continuer à chanter. Mais ils doivent faire attention à ne pas utiliser les poésies de Guillaume IX.

Surveiller et protéger la baronne ne présente aucune difficulté : elle ne quitte pas le donjon. Elle est donc en permanence à l'abri. Mais il vaudrait mieux que des animaux ne la quittent en aucune occasion, on ne sait jamais. De plus, cela permettra de savoir des choses intéressantes.

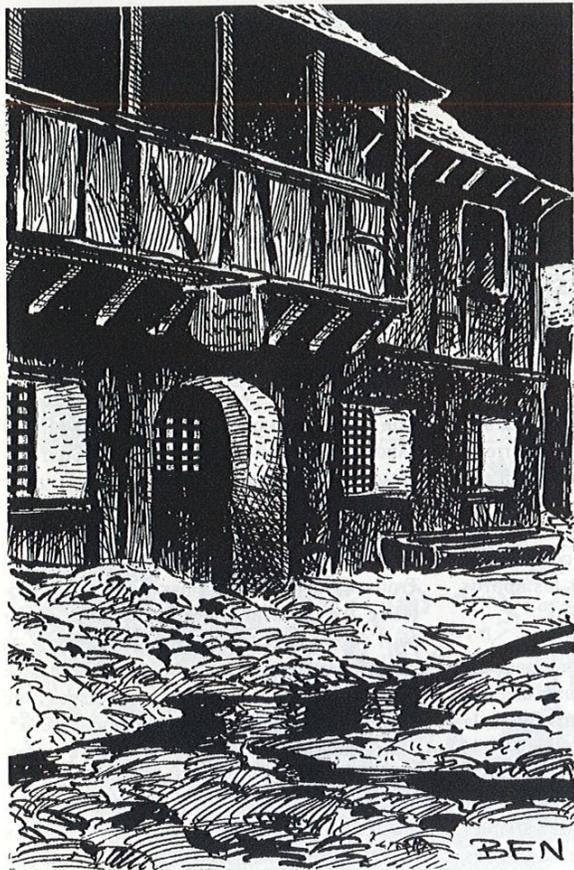
**Trouver Garaud** ne pose pas davantage de problème. Il est tanneur, il suffit de se laisser guider par l'odorat pour le trouver sans problème, la tannerie pue, comme toutes les tanneries. On ne peut pas la rater. Il reçoit les personnages avec gentillesse et plaisir. Mais sa femme, Maëva\*, comprend tout de suite qui ils sont et se renferme complètement en leur présence. Elle est maintenant beaucoup plus âgée que lui et fait plusieurs fois des remarques à ce sujet. Il les invite chez lui et annonce, à un moment où son épouse ne l'entend pas, qu'il est prêt à les aider dans la mesure de ses moyens.

**Le 2 Février**, dans l'après-midi, une troupe s'approche de la ville. Aussitôt toutes les défenses se mettent en place. La citadelle est assiégée. On voit, depuis les remparts, le beau blason de Poitiers flotter au-devant des troupes assiégeantes, et pour faire croire que la bataille se prépare normalement, le Duc fait donner les archers. Une pluie de flèches s'abat sur les remparts. Certaines vont se perdre dans la ville, causant plus de peur que de mal, mais n'hésitez pas à faire peur ainsi à vos joueurs.

**Le soir**, dès la nuit tombée, Horon vient dans la chambre de son épouse l'informer de son intention de demander de l'aide à Angoulême. Il a besoin de son accord. Elle le lui donne sans grande conviction. Elle sait que le Duc est venu pour la prendre et ne peut choisir entre son désir et sa foi... Elle parle donc très peu. Son trouble est évident et le baron logiquement la croit anxieuse de repousser l'assaillant. Il va immédiatement donner l'ordre à Michaud de passer par la poterne ouest, de se jeter dans la Gironde pour quitter Blaye à la nage et de se rendre à Angoulême y implorer l'aide du Comte. Michaud part au milieu de la nuit.

Si les personnages ont entendu, ils peuvent sans problème intervenir contre Michaud. Lorsqu'il nage dans la Gironde, il est absolument sans défense. Lorsqu'il reprend pied au sec, exténué, il ne peut pas se défendre. Lorsqu'il marche seul dans les bois, il est une proie facile...

\*Note : voir les personnages en fin de scénario



**Le 3 Février** au soir, un aigle royal, qui paraît gigantesque dans la lumière du soleil couchant, passe et repasse dans le ciel de Blaye. A cet instant les cloches de l'église sonnent vêpres. Les gens sortent tous de chez eux, se réunissent sur la place. Les commentaires vont bon train. «C'est Dieu qui nous fait un signe, dit une mère de famille, il nous défendra et nous aidera.» L'idée générale est bien celle-là : les assaillants vont être défaits, les alliés de Blaye seront là à temps pour sauver la ville. A ce moment-là arrive Ardent\* accompagné par un gamin muet et sale qui le tient par la main. En apprenant ce qui s'est passé, Ardent lève les mains, fait taire la foule:

«Voici l'oracle, notre heure est venue !  
Voici le jour, où vient notre tour !  
Voici annoncé le jugement dernier !  
Et nous voici tous ensemble prêts à remettre notre âme au Créateur !  
Venez, agenouillez-vous !  
Prions tous ensemble une dernière fois. Cet aigle nous le dit, la fin est proche. C'est ensemble que nous allons périr.  
Cette armée est l'instrument de Satan, il faut nous battre jusqu'à la mort, nous battre pour mourir au service de Jésus-Christ notre Sauveur, Celui qui est Un avec le Père et le Saint-Esprit comme nous l'a rappelé Abelard. Celui qui nous a donné la Force, Celui qui est venu nous sauver du péché et de l'Ange déchu !  
Donnons notre âme à notre sauveur en combattant ses ennemis!»

Il va de soi que tous ne l'entendent pas ainsi : nombreux sont ceux qui vont se jeter dans la Gironde depuis les remparts pour éviter l'entrée directe au paradis. D'autres tentent en vain de faire ouvrir les portes pour se rendre. D'autres, enfin, se cachent ou attendent la mort en priant à l'église. Horon, furieux, fait rechercher le «faux prophète» qui sera brûlé en place publique, au milieu de la nuit, pour avoir osé annoncer la défaite. Mais, dans l'esprit de la foule, ce supplice prouve qu'Ardent disait vrai, et après cela les gens sont encore plus nombreux à s'enfuir. Horon donne alors ordre à ses troupes de tuer tous les fuyards, et un grand massacre de civils s'ensuit. Parfois, ce sont les milites eux-mêmes qui, refusant de rencontrer si vite leur Créateur, organisent la fuite.

Maèva tente de convaincre Garaud de s'enfuir mais il ne veut surtout pas. Alors elle va tenter avec ses fils de forcer le passage par la porte est et ils feront partie de ceux qui mourront, tués par les milites de Blaye. Garaud retrouvera le cadavre de sa femme, une raison de plus pour désirer la mort.

**Le 4 Février** à l'aube, la porte nord est gardée par un petit groupe de milites. Ils sont fatigués. Toute la nuit ils se sont battus pour empêcher la sortie des paysans et des bourgeois. Ils n'ont pas compris ce qui se passait, ils n'ont pas entendu Ardent. Ils obéissent aux ordres, c'est tout. Le siège commence à peine, on sait qu'on pourra tenir trois ou quatre mois. Les milites parlent de l'aide espérée, des troupes d'Angoulême ou de Jonzac, de Fronsac peut-être... Ils se souviennent des exploits de Junien de Fronsac au cours d'une bataille, se querellent quant à savoir de laquelle il s'agit : en Espagne, à Melle, à Toulouse peut-être...? A part cela, la ville est silencieuse, le jour pointe à peine. Les personnages vont devoir trouver un moyen d'ouvrir cette porte. S'ils n'y arrivent pas, Garaud fonce, et actionne le treuil. Sous les coups il continue jusqu'à ce que son œuvre soit faite.

**Dès que la porte est ouverte**, des centaines d'hommes se ruent dans la citadelle. L'alerte est donnée, mais rien

n'empêche la chute de la ville et la destruction de ses remparts. Les combats font rage. Où se cachent vos personnages ? Comment vont-ils éviter la mort ? Le seul havre est le donjon, la grand-salle où ils ont été hébergés. Ils peuvent s'y réfugier, en y courant dès l'ouverture de la porte. C'est ici qu'ils vivront le plus longtemps. Ils pourront se réfugier dans la cave sous la grand-salle avec les autres serviteurs dès que ceux-ci sentiront leur vie menacée.

**Une heure après** le point du jour, le donjon tombe lui aussi. La trahison de Giraud a provoqué le chaos. Des milites s'engouffrent dans les pièces, ne trouvent pas l'accès aux caves. L'un d'entre eux monte directement à l'étage : Guillaume IX veut sa proie. Il vient de se battre et ses habits sont maculés de sang et de poussière ; il tient son épée comme une massue et halète de fatigue.

**Aëdanor dort**. Sa chambre est bien isolée, personne n'a le temps de la prévenir du combat qui fait rage. Si un personnage dort dans la même chambre, il ne se réveille pas davantage. Les tentures masquent la lumière du jour, les cendres rougeoient encore, c'est la seule lumière. La porte s'ouvre brutalement puis se referme aussitôt. Un soudard se jette sur la baronne, lâchant son épée et son heaume. Dans la pénombre il est impossible de le reconnaître. D'une voix rauque il articule «Voilà pour moi.» et commence à violenter la baronne. Le personnage présent, s'il y en a un, n'a aucune chance de reconnaître le Duc. Il est donc vraisemblable qu'il se saisira de l'épée pour occire le soudard. Si ce n'est lui, c'est la baronne elle-même qui attrape sa dague et poignarde le Duc, avant de se suicider.

**Le Duc Guillaume meurt lentement**. Il perd son sang mais survivra jusqu'au 10 Février. Avant cela il donne à Giraud la baronnie de Blaye. Il absout son assassin, que ce soit la baronne : «Comme dit le Bouquin, je suis puni par où j'ai péché !» ou un bateleur introuvable: «Un ordre qui a été trop bien exécuté !» Puis il se fait transporter à Poitiers. Là, malgré l'aide de ses meilleurs médecins, il succombe avant le





retour de son fils. Il a encore la force de rire de sa mésaventure : «Et dire que Barbara ne m'aimera jamais ! Et combien d'autres qui ne me connaîtront pas !» La seule récompense des bateleurs sera ce dernier sourire du premier des troubadours.

### *Les personnages principaux*

**Guillaume IX**, Duc d'Aquitaine, Comte de Poitiers, dit le Jeune car il est devenu Duc à 17 ans. Il sera appelé Troubadour à partir du XIX<sup>e</sup> siècle... C'est un homme brun, barbu, solide. On ne dirait pas qu'il a 56 ans. Il est aussi un aigle royal, mais seuls Isabelle, le Veneur et lui-même le savent. Truculent, boute-en-train, c'est un poète et un meneur d'hommes. C'est surtout un galant homme qui sait trop bien tromper les dames et parcourt le monde pour en connaître de nouvelles. Il est tellement luxurieux qu'il sera excommunié deux fois. Mais il faut savoir qu'une croyance populaire promet le départ direct vers les flammes de l'enfer à celui qui sera excommunié sept (7) fois !

**Guilhem**, futur Duc, son fils. Fils de Phillipa de Toulouse, on lui donne le surnom de Toulousain. Géant par la taille, il mange «comme huit». Il n'a malheureusement pas l'éducation de son père, et, pour être fort, il n'en est pas plus intelligent. De la baronne de Chatelraux, Aënor, il a eu deux enfants : Aliénor et Aélith. Cette dernière, née en décembre 1125, retient sa mère à Poitiers.

**Aliénor**, future duchesse et deux fois reine. Elle a encore 5 ans. C'est déjà une enfant brillante et vivante. On dirait «petite génie» de nos jours.

Elle est jolie et ses yeux brillent d'intelligence. Elle écoute avec attention les paroles de son grand-père le Duc. Nous la retrouverons plus grande. Elle fût la personne la plus importante en France au XII<sup>e</sup> siècle.

**Raimond**, fils de Guillaume IX et frère de Guilhem, est à peine plus âgé qu'Aliénor. Il sera plus tard gouverneur de la Principauté d'Antioche. Il causera un problème entre Aliénor et son époux Louis VII, mais ceci est une autre histoire. Pour l'instant, il se considère un peu comme le grand frère de cette princesse et l'accompagne chaque fois qu'il le peut. Il admire son père sans aucune retenue.

**Garaud**, le tanneur, l'époux de Maèva, est aussi un ours de la Caravane. Amoureux de Maèva, il a tout quitté pour elle depuis bien longtemps. Leurs enfants sont maintenant adultes. Maèva est une vieille femme dont rien ne montre l'ancienne beauté. Garaud semble plus jeune (elle paraît 50 ans, lui 35-40). Mais ses yeux se perdent quand il pense à tout ce qu'il a abandonné en quittant la Caravane. Le spleen le prend alors et il peut passer deux ou trois jours immobile avant de trouver la force de se rendre dans une auberge dont il sortira ivre mort. Il accepte d'aider les personnages avec l'espoir secret de mourir et d'échapper à cette vie stérile.

**Maèva** épouse de Garaud. Elle comprend confusément la douleur de son époux et en veut à ceux qui viennent lui rappeler des souvenirs enfouis, mais elle ne fera rien contre eux. Elle les croit plus ou moins magiciens ou sorciers...

**Horon de Blaye**. Le baron : homme brusque, sans finesse, sans éducation. Il sait que sa femme est convoitée par le Duc, son suzerain, c'est pourquoi il s'est enfermé en ville avec elle : Blaye est bien protégée. C'est la raison pour laquelle il s'est souvent autorisé à «retenir» une partie des marchandises qui passaient par sa ville (passage obligatoire pour quitter Bordeaux vers le nord).

**Aëdanor** de Blaye, épouse du baron. Jeune femme sensible et douce, aux cheveux d'or fin, aux yeux d'azur, à la peau de lait. Elle subit les assauts de son époux et rêve de son suzerain mais son éducation très chrétienne lui interdit le péché. Elle écoute avec attention les bateleurs et retient chacun de leurs mots. Elle leur parle avec douceur et, s'ils mentent ou se contredisent, elle ne le leur dira qu'en privé pour leur éviter le courroux trop brutal de son époux.

**Giraud** de Blaye. Cousin du baron. Il deviendra baron à la mort de son cousin, mais son habitude de trahir ne le quittera pas et à la mort du Duc, il entrera dans une coalition pour voler des terres au duché. Ici, c'est un très brave homme qui fera tout ce qu'il peut pour Guillaume et contre Horon. L'aide apportée par les bateleurs lui paraît positive. Pendant la bataille, il se range aux côtés du baron avant de le surprendre.

*Hurlements*

**Michaud.** Ce jeune homme est envoyé par Horon comme messager vers Angoulême où il doit demander des secours. Qu'il réussisse ou pas, ces secours n'auront pas le temps d'arriver : la ville sera prise. Ses caractéristiques sont : M 65, R 35, P 30. Mais il faut tenir compte de sa fatigue, qui divise ses possibilités par moitié.

**Ardent,** l'aveugle. Barbe et cheveux gris, longs et sales. Sait lire les présages dans le vol de l'oiseau et l'odeur des fleurs. On lui raconte ce qui se passe et il comprend ce qui va se passer. Il doit sa cécité à une lointaine aventure : âgé alors de 20 ans, il connut une femme. Celle-ci, réfugiée dans les bois, lui apprit le don de divination. Un jour, le Duc Guillaume eut l'idée de partir en croisade. Ardent alla le voir et lui prédit un effroyable échec. Le Duc le chassa sans tenir compte de ses propos mais tandis que la Croisade se muait en catastrophe, les religieux retrouvèrent Ardent, et le condamnèrent pour sorcellerie. «Nous allons te brûler les yeux pour que tu ne puisses plus voir et prédire l'œuvre du Démon sur la terre.»

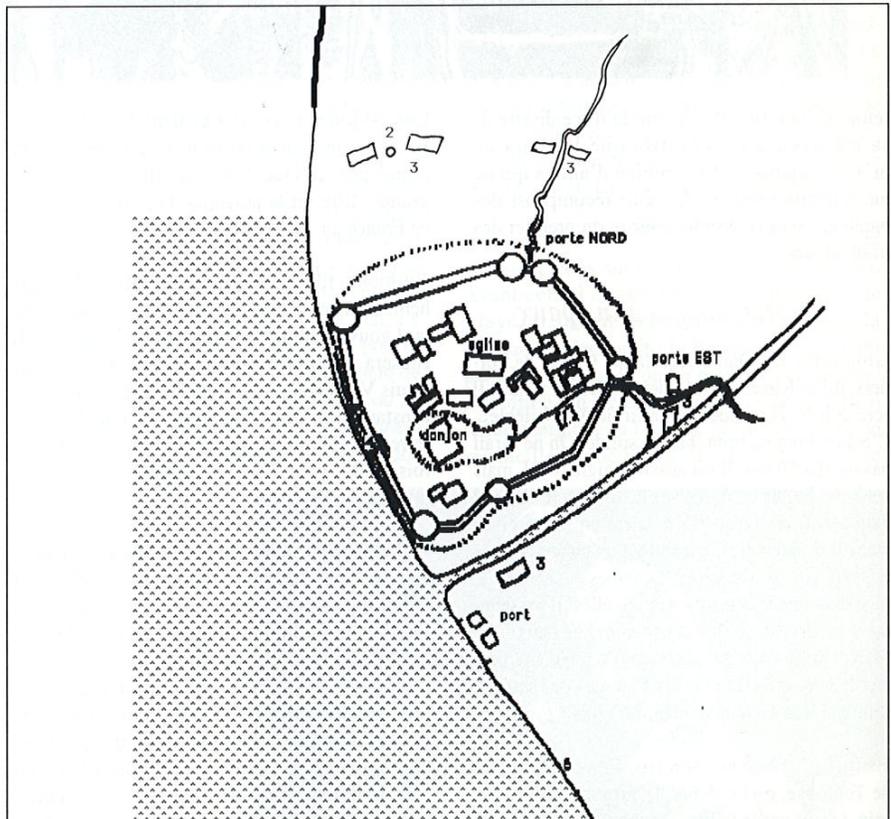
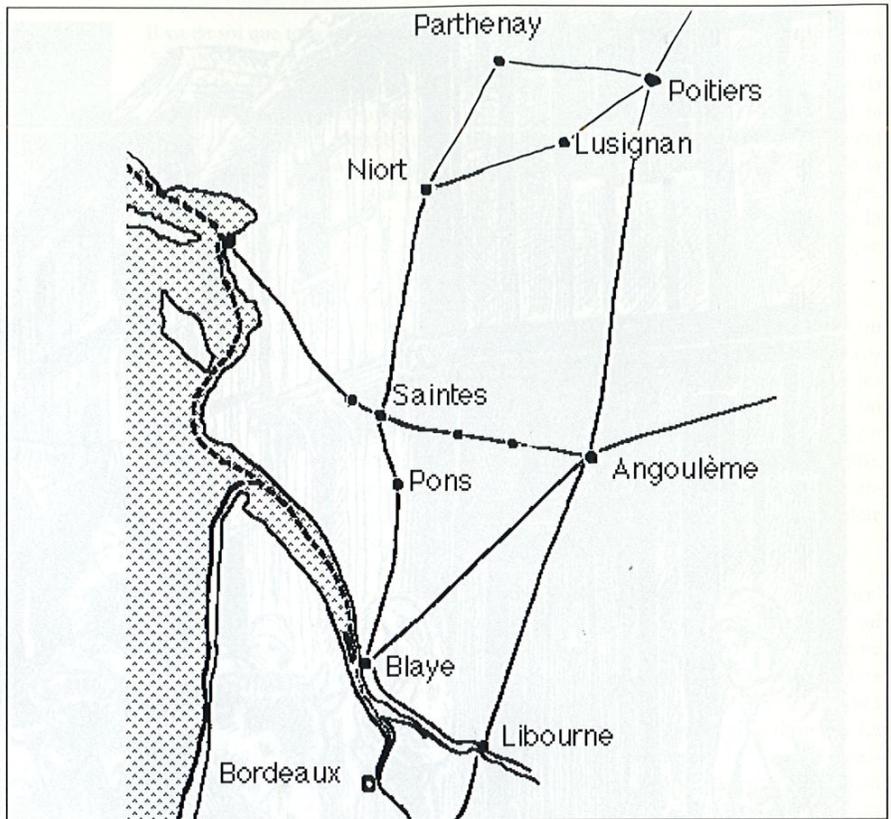
Quand le Duc revint, il fit chercher Ardent pour lui demander désormais son avis, mais l'évêque de Poitiers s'y opposa, et, pour éviter de nouveaux déboires avec l'Eglise, Guillaume IX préféra oublier cet oracle. Ici, lorsqu'on lui parle d'un aigle, Ardent, qui est à Blaye, fait aussitôt la relation avec l'Apocalypse (il croit avoir entendu parler d'un jour où les oiseaux attaqueront les hommes) et annonce le Jugement dernier. Il a aussi suivi l'enseignement théologique d'Abelard.

**Barbara :** membre de la Caravane. Environ vingt ans. Sa science semble infinie. Sa voix est douce, ses yeux verts semblent tout deviner et lire dans les cœurs. Sa chevelure châtain-roux tombe librement sur ses épaules. Sa taille est fine et ses jambes délicates. Elle est très belle mais elle ne se laisse jamais courtiser. Le Duc d'Aquitaine a un faible pour elle et lui promet la lune. Mais elle se contente d'en sourire, un peu comme s'il était un enfant trop jeune pour comprendre ce dont il parle.

Chevalier de la Caravane, elle en maîtrise toutes les formes animales. Mais elle ne se montre que sous forme humaine. Elle chante souvent en langue d'Oc, d'Oil, en Anglois, en Gaëlic, et, parfois, elle déclame de longs poèmes en grec. Mais le grec est une langue interdite par l'Eglise et elle le fait donc avec discrétion !

**Isabelle** est l'Initiée. Brune, cheveux mi-longs, yeux clairs, elle n'est pas très jolie. Mais elle plaît par son sourire. Quand elle sourit, ses lèvres s'entrouvrent alors d'une oreille à l'autre, ses dents apparaissent à la lumière et alors, oui, alors, elle est très belle.

Bref, c'est une séductrice ! Elle connaît bien le Duc, nous le savons depuis Aubépin (Hurlelune 2). Elle parle les langues d'Oc et d'Oil. Elle commence à s'habituer à la lourde responsabilité d'Initiée.



**Les milites** qui gardent la porte, à l'aube de ce 4 Février. Ils sont commandés par Guilhem-Audie, un grand benêt tout juste capable d'obéir servilement à ses chefs et de faire respecter une discipline de fer dans ses rangs. De fer, mais oxydable... Ces hommes sont en effet sujets à la fatigue, surtout après une nuit de veille. Ils sont assez facilement "soudoyables" (en argent,

alcool ou plaisirs). Toutefois, si un combat doit avoir lieu, ils se battent. Leurs caractéristiques sont : (M 40, R 20, P 50) et ils ont un bon entraînement au combat.

# Hurlements

# EXCALIBUR

A TROIS POUR MIEUX VOUS SERVIR



**EXCALIBUR**

35. Rue de la Commanderie  
54 000 NANCY  
Tél : 83 40 07 44

**EXCALIBUR**

34. Rue du Pont des Morts  
57 000 METZ  
Tél : 87 33 19 51

**EXCALIBUR**

37. Rue des Bouchers  
67 000 STRASBOURG  
Tél : 88 35 64 12

# Dragon Radieux... en direct chez vous

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Bon de Commande  
(écrire lisiblement SVP)

NOM : .....

PRENOM : .....

Adresse : .....

.....

.....

CODE POSTAL : .....

VILLE : .....

Commande les articles indiqués ci-contre et joins mon règlement (frais de port inclus) par chèque bancaire, postal ou mandat à l'ordre de :

Editions Dragon Radieux - Le Charbinat  
38510 MORESTEL - Tél. 74 80 10 64

### Frais de port en supplément

(\*) port brochures : 10 F l'une, 15 F les deux, franco pour 3 et plus.

(\*\*) port jeux : 1 ex. 20 F, 2 ex. 30 F, franco pour 3 et plus.

(\*\*\*) port journaux : 5 F par numéro jusqu'à 3 inclus, franco au-delà.

frais de port gratuits sur tous nos produits pour les abonnés à la revue

### Bulletin d'abonnement DRAGON RADIEUX 6 numéros 150 F

(étranger 180 FF)

à retourner à

Editions Dragon Radieux  
Le Charbinat  
38510 Morestel

## Jeux et brochures

### ◇ Jeu "Empires & Dynasties"

- la boîte complète (2 livrets, carte et paravent) 210.00 F (\*\*)
- le supplément Anashiva 1 "L'art de la guerre" 79.00 F (\*)
- le supplément Anashiva 2 "La Mangoranii" 79.00 F (\*)

### ◇ Jeu "Hurlements"

- la boîte complète (2 livrets, et paravent) 189.00 F (\*\*)
- le supplément Hurlélune 1 "le XIème siècle" 79.00 F (\*)
- le supplément Hurlélune 2 "le XIIème siècle" 79.00 F (\*)

### ◇ Le monde de "Trégor"

- Atlas détaillé 120 pages 30 cartes 140.00 F (\*)

### ◇ Jeu de plateau "ARISTO" (Nouveauté)

- la boîte complète 245.00 F (\*\*)

### ◇ Dragon Radieux HORS SERIE 3 (Nouveauté)

- spécial scénarios jeux de rôles 35.00 F (\*\*\*)

## Le coin des collectionneurs

### ◇ Revue Dragon Radieux - anciens numéros (port \*\*\*)

2 - 3 - 4 - 7 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 (25 F l'ex.)

17 - 18 - 19 - 20 - 21 (30 F l'ex.) - HS 2 "spéc. scénarios" (40 F l'ex.)

entourez les numéros souhaités - N° 7 - 11 - 12 - 13 pratiquement épuisés.

### ◇ Revue Dragon Radieux n° 11 à 20 -

- collection reliée

Fabrication artisanale soignée, reliure pleine toile  
bleu outremer, série limitée et numérotée

540.00 F Fco.

### ◇ Jeu "Hurlements" version luxe - tirage de tête numéroté

- Hurlélune 1 "Le XIème siècle" 99.00 F (\*)
- Hurlélune 2 "Le XIIème siècle" 99.00 F (\*\*)

### ◇ Jeu "Laborinthus" version luxe - tirage de tête numéroté Editions E.C.G. (Suisse)

- le jeu (tirage limité) 695.00 F Fco.
- le supplément n°1 "Abraxas" 360.00 F (\*\*)

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

PROFESSION ..... AGE : .....

désire s'abonner à la revue Dragon Radieux à compter du n°23 pour

- une durée de un an (6 numéros - 150 F / 180 FF étranger)
- une durée de 2 ans (12 numéros - 280 F / 320 FF étranger)

Je joins mon règlement au présent bulletin, par chèque postal, chèque bancaire ou mandat-lettre à l'ordre de Editions Dragon Radieux.

# LE HERALD CITADEL



revue à périodicité irrégulière

**WARHAMMER BATTLE**  
Créatures, machines & Démons

**ADEPTUS TITANICUS**  
Titans Impériaux & Eldars

**PEINTURES  
des  
FIGURINES**

**L'IMPÉRIUM**  
Histoire  
&  
organisation

**SPACE HULK**  
Règles additionnelles

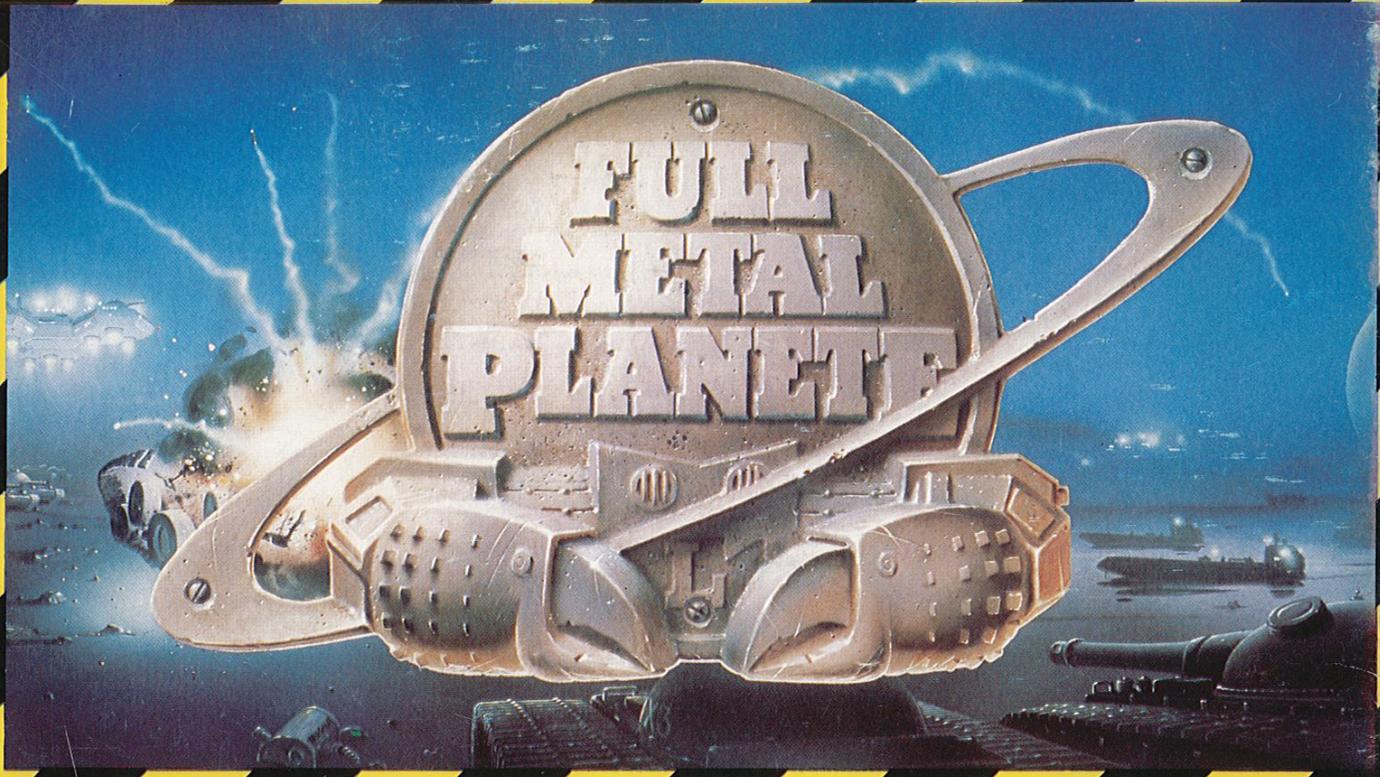
La 7<sup>ème</sup> MISSION



N°6

N° ISSN 0299.30.66

50 F



## AVEZ-VOUS L'ÉTOFFE D'UN FULL METAL PILOTE ?

**F**ULL METAL PLANETE. 8 h 54. Il va falloir prouver que vous êtes le meilleur pilote de la Cobra Steel Compagny...

Votre mission : poser votre astronef, ramasser un maxi-



Lors d'une campagne précédente, cette vedette échouée, sur un récif, a été abandonnée. "Le minerai avant tout!"

mun de minerai, désintégrer ou capturer le précieux matériel des compagnies adverses et, si possible, vous emparer



C'est l'ultime marée. Privé d'une de ses tourelle-moteurs, cet astronef du Tatou Consortium réussit pourtant à décoller.

Pour en savoir plus : Minitel 36.15 CLUBTATOU.

de leurs propres navettes aux soutes pleines à craquer.

Sous vos ordres, toute une armada de ferraille : barges, vedettes, chars d'assaut (dont le fameux T99 dit "Gros-tas"), crabes transporteurs et la fameuse "Pondeuse-météo". Cette extraordinaire machine, fleuron technologique de la Ludodérium Motors Cie, est capable de transformer le



Isolé par la marée haute, ses défenseurs immobilisés, l'astronef "Délirium Galaxy" sera peut-être votre prochaine victime.

minerai en matériel. Mais surtout, elle prévoit les changements de marée. Car sur Full Metal Planete le terrain est mouvant au gré des marées ! Qui vous dit qu'au prochain



tour vos vedettes ne vont pas être embourbées ou vos chars noyés !!!



Figurine incluse gratuitement !

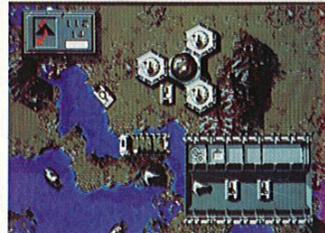
Vous devrez impérativement décoller avant la Grande Marée qui s'annonce. Contact sol dans 50 secondes. Bienvenue sur Full Metal Planete !

Action, combats, stratégie et diplomatie dans un fantastique univers de science-fiction ou s'affrontent jusqu'à 4 joueurs (humains et robots) dans une course effrénée contre la montre.

Non seulement, l'ordinateur



La situation globale apparaît sur l'écran du radar. Attention à l'offensive de "Black Star" ! Et si vous proposez une alliance ?



Véritable mulet de FULL METAL PLANETE, la barge transporte tous les véhicules et même 4 blocs de minerai en un seul voyage !

joue le rôle d'arbitre mais il vous offre des adversaires toujours disponibles : 6 joueurs-robots ayant chacun leur personnalité et une farouche volonté de vous battre !

Ce jeu comporte en plus un utilitaire graphique (pour personnaliser votre Compagnie !) et des problèmes stratégiques à résoudre pour vous entraîner. Une superbe adaptation du jeu de plateau dans la lignée des jeux créés par l'équipe de Cobra Soft : Bertrand Brocard et Roland Morla.



Embourbé ! Ce crabe imprudent, piégé par la Haute-Mer avec son chargement, se fait tout petit en attendant le retour d'une marée favorable.

Disponible pour ATARI ST - AMIGA - COMPATIBLES PC.

# INFOGRAMMES

