

EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>



SCENARIO CHIMERES

Les amants du Pont St-Michel

Où des amants égarés vont finir par égarer le monde

SCENARIO PRIVILEGES

Tiens, nous v'là bien dans l'nougat !

Où nos adhérents vont devoir défendre leur honneur en vendant du nougat.

SCENARIO VAMPIRE

Atomic Bomberman

Où nos intrépides héros vont courir vers d'immenses masses de produits illicites et forcément dangereux.

SCENARIO TOON

Bienvenue à Zeuroland

Où des perturbations dans un grand magasin vont donner lieu à de nombreuses poursuites...

AIDE DE JEU STORMBRINGER

Le marchand

Vous êtes marchand ? Approfondissez enfin ce rôle fort méconnu, grâce à ces quelques conseils.

AIDE DE JEU DD3

Le salaire du barde

Déterminez enfin facilement combien vous allez donner à votre barde...

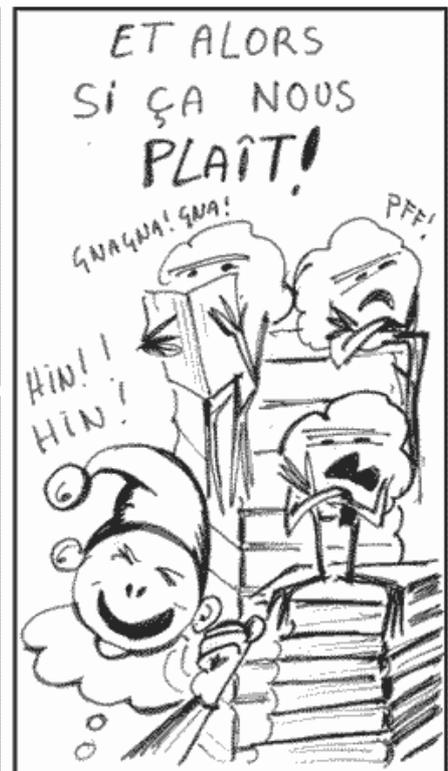
AIDE DE JEU ESCHATOLOGY

Angel Town

Ce supplément à Eschatology vous donne tout : nouvelles règles, background, PNJs et même une campagne !

Et toutes nos autres rubriques (voir sommaire)

Les Bourmous font des Affaires



EastenWest

Le Webzine du Jeu de Rôle - <http://eastenwest.free.fr>

Sommaire

DOSSIER COMMERCE

- 3 **Les amants du Pont St-Michel**
Scénario Chimères, par Mario Heimbürger
- 12 **Tiens, nous v'là bien dans l'nougat !**
Scénario Privilèges, par Cabos
- 19 **Atomic Bomberman**
Scénario Vampire, par Greuh
- 27 **Le marchand**
Aide de jeu Stormbringer/Elric par David Hogg
- 30 **Bienvenue à Z'euroland**
Scénario Toon, par Jean LUC
- 35 **Le salaire du barde**
Aide de jeu D&D3 par Mario Heimbürger
- 38 **La boutique du petit nécromant**
Scénario Donjon, clef en main par Ghislain Thiery
- 46 **Angel Town**
Aide de jeu Eschatology par Pascal Rivière
- 58 **L'odeur de la bête**
Campagne Star Wars (2/3) par Laurent Maronneau
- 60 **Humble Mortel, chap. 7-9**
Roman par Philippe de Quillacq
- 70 **Réactions des lecteurs**
Vos messages, nos réponses
- 72 **Herbier, tome VII**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 73 **Les Recettes de l'Apothicaire (3)**
Aide de jeu générique par Benoît Martin
- 74 **Empires et Dynasties**
Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger
- 76 **Inspis**
Sélection de livres

Prochain Numéro

« Les Forces de L'ordre »

Sortie fin juin 2002

N'hésitez pas à nous faire parvenir vos propositions d'articles à l'adresse eastenwest@hotmail.com

Nous voilà reparti pour un numéro d'EastenWest, et vous êtes de plus en plus nombreux à nous lire, à chaque fois. Merci pour cela, et surtout, continuez !!!

Ce numéro est placé sous le signe de l'humour (édition d'avril oblige)... Jugez plutôt : un scénario Toon, un Privilèges, un Donjon clef en main, et même le scénario Vampire en surprendra plus d'un.

Heureusement, quelques aides de jeux pratiques (pour DD3 et Stormbringer) combleront les allergies au rire.

Eschatology, jeu que vous avez pu découvrir dans les numéros précédents est également ici enrichi d'un gros supplément.

Enfin, ne ratez pas notre rubrique inspis dédiée aux excellents ouvrages de Jean-Luc Bizien. Cela vous donnera peut-être envie de vous replonger dans Chimères ou Hurlements.

La rédaction

EastenWest – Le webzine du jeu de rôle
<http://www.eastenwest.net>

Webzine initié par « Les Compagnons d'Elendil », association colmarienne de jeux de simulations.

Rédacteur en chef : Mario Heimbürger
Ont participé à ce numéro : Jean-Luc, Ghislain Thiery, Benoît Martin, Mario Heimbürger, François Bilem, Philippe de Quillacq, Laurent Maronneau, David Hogg, Greuh, Pascal Rivière - *Dessinateurs* : Ghislain Thiery, Alexis Le Clezio, Elisabeth Thiery - *Correcteurs* : Stéphane Wenger, Olivier Dupuis, Elisabeth Thiery.

Techniques utilisées : Microsoft Word 97 et Adobe Acrobat 5.0 pour la version téléchargeable – Mysql, PHP et Macromedia Dreamweaver 3.0 pour le site – Adobe Photoshop 5.5 pour le traitement graphique.

Tous les articles présentés dans ce webzine restent la propriété intellectuelle de leurs auteurs. N'hésitez pas à nous contacter pour nous raconter comment vous avez utilisé les articles présentés.

Pour participer au webzine, prenez contact avec nous pour connaître les thèmes en cours de préparation.

Contact : EastenWest@hotmail.com

Pour ne manquer aucun numéro, inscrivez-vous sur la liste de diffusion du webzine.

Les amants du Pont St-Michel

Un scénario onirique pour Chimères par Mario Heimburger

Ce scénario onirique va plonger les personnages au sein d'un monde qui s'effondre sous l'impact de la passion et de la folie. Il se déroule entièrement au 19^{ème} siècle, à Paris, mais l'action pourrait être transposable, moyennant quelques ajustements historiques. A noter que le maître mot est atmosphère, et que la réalité et même la logique doivent passer au second plan lors de l'achèvement de cette histoire.

SYNOPSIS

Pierre et Julie furent deux amants, séparés dans la mort par la destruction du Petit-Pont, futur pont Saint-Michel. Étant des dragons, ils revinrent dans plusieurs incarnations, mais ne parvinrent jamais à se retrouver. Au dix-neuvième siècle, Julie est réincarnée dans une jeune femme qui finira par vendre son corps pour survivre. Mais en cette période de fin des temps, elle ne parvient plus à se souvenir exactement de ses vies antérieures, ni de sa véritable nature de lycanthrope. Pourtant, des bribes de souvenirs la poussent toujours plus loin dans la folie.

Folie qui atteindra son apogée lorsque suite à un viol, elle se transformera en loup pour tuer son agresseur. Dès lors, l'esprit égaré de la jeune femme la fera délirer et sombrer dans la violence provoquée par la rancœur et la désorientation. Elle sera poursuivie par les personnages, désireux de retrouver une des leurs, mais également par tous les représentants des forces de l'ordre : la première victime de Julie n'étant rien

Faire jouer ce scénario

Il y a plusieurs moyens de maîtriser ce scénario. Le plus évident (le jouer comme une partie de Chimères normale) me semble inadapté.

Mon conseil est le suivant : détachez-vous des règles. Si vos joueurs l'acceptent, jouez sans règles, simplement avec un background pour les personnages. Si cela est trop déroutant, utilisez des règles simples, comme celles de Maléfices.

Cela vous permettrait également d'aller vers une autre façon de jouer le scénario : en bi-table. L'une des équipes interprétant des dragons dans l'esprit Chimères, l'autre interprétant des humains normaux sur la même affaire. Il faut évidemment vous mettre d'accord avec un second meneur, et vous organiser pour gérer la chronologie des faits et des actions des deux groupes. L'antagonisme des deux équipes, qui poursuivent des buts nettement différents, sera intéressant à voir évoluer, surtout que les moyens, mais également la perception des deux équipes, sont nettement différents.



© Elisabeth Thiery

de moins que le fils du ministre de l'intérieur de l'empereur Napoléon III.

Plus l'histoire progressera, et plus sera évident un des aspects du jeu Chimères : le scénario n'est qu'un rêve collectif, construit par tous les dragons rêveurs, un souvenir de l'époque de la terre qui est déformé au gré des désirs de chacun. Or, l'esprit de Julie transformera rapidement cette réalité en folie onirique, où la physique même n'aura plus lieu d'être. Le final déstructuré mettra sans doute un terme à la folie, grâce à l'intervention de Pierre, également intervenu dans le rêve, sous la forme de l'inspecteur Pierre Leneuve, un des enquêteurs de la police...



JANVIER 1408

Les bœufs luttèrent contre les vents qui tentaient de les ramener à la Cité, harcelés par les conducteurs et les cris des voyageurs. Les roues traçaient des ornières aussi vite refermées par la neige qui s'accumulait. Recouvrant le paysage, la nuit masquait ce qui ne l'était pas encore. Seules les plus proches maisons, celles bâties sur le Pont-Neuf, étaient visibles, et leurs volets borgnes les transformaient en spectateurs impitoyables.

De temps en temps, les baladins tentaient de repérer la silhouette de leur guide, pour tenter de comprendre ce qui pouvait motiver une pareille folie : quitter Paris en plein hiver, durant une tempête. Le retour de Julie, les vêtements déchirés et les joues barbouillées de larmes, n'y était sans doute pas étranger. Les taches sombres qui ornaient sa tunique étaient de mauvaise augure, et évoquaient en chacun de très funestes souvenirs.

Julie était invisible, certainement recroquevillée dans le chariot, mais Pierre tenait les rênes des bœufs, marchant à leurs côtés. Son visage bouillonnait, malgré la morsure du froid, et la rougeur de ses joues tenait autant de la colère que de l'irritation. Julie et Pierre n'avaient jamais su accepter les autres, et par là-même, accepter leur propre nature. Une rancœur tenace soutenait chacun de leur pas. Pierre l'exprimait par une haine farouche du Veneur, tandis que Julie...

Le cortège n'avancait plus : les animaux rechignaient à faire le moindre pas. Tous les vêtements étaient recouverts d'une épaisse couche de givre qui finissait par s'insinuer jusqu'à la peau. Pierre poussa un cri de rage, et fendit la neige pour arriver à l'avant de la caravane.

Le Veneur esquissa à peine un geste en le voyant arriver. Il savait que la confrontation était inévitable. Dans la nuit, son visage ressemblait à une statue d'albâtre fripée comme du papier. Son regard triste se posa sur l'importun, et celui-ci n'attendit pas d'autre signe pour commencer sa harangue :

- Vous avez donc complètement perdu la raison ? La mort que vous semez partout ne vous suffit pas : il vous faut la nôtre ? Quitter la ville, en plein milieu de l'hiver ? Pour aller où ? Combien de temps tiendrons-nous ? Sans doute ne reverrons-nous jamais plus la lumière du jour !

Le vieil homme avait laissé parler. Tout cela devait sortir.

- Nous risquons de mourir, répondit-il d'une voix lasse, mais en restant, nous sommes morts. Il...

- Nous y voilà, le coupa Pierre, méprisant. Vous voulez une fois de plus rejeter la faute sur nous. Vous n'en commettez jamais, n'est ce pas ? Tout est prévu. Vous savez tout. Vous...

- Silence !

Pendant un bref instant, même le vent sembla obéir. Les deux hommes se regardaient, tous les autres s'étaient pareillement immobilisés et craignaient la suite. Un craquement sinistre se fit entendre, mais personne n'y prêta garde.

- Julie... (La voix du vieillard était devenue douloureuse). Elle n'est pas encore consciente de son état... Elle... ne sait pas encore se modérer. C'est pour elle que nous partons. Mais nous partons ensemble.

- Pour elle...

Les larmes montaient aux yeux de Pierre, mais le froid les maintenait dans les orbites.

- ...Vous ne faites rien pour elle que je ne ferais pas. Nous partirons, dès demain.

Le second craquement modifia leurs expressions à tous deux : la compréhension soudaine que quelque chose ne se déroulait pas comme prévu. Ce ne fut qu'à ce moment qu'ils se rendirent compte de l'agitation des autres baladins : des cris leurs parvenaient de l'arrière, et Jehan courrait déjà jusqu'à eux.

- Le pont, cria-t-il, le pont. Il se fissure.

Il n'eut pas le loisir de rajouter davantage : un bruit de fin du monde zébra la nuit, renvoyant chaque homme devant ses terreurs. Une maison proche oscilla durant quelques secondes, avant de s'effondrer par un de ses coins, emportant avec elle une partie du pont. Ce dernier trembla, et les bêtes se jetèrent en avant, arrachant dans la violence de leurs efforts les harnais qui les liaient aux chariots. Certains se renversèrent, d'autres restèrent sur place comme des enfants abandonnés.

Pierre se mit à courir : son chariot était sans guide. Et sa frayeur fut réelle lorsqu'il se rendit compte que le pont avait déjà été divisé en deux parties : plusieurs coudees manquaient, et Julie, réveillée mais encore hébétée, glissait une tête hors de l'abri pour regarder l'incompréhensible : le vide, et la Seine, charriant des blocs de glace et quelques planches, dans un bouillonnement sale.

Elle perçut à peine le cri de Pierre :



- Julie ! hurlait-il à s'en faire exploser les poumons. Sors du chariot !

Les autres baladins avaient tout abandonné pour rejoindre la rive, mais Julie contemplait ce vide qui semblait l'appeler, lui proposer un pacte : un oubli merveilleux, loin des horreurs qu'elle avait vécues. Mais le souvenir de Pierre et ses cris terrifiés la firent sortir de sa torpeur. Elle se leva, et serrant bien fort sa couverture, s'apprêta à sauter au bas de la carriole.

Elle prenait appui, lorsque soudainement, le chariot fut déséquilibré. Les fissures qui lézardaient ce qui restait du pont devinrent des crevasses. Dans un chaos de tissus, de bois et de métal, l'attelage chuta dans la nuit, emportant Julie vers la morsure glaciale de la mort.

- Julie !

Le regard de Pierre exprimait la sainte folie, il n'attendit pas de voir disparaître sa bien-aimée dans les eaux furieuses et plongea à son tour, ignorant qu'une dizaine de mètres plus bas, il n'y avait déjà plus qu'un cadavre à sauver.

Sur les bords du gouffre, le Veneur baissa la tête. Il savait. Il devinait.

*
* *

Le Petit-Pont fut reconstruit en 1424, et prit le nom de la chapelle voisine : Saint-Michel. En 1547, une collision avec un bateau le détruit à nouveau. Il est rebâti en bois en 1549, mais emporté par une inondation en 1616. Reconstruit en pierres, il dura jusqu'en 1786.

FEVRIER 1855

Hervé s'ennuyait. Comme toujours, auraient rétorqué certains : pas facile de vivre dans l'oisiveté et dans l'ombre d'un grand homme de l'empire... Mais c'était différent : il éprouvait une lassitude que ne semblaient borner que les limites de son corps. Derrière lui, les rires fusaient, ponctuant une petite musique émanant d'un quatuor isolé et méprisé par l'assemblée mondaine.

Depuis cinq minutes, il fixait par la fenêtre givrée une frêle silhouette, sous le lampadaire de la place. Les vestiges du pont étaient à peine visibles dans la brume de cette nuit, et le halo pâle du gaz délimitait une bulle hors du temps.

Il remarqua sans se retourner que quelqu'un s'était approché dans son dos. Quelqu'un qui poussa un bref soupir, avant de se murer lui aussi dans le silence.

Sans un mot, une coupe passa devant Hervé, invitation à reprendre la fête.

- Tu rêves encore, Hervé... Elle est belle, n'est-ce pas ?

Le jeune homme sourit. Gontrand était le maître des lieux, l'instigateur de cette soirée. Il avait toutes les raisons de se sentir vexé par l'isolement du gentilhomme, pourtant, il lui pardonnait. Gontrand était peut-être le seul homme qui puisse réellement le comprendre.

- Qui est-elle ?

Gontrand s'approcha de la fenêtre avant de poursuivre.

- Une femme de petite vertu. On l'appelle Madeleine, mais ce n'est pas son vrai nom. Combien de fois a-t-elle déjà été chassée de cette place. Pourtant, elle y revient toujours, s'exposant à l'ire des riverains. Elle est belle, très belle. Mais si triste.

- Tu sembles bien la connaître...

Un instant, Hervé craignit d'être allé trop loin et d'avoir froissé son ami. Pourtant ce dernier regardait toujours la jeune prostituée perdue dans des pensées que personne ne pouvait deviner.

Quand il se remit à parler, sa voix avait changé.

- C'est une femme très étrange : elle se donne aux hommes sans distinction et ne demande presque rien. Elle est détestée des autres femmes de sa condition, et de tous ceux qui ont eu recours à ses services. Car rien ne peut la réchauffer, et, déçue par les échanges charnels qui ne comblent pas ses attentes, elle finit par se murer dans une profonde tristesse. Elle est magnifique, mais le drame qu'elle cache au fond d'elle la rend effrayante. Sais-tu pourquoi on l'appelle Madeleine ? Elle pleure en faisant l'amour, et personne n'a pu la rendre heureuse.

Soudainement, il se tourna vers Hervé et l'examina. Ce qu'il y découvrit était l'exact reflet de ses craintes : un regard fasciné, une moue de défi, une expression de détermination profonde. Gontrand prit son ami par les épaules et le secoua. Sa voix était devenu un mince filet rauque, presque implorant :

- N'essaye pas, Hervé. Tu n'y parviendras pas plus que les autres, et tu pourrais te perdre dans une telle histoire. Oublie ce que je viens de te dire.

Sur ce, il jeta un dernier regard apeuré en direction de la rue, avant de retourner d'un pas rapide vers ses autres invités et se perdre dans la foule bigarrée.

Hervé laissa jouer ses doigts sur les carreaux de la fenêtre, étalant en petites touches la buée qui s'y était formée.

- Madeleine... chuchota-t-il avant de retourner à son tour remplir son verre.

DES LOUPS DANS PARIS

En ce mois de janvier, les personnages sont certainement retranchés au chaud dans un cabaret. Là, ils goûtent une vie douceuse, en contemplant amèrement une société qui s'éveille et un certain monde qui s'éteint. Tout le monde est encore sous le choc de la disparition de Gérard, il y a seulement quelques jours, dans des circonstances toujours inexplicables.

Le temps paraît long, et on se console en regardant discrètement les gazettes de Paris, et en buvant plus que de raison. C'est là qu'un article attire l'attention. C'est absurde, mais il est intitulé « Des loups dans Paris ? »

L'article relate un meurtre mystérieux, commis dans la cour d'une petite pension aux abords de la Seine :

Macabre découverte à la Pension des Glaïeuls. Emilie Quesne, tenancière de ce respecté établissement a découvert au petit matin dans sa cour le corps sans vie d'Hervé Billaut, fils du ministre Billaut, en charge de l'Intérieur. Le cadavre, marqué de nombreuses traces de morsures à caractère bestial, gisait à même la neige rougie par le sang du jeune homme.

Les témoignages ont permis de reconstituer une partie de la nuit de la victime : il aurait passé le début de la soirée chez Monsieur Gontrand Duvivier avant de quitter cette demeure vers une heure du matin, en ayant, dit-on, abusé de boisson. Depuis lors, son itinéraire est incertain, mais le jeune homme n'est pas rentré chez lui.

La police a évidemment été saisie de l'enquête et, bien que l'hypothèse des loups ait bien sûr été écartée, il n'est pas exclu que l'on ait affaire à une bande de chiens fous, d'autant plus que des traces de quadrupèdes ont été repérées dans la neige autour du corps.

Nous vous tiendrons évidemment informés des suites de l'enquête qui devrait être diligentée par l'influence directe du père de la victime.

L'article devrait interpeller les personnages pour une raison simple : il y a au moins une contradiction dans l'article. Les traces de loups et de chiens sont bien différentes, et il en va de même pour la morsure. Pour ceux qui savent lire entre les lignes, le

journaliste a voulu insinuer plus qu'il n'écrit. Et s'il y a des loups dans Paris, ce ne sont pas des animaux, mais des dragons...

LES CHASSEURS

D'un autre côté, ils ne sont pas les seuls concernés par l'affaire. Comme précisé dans l'article, l'influence du ministre va se faire sentir dans cette affaire, et le préfet de police a de quoi avoir bientôt quelques cheveux blancs de plus. Avant même d'en recevoir l'ordre formel, il a constitué un groupe d'enquête pour élucider cette affaire. Il y participe lui-même afin de montrer sa bonne foi, mais il devine déjà de nombreuses difficultés.

À part lui, qui dirige la cellule, plusieurs de ses meilleurs inspecteurs sont sur la trace. Parmi eux, Pierre Leneuveu, qui s'est porté spontanément volontaire. Dans la circonstance actuelle, pas d'hésitation : toutes les aides sont les bienvenues.

Durant tout le scénario, son équipe enquêtera en parallèle avec les personnages. Inutile de dire que



© Elisabeth Thiery



tout ne se passera pas pour le mieux, et que les deux groupes finiront forcément par se heurter.

Il convient de préciser une chose dans cet antagonisme : les chasseurs ont l'avantage de la loi, et du pouvoir qu'elle implique. Mais ce pouvoir ne leur sert que parmi les gens coopératifs. Or nous verrons qu'ils ne sont pas légion. De plus, dans leurs raisonnements cartésiens, ils seront rapidement dépassés par les événements.

De l'autre côté, les personnages, bien que ne disposant pas de pouvoir officiel, connaissent – ou devinent – déjà une part inavouable de la vérité. Ils partent avec une longueur d'avance. Si tout se passe bien, le préfet finira par se faire une raison, et par collaborer avec les personnages, quitte à se retourner contre eux le moment venu.

Jouez sur cette opposition pour combler les temps morts, et introduire de belles scènes de roleplaying. Si vous jouez dans l'hypothèse des deux groupes concurrents, ces rencontres seront l'occasion de réunir les deux tables...

RECONSTITUTION

Il n'est jamais aisé de présenter le déroulement d'une enquête, tant les pistes peuvent s'étoiler. Le plus simple est déjà de reconstituer à l'attention du conteur ce qui s'est réellement déroulé durant la nuit.

Mais voyons d'abord l'état d'esprit de la victime. Hervé Billaut est un jeune homme de la bonne société. Comme tous les désœuvrés de son âge, il se cherche des occupations, et passe le plus clair de son temps à fanfaronner et à s'ennuyer. Lorsqu'il entend parler de la bouche même de son ami Gontrand de la curieuse prostituée nommée Madeleine, il se prend au défi. Ne craignant pas l'opprobre mondain, il se décide à cueillir cette femme, et à réussir là où nul n'avait réussi jusqu'à présent : la rendre heureuse, ne serait-ce qu'une nuit.

Après avoir bu pour se donner du cœur à l'ouvrage, il se rend donc auprès de la jeune femme et l'achète pour la nuit. Il fréquente régulièrement la pension des Glaieuls, non loin de là, où la patronne lui loue, contre une modique somme, une petite chambre sous les escaliers de façon permanente. Cette chambre est prévue pour la discrétion : entrée directe depuis la cour, isolée des autres chambres de la pension, mais tout de même douillette et confortable.

Là, il entreprend Madeleine, qui se laisse faire sans un mot. Après s'être serrée presque violemment contre le jeune homme, elle finit rapidement par se laisser aller, et reprend bientôt son attitude froide et distante. Tandis qu'Hervé s'affaire comme un beau diable pour tenter de lui arracher un sourire, des larmes se mettent à couler en silence sur les joues de la prostituée. Humilié et sous l'effet de l'alcool, le jeune homme finit par s'énerver, et devient de plus en plus violent, dans ses propos comme dans ses

gestes. Lorsqu'il en vient aux coups, quelque chose semble se briser dans l'esprit de la jeune femme. En fait, instinctivement, elle prend une forme qui lui permet de se défendre contre son agresseur, et le jeune homme est terrifié de découvrir un loup dans sa chambre.

Sans même se rhabiller, il se précipite au-dehors. Mais Madeleine, à l'esprit échauffé, le poursuit et le mord violemment au mollet avant de s'acharner sur le dandy jusqu'à le tuer. Se rendant alors compte de ses actes et de ce qu'ils impliquent, la jeune prostituée se retransforme, et poursuivie par des souvenirs similaires datant d'une autre époque, s'enfuit dans les rues avoisinantes.

Ce n'est qu'au matin qu'Émilie Quesne, osant enfin sortir pour voir ce qui s'est déroulé, découvre le corps.

LES TEMOINS DE LA DERNIERE NUIT

Trois personnes savent quelque chose d'intéressant concernant la dernière nuit d'Hervé Billaut.

◆ Gontrand Duvivier

Gontrand est un personnage étrange. Comme Hervé, il a été intrigué par la belle prostituée, mais contrairement à lui, n'a jamais osé l'approcher. En l'observant, soir après soir de sa demeure, il a fini par l'idéaliser, par imaginer des histoires dramatiques autour de cette mystérieuse jeune femme. À force de la sanctifier, il en est tombé amoureux, comme seuls savent l'être ceux qui n'osent se déclarer.

De par sa position, il ne peut évidemment se compromettre dans cette histoire. Aussi a-t-il décidé de pleurer son ami en silence. Il devine que ce dernier est allé la trouver. Il imagine même qu'elle a un rapport dans sa mort, mais cela ne change rien à ses sentiments.

Quand la police viendra le trouver, il ne dira que le minimum : son ami a quitté sa demeure légèrement saoul, et il ignore ce qu'il est devenu après. Lorsque les personnages viennent le trouver, il sera encore moins bavard, mais la répétition des questions le rend nerveux. Il sera évident qu'il cache une information...

Le lendemain soir, n'y tenant plus, il quittera sa demeure pour rejoindre une petite fumerie d'opium, dans laquelle il s'abandonnera à tous ses sentiments. C'est là que les personnages qui auront eu la bonne idée de le surveiller pourront l'interroger. Entre des crises de larmes et de délires, des bribes de vérité finiront par sortir : une belle femme, Madeleine, un défi... Les choses doivent rester incohérentes...



◆ Emilie Quesne

La tenancière de la pension a également des choses à cacher. Bien sûr, elle a presque tout dit aux policiers : que Hervé louait une chambre dans le but inavouable d'y emmener des filles de petite vertu, qu'il n'y venait toutefois pas très fréquemment et qu'elle n'a découvert le cadavre qu'au petit matin.

Elle cache soigneusement qu'elle a entendu des cris dans la nuit (ce que certains autres voisins pourraient également indiquer), et que lorsqu'elle a enfin eu le courage d'ouvrir les volets, le jeune homme était déjà mort. Pourtant, elle se souvient exactement avoir vu courir une femme à moitié nue dans la neige.

Son mari, Henri, un petit individu totalement soumis à son épouse, et chargé de tous les travaux d'entretien pourra donner quelques précisions supplémentaires : il est celui qui a inspecté le corps en premier. Il est persuadé que les traces autour du corps n'étaient pas des traces de chiens. C'était beaucoup trop gros. De plus, des traces d'une jeune femme étaient également nombreuses.

Enfin, toujours d'après ces traces, le chien ou le loup venait de la chambre, alors qu'aucune trace de cette sorte y rentrait.

Dernier détail : lorsque Henri est allé inspecter la chambre dont la porte était restée ouverte, il a trouvé le lit défait. De plus, l'oreiller était gelé, comme si on y avait versé de l'eau récemment. De la sueur, sans doute...

Henri, sur les ordres de sa femme, a fait disparaître les traces après le passage de la police. Le sang dans la cour ne fait pas bon genre...

◆ Nicolas Klovein

Le dernier témoin ne sera jamais rencontré par les personnages : il s'agit d'un ouvrier, complètement ivre la nuit du meurtre. Il a toutefois gardé assez de lucidité pour apercevoir Hervé accompagné de la Madeleine, une prostituée bien connue du quartier.

En apprenant la mort de Billaut, il se présentera spontanément à la police, espérant une récompense, et livrera l'information...

MADELEINE

Les recherches devraient donc rapidement s'orienter vers Madeleine. Si les personnages ratent cette piste, vous pouvez la relancer dans la gazette du soir. Un journaliste aura obtenu l'information de la police, elle-même prévenue par Nicolas Klovein. Il se pourrait même que ce soit Pierre qui fasse filtrer l'information, espérant ainsi alerter Madeleine qu'elle est maintenant recherchée.

Mais Madeleine n'a pas besoin de cela. Elle se sent de toute façon traquée. Tellement de mauvais souvenirs lui reviennent : elle se souvient de son vrai nom, Julie, des siècles d'errance, de la terreur engendrée à

chaque fois par sa rencontre avec une caravane. Elle se souvient aussi de Pierre, mais plus de son visage. Elle se souvient de nombreux meurtres qu'elle a commis, d'avoir été brûlée comme sorcière, pendue puis guillotinée. Et tous ces souvenirs attisent son désespoir, son égarement et sa folie.

Dès lors, le souvenir de sa folie va transformer Paris.

Mais comment retrouver la piste de Madeleine ? Examinons quelques moyens, vous pouvez bien sûr en imaginer d'autres...

◆ Les autres prostituées

Madeleine n'est pas appréciée des autres filles de joie. Le portrait qu'elles font de « la pleureuse » est tout sauf élogieux. Elle terrorisait les clients, certains ayant tout simplement arrêté de voir des filles depuis qu'ils ont couché avec Madeleine. De plus, elle se moque de toutes les règles, attirant les foudres des habitants du quartier en revenant toujours au même endroit : à l'emplacement de l'ancien Pont Saint-Michel.

Il sera possible de leur arracher le lieu de résidence de la jeune femme : un immeuble vétuste de la rue des Poitevins.

◆ La police

Pour l'avoir plusieurs fois expulsée du quartier, la police sait où loge la jeune femme. Cette information sera disponible par simple demande pour les chasseurs, mais les personnages risquent d'avoir plus de difficultés.

Les rapports indiquent qu'il n'y a jamais eu de condamnation. De nombreuses arrestations suite à des plaintes ont été effectuées, mais il semblerait qu'aucun fonctionnaire de police n'ait eu le cœur de donner suite à l'affaire.

De plus, en l'absence de son nom (Madeleine est orpheline et ignore elle-même son véritable nom) et d'argent (les conditions de vie de la jeune femme sont vraiment extrêmes), il n'y avait pas beaucoup d'autre choix.

◆ Le quartier

De nombreuses rumeurs circulent dans le quartier. N'hésitez pas à en rajouter dans l'absurde, même s'il n'est pas facile de faire avouer à quelqu'un qu'il connaît la jeune prostituée.

CHEZ MADELEINE

Quoi qu'on imagine, la réalité est encore pire. L'immeuble où loge Madeleine est vétuste. Elle occupait une petite chambre sous les combles, mais l'escalier de bois qui y mène est partiellement effondré, et extrêmement fragile. La puanteur est atroce, et il fait presque plus froid à l'intérieur que



dehors. Le vent qui s'engouffre par le toit abîmé n'est pas étranger à ce phénomène.

Les occupants du lieu ne font guère attention à la propreté. Un cadavre de chien congelé traîne encore dans les environs. Une attention particulière permet même d'y découvrir des traces de morsures d'enfant. Des excréments souillent le sol, et partout, ce n'est que guenilles et ordures.

Dans la chambre de Madeleine, une certaine propreté jure avec le reste de l'immeuble. Pourtant, là aussi, rien n'est dans un état acceptable. Sur le sol, un paquet de vêtements souillés de sang. Sur le mur de pierre, des mots ont été gravés à l'aide d'un morceau de tuile. On peut y lire en désordre « Froid », « Feu » et « Pierre » au milieu d'autres inscriptions moins lisibles.

Une fois que le premier groupe à être arrivé sur les lieux a examiné la pièce, des cris retentissent en bas : prêter l'oreille ne permet pas de distinguer des mots, mais en s'approchant de la cage d'escalier, des lueurs suspectes sont visibles. Le feu vient de se déclarer au rez-de-chaussée, et le vent furieux dont l'intensité a redoublé l'attise et le fait progresser.

Les personnages doivent rapidement se mettre à l'abri. Sans doute faudra-t-il passer par des toits glissants, recouverts de neige et de glace. Faites-leur des frayeurs, mais ne les achevez pas : ce n'est que le commencement d'une longue liste d'incidents.

En effet, lorsque les personnages parviennent en bas, ils peuvent apprendre de la part des survivants massés plus loin une bien étrange histoire : le feu aurait pris tout seul, apparu au milieu d'une pièce, sans qu'il n'y ait de combustible. Très rapidement la chaleur est devenue intolérable.

Notez que si les joueurs ont posté quelqu'un en bas pour faire le guet, ce dernier pourra confirmer cette version absurde...

PARIS EST-IL DEVENU FOU ?

L'histoire rentre maintenant dans sa phase réellement onirique. Les désirs et les souvenirs de Madeleine vont petit à petit se mêler à la réalité, jusqu'à transformer la ville au-delà de tout ce qu'il est possible d'imaginer.

Les manifestations deviendront de plus en plus importantes, et toute la difficulté consistera à séparer les phantasmes des faits plus terre à terre qui permettront de retrouver Madeleine.

Voici quelques exemples d'événements paranormaux :

- De plus en plus de gens prétendent avoir aperçu des loups en ville. En fait, très rapidement, c'est toute une ménagerie qui sera aperçue (des ours, des hiboux, des serpents, même un cerf).
- Des hommes sont retrouvés morts de froids près de l'île de la Cité. Leurs corps sont bleus, alors même que quelques instants plus tôt, ils étaient bons vivants et au chaud...
- Un pont a disparu, purement et simplement, pendant plus d'une heure.
- La capitale est coupée du monde : le blizzard est de plus en plus fort à mesure que l'on quitte la ville.
- Des rues entières s'effondrent brutalement, les maisons sont comme sapées.
- La Seine charrie d'énormes blocs de glace. Son débit devient inquiétant.
- Une guillotine apparaît sur le parvis de Notre-Dame.
- De part et d'autre d'une rue du centre, des gibets exposent des grappes de pendus.
- Enfin, la progression des personnages est systématiquement entravée par un élément naturel lié au vent, à la neige ou au froid.

À vous de classer ces événements selon un ordre de crescendo et selon la progression et les découvertes de vos personnages.

Le pire est sans doute que personne ne semble s'offusquer de ces changements. En fait, le nombre d'individus conscients que quelque chose ne tourne pas rond dans la capitale est limité aux dragons, et à quelques individus qui semblent avoir acquis un statut particulier dans le Rêve, des espèces d'entités conscientes infiltrées. En pratique, il s'agit de la seconde équipe de joueurs si vous souhaitez que les chasseurs soient interprétés. Sinon, eh bien seuls les personnages constatent ces anomalies.

Attention ! les autres habitants voient toutes ces choses, mais elles ne leur semblent pas anormales : il s'agit de l'incohérence d'un rêve, uniquement appréhensible lorsqu'on se trouve à l'extérieur du rêve.

En parallèle avec les altérations oniriques, Madeleine/Julie va intervenir physiquement dans le monde. Elle se sait désormais traquée, et est décidée à ne pas finir comme toujours : condamnée à mort. Dans sa paranoïa, elle va égrener les cadavres dans la capitale, plus particulièrement à proximité du centre.

De façon générale, quelque chose va l'empêcher de trop s'éloigner de l'ancien Pont. Et c'est certainement dans ce quartier que les personnages vont poursuivre leurs recherches.



LA TRAQUE

Désormais, le ton du scénario aura fortement changé. Comme indiqué précédemment, l'accent doit être mis sur l'ambiance de jeu, et non sur une progression logique de l'enquête.

Il s'agit maintenant d'une lutte constante du rêve et de la réalité, de la folie et de la raison.

Vous devez inclure cela dans vos descriptions, et la recherche de Madeleine dans un Paris où l'on trouve des cadavres déchiétés à chaque coin de rue.

La gestion de cette partie de l'histoire est laissée à votre entière appréciation. Vous pouvez faire preuve de dirigisme ou au contraire rebondir sur les bonnes (et mauvaises) idées de vos joueurs.

Les stratégies différeront en fonction du groupe : les « chasseurs » mettront en place des cordons de police, une recherche systématique, les moyens légaux.

Les dragons quant à eux pourront se servir du jeu de l'Initié, si vous jouez avec cette règle. Ils pourront utiliser leurs formes animales pour explorer le quartier ou encore utiliser leurs pouvoirs. Si vous jouez avec un autre système de règles, considérez simplement que comme Julie, les personnages sont capables d'influencer la réalité.

Il leur manque toutefois la puissance de la folie et du désespoir, et les effets qu'ils pourront obtenir sont bien inférieurs et moins flagrants.

Quoi qu'il en soit, débrouillez-vous pour que la traque s'achève sur les rives de la Seine, à proximité de l'ancien Pont Saint Michel.

RETRouvAILLES

Les perturbations oniriques doivent atteindre ici leur paroxysme. Tous les groupes de personnages doivent se retrouver en même temps à la poursuite de la jeune femme. Celle-ci fera naître de façon instinctive tous les obstacles nécessaires pour ralentir les poursuivants.

N'hésitez pas à vous servir d'un plan de Paris pour mettre en scène la poursuite. Les personnages sont tous des parisiens, et doivent certainement connaître le quartier. Ils peuvent tenter de se servir de raccourcis. Dans tous les cas, un des personnages finira certainement par se séparer des autres.

Pierre Leneuve a compris que toute attaque frontale serait vouée à l'échec : son amie est trop paniquée pour se laisser attraper. Il doit l'amener à la faire reprendre momentanément ses esprits, pour calmer la folie de ses rêves et la ramener à lui. Si Pierre est interprété, glissez lui cette information : la séparation de Pierre et Julie est cristallisée autour du Pont disparu. C'est un symbole fort dont il doit tenter de se servir.

C'est d'ailleurs à proximité du Pont que la poursuite va s'achever, et que la jeune femme va être coincée. Elle devra à ce moment faire face à ses assaillants. Cela se fera au détriment des joueurs, car aucune attaque, aucune approche physique ne sera possible. Les éléments se mettront à hurler, le feu se mélange à la glace. Ce sera une lutte de mots et d'idées. Tout autre lutte s'achèvera par la défaite des personnages.

Laissez-les interpréter cette scène comme ils l'entendent. Et choisissez l'issue qui vous convient le mieux, en fonction des actes de vos personnages. Ils peuvent arriver à l'abattre après l'avoir désorientée. Ou encore la calmer, ce qui amènera forcément un conflit avec le préfet de police et ses enquêteurs.

Mais il reste encore une troisième possibilité : les retrouvailles entre Pierre et Julie.

Si Pierre est un personnage joueur, laissez le faire et soyez impartial. Il se peut qu'il ne soit pas encore destiné à retrouver son amour.

Dans le cas contraire, considérez l'éventualité suivante :

Pierre Leneuve

Nous ne nous sommes pas encore beaucoup étendus sur le personnage de Pierre Leneuve. Vous l'aurez compris, il s'agit de la réincarnation de Pierre, parfaitement conscient de son état et de ses particularités. Depuis des siècles, il est en quête de son amour disparu. Il n'a pas perdu patience, ayant retrouvé souvent des traces de sa bien-aimée, mais arrivant généralement trop tard. Sa pire épreuve fut sans doute de découvrir le corps pendu de Julie, quelques heures seulement après qu'elle fut condamnée à mort...

En cette époque moderne, il a bien compris que le champ d'investigation pouvait être magnifié par l'appartenance à un groupe de recherche, et il prit l'habitude de toujours chercher à rentrer dans la police à chaque incarnation. C'est donc ainsi qu'il a intégré le groupe d'enquête du préfet de police.

Si vous faites interpréter ce personnage, ce qui est conseillé, il vous faudra d'abord informer convenablement le joueur de son état d'esprit, de sa détermination et de son but : sauver Julie d'elle-même !

Il joue donc un double jeu : se servant de l'enquête pour retrouver Julie, mais faisant tout pour empêcher toute autre personne de la retrouver. Cela vaut également envers les autres dragons, car depuis son opposition systématique avec le Veneur, il évite soigneusement ses semblables.

Très rapidement, il va devoir jouer son propre jeu. Cela consistera vraisemblablement à garder toujours sa courte tête d'avance par rapport aux autres groupes, même s'il doit pour cela se trahir.

Comprenant qu'une attaque frontale était inutile, Pierre a quitté le groupe au pont précédent, pour se rendre sur l'île de la Cité. Là, il a suivi la poursuite depuis l'autre rive, s'arrêtant comme les autres à l'emplacement de l'ancien pont.

Quand la situation devient trop pénible, il se met à hurler « Julie ». Le prénom fait visiblement de l'effet sur la jeune femme (une attaque à ce moment peut l'atteindre), et elle se tourne vers l'autre rive.

Pierre contemple le visage ruisselant de larmes de sa belle, et est une fois de plus émerveillé par sa beauté. Les larmes lui viennent également, et c'est désespéré qu'il contemple en contrebas les eaux tumultueuses de la Seine.

Finalement, les personnages proches de Madeleine/Julie peuvent l'entendre murmurer « Pierre », avec un mélange de crainte et de joie, une anxiété difficilement exprimable, qui fait se couvrir les yeux et pleurer les nuages.

Pierre comprend que lui seul peut rejoindre son amour, et empêcher sa mort ou sa folie. Peut-être même le danger a-t-il déjà pris forme dans la main d'un personnage.

À son tour, il met dans la réalité toute sa détresse et ses désirs. Devant les personnages émerveillés naît spontanément un pont, à l'aspect médiéval. Celui-là même qui fut détruit des siècles plus tôt. Son apparence est intangible, des reliefs de maisons y sont suspendus.

Julie fait un premier pas sur la structure, qui semble miraculeusement soutenir son poids. Le vent s'est

calmé. Seul le bouillonnement de la Seine rappelle le danger et le froid.

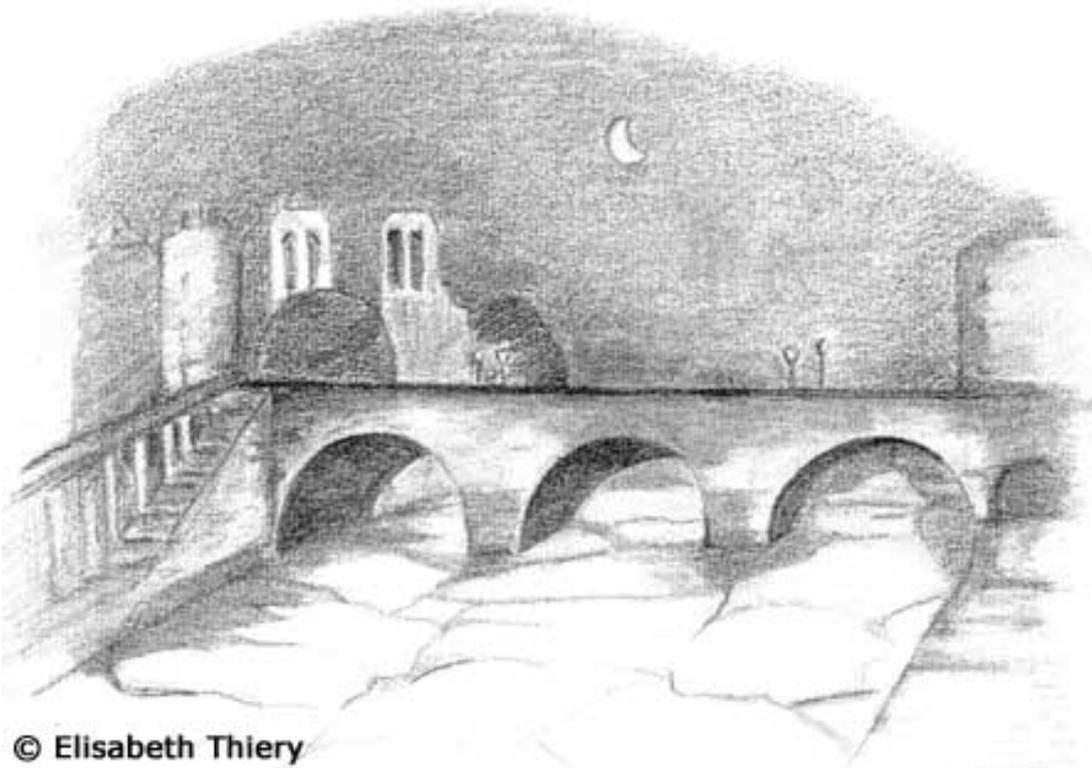
Le drame peut encore avoir lieu. Dans ce moment magique, le moindre son peut rompre le charme et projeter les amants dans les eaux mortelles. Une simple invective et c'est la fin.

Mais si les joueurs ont le bon sens de se taire, de laisser les événements se dérouler sans eux, ils vont assister à la réunion, au milieu du Pont Saint-Michel, de deux amants trop longtemps séparés. Dès lors, le rêve s'effiloche, et les rues de Paris s'estompent. Seul subsiste le pont, de plus en plus solide, et ses proches rives. Et finalement, tandis que les nuages sont remplacés par des étoiles, tandis que l'univers disparaît, reste en son centre et pour toujours les deux amants du Pont Saint-Michel.

ÉPILOGUE

Le préfet de police contemplait la Seine, incrédule. Les eaux du fleuve paraissaient apaisées. Autour de lui, ses hommes semblaient sortir du même rêve. Un rêve dont l'épicentre était un pont disparu. Le vieil homme se secoua la tête, pour chasser les dernières illusions. Ses soucis lui semblaient bien loin. Il fallait qu'il en parle à quelqu'un.

Deux ans après, les travaux de reconstruction du pont Saint-Michel furent initiés, sur ordre de Napoleon III. Ce fut le sénateur Vaudrey qui supervisa l'opération. Ce pont tient toujours...



© Elisabeth Thiery

Nous v'là bien dans l'nougat !!!

Un scénario pour Privilèges par Cabos

Vous souvenez vous de l'ALF ? Non ?! Mais alors, c'est que vous ne vous êtes pas encore procuré l'excellent supplément Privilèges « Petits Scénars entre Amis » !!! Comment faites vous pour vivre avec une telle lacune ?! Allons, allons, il est grand temps de vous ressaisir !!! En attendant, voici narrée, avec brio et finesse, l'histoire de l'un des nombreux affrontements que l'ALF (Armée de Liquidation des non-Femmes, la branche armée du MLF) eut avec le Club Privilèges.

LE PIEGE

Tous les ans, le « Inzeashole Piquet Cricket Basket smokingmocket Club » organise un grand Gala de charité. Ce club, qui regroupe les plus grandes fortunes du pays et d'ailleurs propose ainsi pour la modique somme de 50 000 Nigos (rappel : le Nigo remplace le vieil Euro, sur la base très complexe et technique de 1 Euro = 6,55958 Nigos. Non, il n'y a pas de copie !!!) un repas simple préparé par le Chef Edmond D'Hieu-Kilékon. Pour chacun de ces repas, le Chef sacrifie sa marge et ne prend que 49 900 Nigos. Tout le reste, une fois payés les serveurs, les portiers, le service de sécurité, le service de limousines, les poules de luxe, les dresseurs d'éléphants, les jongleurs et les gladiateurs (ben oui, ils viennent pas que pour bouffer, il faut aussi un peu de culture !), est intégralement reversé à la Fondation « Apadbol - Pour les Pauvres ». A se demander pourquoi il en reste des pauvres ?!

Toujours est-il que l'argent est remis en fin de soirée au représentant du Club Privilèges, gérant majoritaire de la Fondation Apadbol (depuis le décès soudain de tous les membres de l'ancien Conseil d'Administration, tous morts de crises cardiaques. Pas de bol, pour des gens qui avaient tous entre trente et cinquante ans...). Enfin, on devrait plutôt dire « la représentante » du Club, car depuis quelques années, c'est la femme du Président Directeur Général, le grand

chef du Club Privilèges, qui s'occupe de ce travail si délicat. Éluë à l'unanimité par les divers responsables du Club, cette brave femme prend son travail très à coeur, et fréquente avec assiduité la haute société pour bien en cerner tous les honteux abus. Ça lui fait mal de côtoyer des gens aussi immondes, mais bon, quand on a le sens du sacrifice....

Seulement voilà, depuis deux ans, le mari de la Première Camarade Révolutionnaire (la grande chef de l'ALF) a trouvé le moyen, on ne sait trop comment d'ailleurs, de se faire inviter au Gala. Et là, le cauchemar a commencé pour la



© Ghislain Thiery



pauvre femme du Président Directeur Général. Remarques odieuses sur sa tenue, insinuations perfides sur les moeurs de son coiffeur, calomnies honteuses sur son poids, tout était bon pour l'attaquer avec sauvagerie. Le dernier Gala marqua un cran de plus dans l'escalade de la violence lorsque ce fumier fit semblant de trébucher et renversa tout son Champagne Caviar (un mélange immonde mais de prix) sur sa robe. La guerre était déclarée. Le plus simple est de retranscrire ici la conversation historique qui suivit cet acte belliqueux :

La femme du Président Directeur Général (FPDG)- « Merde ! Ma robe toute neuve ! Z'auriez pû faire gaffe, s'pèce de sale con ! »

Le mari de la Première Camarade Révolutionnaire (MPCR) - « Hé, oh ! T'as qu'à ouvrir les yeux pauvre greluche ! Remarque, je comprends que tu puisses pas, avec la tonne de maquillage que tu trimbale, ils doivent être collés !

FPDG - Super drôle ! T'es un grand comique toi ! Mais tu f'rais mieux de retourner tout seul à ta niche avant que j't'indique le ch'min !

MPCR - Ouh, là, là ! J'ai peur ! Ça c'est bien les gens du Club; dès qu'ils ont un problème, faut qu'ils tentent de devenir violents. Jusqu'au moment où ils se prennent une branlée ! Là, on les entend plus !

FPDG - Ah oui ? Monsieur veut parler du Club ? Monsieur veut qu'on discute politique ? Très bien, alors Monsieur peut sans doute me dire ce qu'il fout ici, alors que même les pétasses de l'ALF savent que les pauvres, c'est le business exclusif du Club !

MPCR - Ah oui, mais ça pourrait changer....

FPDG - C'te culot ! Vas-y, montre nous qu'il te reste encore un bout d'glaouis ! Dis nous à quoi tu penses !

MPCR - Et bien je suis persuadé que nous, à l'ALF, nous saurions en faire quelque chose de mieux de l'argent récolté ici, que vos brutes décérébrées de votre Club de lopettes.

FPDG - Ah ouais, et quoi donc ?...

MPCR - Par exemple, nous acheterions tout ce qu'il faut pour faire des gâteaux, et ensuite nous en donnerions à tous les pauvres...

FPDG - Trop drôle ! Faut pas exagérer, on parle de pauvres, pas de suicidaires ! Je suis prête à parier que pas un seul de ces clochards ne toucherait à tes gâteaux pourris !...

MPCR - Pari tenu ! Disons que le gagnant remporte l'exclusivité du Gala pour les années à venir ! Salut, bonne soirée !...

FPDG - Que ...?! »

Et oui, tout ceci n'était qu'un vil piège tendu devant témoins par l'ALF au Club Privilèges.

Une fois revenue à la maison, la femme du PDG raconta tout à ce dernier, qui, après une bonne vingtaine de torgnoles compréhensives et rassurantes, lâcha le corps inanimé de son épouse, et déclencha une réunion de crise.

Il n'était pas possible de faire machine arrière : trop de témoins, et l'honneur du Club en jeu. Alors le PDG décrocha le téléphone et appela la PCR.

Les règles du combat furent établies d'un commun accord. Chaque camp fabriquerait 200 petits gâteaux. Puis on choisirait une rue au hasard. Le Club commencerait d'un bout de la rue, l'ALF de l'autre. Celui des deux qui arriverait à vendre le plus de gâteaux serait le vainqueur, et obtiendrait un droit exclusif de présence au Grand Gala de Charité cité plus haut (c'est trop long à répéter !). L'autre n'aurait plus qu'à fermer sa gueule et ne plus jamais refoutre les pieds dans ce Gala.

Le principe de vendre les gâteaux est vraiment impératif. Les deux camps savent bien que s'ils les donnent, les 200 vont partir. En les vendant, ils s'obligent à faire les meilleurs gâteaux possible, et donc, ils vont vraiment s'affronter sur le terrain symbolique de la qualité. Que le meilleur gagne....

CONVOCATION

Les Adhérents sont invités à se rendre dans un abri-bus précis de la ville (station Alamarch), où leur contact se fera connaître en récitant des vers de Victor Tuninja (un poète disparu... en mer, de façon inexplicquée, par beau temps, et alors que le reste du navire est arrivé à bon port...). Les Adhérents devront trouver une rime au dernier vers pour s'identifier.

L'abri-bus est simple à trouver. Au bout de 40 minutes (stress +5 histoire de bien commencer la journée), un type avec un imper boutonné jusqu'au col, des lunettes noires et un chapeau s'approche de l'arrêt et commence à marmonner :

**« Mouette ô mouette,
Que tu es chouette
Pirouette cacahouète
Comme une brouette
Tenue par un ornithorynque... »**

Et là, il attend la rime ! Soyez généreux sur le stress, non seulement pour ceux qui vont chercher, mais aussi pour ceux qui subiront la quasi-inévitable mauvaise rime qui suivra !



© Ghislain Thiery

Une fois cette délicate opération de reconnaissance passée, le contact parlera, toujours enfoncé dans son camouflage pas du tout repérable.

« Messieurs, la mission que le Club va vous confier est des plus importantes. Mais d'abord, dites moi, est-ce que vous sentez quelque chose ? »

Test d'un talent de Sens approprié (ou 0 sinon), et un bonus de 10% pour détecter... une forte odeur de merde de chien !

En fait, ils ne devraient rien sentir, mais manque de bol, leur contact a écrasé un gentil cadeau canin bien frais laissé sur le trottoir, juste avant de rejoindre les Adhérents ! Après avoir bredouillé deux ou trois excuses bidons, le contact ouvre son imperméable, et exhibe une mallette fermée à clef. Il ouvre la mallette en question, et brusquement s'en échappe une merveilleuse odeur de nougat chaud. Il en offre à chacun des Adhérents.

« Bon alors, voilà l'objet de votre mission. Nous avons un pari avec les gonzesses de l'ALF. Ces nougats ont été fabriqués par l'une des plus humbles Adhérentes de notre Club, et nous avons parié avec l'ALF que nous arriverions à en vendre plus que leurs sales gâteaux tout moisis. Pour ce défi légendaire, nous avons choisi la Rue Avan-Lébeu, où vous retrouverez sur place un de nos émissaires qui vous attendra avec des mallettes identiques à celle-ci. Vous devrez remonter cette rue et vendre le plus possible de nougats. A ce propos, vous en aurez 200 au départ, mais ne vous inquiétez pas, avec une telle odeur alléchante, ils devraient partir rapidement. Durant tout le défi, vous serez contrôlé par deux témoins de l'ALF. Les règles sont les suivantes : les nougats doivent impérativement être vendus (au prix ridicule de 10 Nigos le nougat). Pas de vols, pas de menaces, rien d'autre que la bonne odeur de ces charmantes friandises. Pas le droit non plus de taper ou de maltraiter les deux témoins. Vous commencez donc à un bout de la rue, et une équipe de l'ALF avec des témoins de chez nous commence à l'autre bout. Vous devriez vous rejoindre en milieu de rue. A ce moment là, on fera le compte de ce que chaque groupe



aura récolté, et celui qui en aura le plus, sera le gagnant. bon bien évidemment, ce n'est qu'un simple pari, mais bon, nous savons que nous ne pouvons pas perdre, n'est-ce pas ? Bon, il est temps pour vous de rejoindre votre mission. Tenez, voici de quoi prendre le bus ».

Sur ce il tend un billet de 100 Nigos à chaque Adhérent (le ticket de bus coûte 10 Nigos !). A noter que le bus n'aura de la monnaie que pour deux billets !

SUR PLACE

En début de rue, un gars à moitié endormi (il a fabriqué des nougats toute la nuit !), et nanti d'une fausse barbe grossière (c'est Edmond d'Hieu-Kilékon habilement déguisé, véritable auteur des nougats !) attend les Adhérents avec 5 malles de 40 nougats chauds. A côté de lui, les deux témoins de l'ALF, qui vont aussitôt exiger une fouille !

Elles ne regardent que les poches, sacs et chapeaux et confisqueront toutes les armes et l'argent disponible (en notant ce qui appartient à chacun pour leur rendre à la fin) ! +10 points de stress par objet sur lequel comptaient les Adhérents pour accomplir leur mission.

Le faux barbu lâche : « Faudrait y aller, maintenant. Ils ont déjà commencé de l'autre côté ! »

En effet, à l'autre bout de la rue, quatre pin-up escortées de près par deux cadres du Club avancent déjà de maison en maison.

Les Adhérents seront étroitement surveillées par les témoins de l'ALF, et tenteront d'interdire toute tricherie. N'oubliez pas cependant qu'elles ne sont que deux. Toutefois, la meilleure solution consiste... à ouvrir les malles au nez des habitants, d'abord un peu effrayés par une telle équipe !!! L'odeur délicieuse qui s'en échappe est irrésistible, et au prix de 10 Nigos, les ventes démarrent bon train.

Tout devrait bien se passer, sauf si les Adhérents se font prendre à tricher (pari perdu d'office), ou si certains s'amusent à grignoter quelques nougats !!! Normalement, les deux équipes se rejoignent en milieu de rue. Les filles de l'ALF ont vendu 196 gâteaux. Curieusement, elles ne semblent pas vouloir aller plus loin dans la rue. Les deux cadres du Club informent alors les Adhérents d'un point de règle bêtement passé sous silence jusque là : les équipes ne

doivent pas démarcher dans les maisons où leurs concurrents ont déjà réussi une vente. Pourquoi cette règle ? Hé, ho, sinon, ça fait pas sérieux, alors une règle un peu compliquée (!) au milieu de tout, ça peut pas faire de mal!!!

Inutile de préciser que de chaque côté, on a réussi au moins une vente dans chacune des maisons de sa moitié de rue !

Moment d'angoisse : à ce stade, les Adhérents ont vendu 194 nougats (moins ceux éventuellement boulotés au passage par les Adhérents eux-même !). +20 points de stress pour tout le monde ! Le Club aurait-il donc perdu ? Mais non, pas tout à fait, car en réalité, les filles de l'ALF n'ont pas réussi à placer un seul de leurs gâteaux dans la dernière maison. Celle-ci compte 5 locataires. Donc, tout peut changer. Le sourire de triomphe de l'équipe de l'ALF n'augure pourtant de rien de bon (elles en viennent de cette maison, elles savent donc qui sont les zozos qui habitent là) !

Bon, et bien voilà. 5 locataires à décider. De plus, si des nougats ont été honteusement bouffés par les Adhérents, va falloir tricher à fond ! Le tout sous le regard des deux témoins de l'ALF. Bonne chance !

Les locataires (on aura les noms sur les boîtes aux lettres) :

Madame Simone Eloise – Comité de lutte Contre les Cochonneries Pâtisseries – RDC

Monsieur Jérôme Anfoto – Association Centrale des Dentistes en Colère – 1er étage

Maître Eva Tefer – Officine « Diététique d'Intelligence Alimentaire et de Recherche de l'Équilibre Énergétique ». – 2ème étage

Monsieur Isidore Deboux – Front Anti Démarchage à Domicile Abusif – 3ème étage

Monsieur Humpfrey Bienfufé – Groupe « Promotion de l'Hygiène Organique Bucco-Intestinale » – 4ème étage



LES PROTAGONISTES DE CETTE MERVEILLEUSE HISTOIRE

◆ Le contact à l'imper

F : 3 I : 7 R : 3 S : 7 Z : 5

Se déguiser pour ne pas être reconnu (S) 5 = 55%

Être immédiatement repéré à cause de son déguisement (R) 5 = 35%

Planquer un truc volumineux sous son imper sans que ça se voit (S) 7 = 65%

Parler à voix basse (S) 5 = 55%

Prendre des airs d'agent secret en mission ultra importante (R) 7 = 45%

Rien de plus à dire sur lui, si ce n'est que sa pire angoisse est qu'on lui enlève son déguisement. Si tel est le cas (de force bien sûr), il fera une violente crise de nerf et boudera, horriblement vexé.

◆ Edmond D'Hieu-Kilékon

F : 3 I : 4 R : 6 S : 7 Z : 5

Faire des pâtisseries savoureuses (S) 10 = 90%

Se barrer si ça sent le roussit (R) 5 = 50%

Conversation mondaine (S) 10 = 90%

Engueuler les marmitons (R) 8 = 65%

Se déguiser (I) 2 = 25%

Il se dit que c'est la dernière fois qu'il accepte une commande de ce Club de m.... ! Sans déconner, un type de sa qualité, se retrouver en pleine rue, à fournir des nougats chauds à ces clochards !...

◆ Les deux juges de l'ALF (Hermione et Symphonie)

F : 4 I : 6 R : 4 S : 5 Z : 6

Théories Féministes (I) 6 = 55%

Tenir les hommes pour des brutes imbéciles (R) 8 = 55%

Tenir les Adhérents pour les plus cons des hommes (I) 7 = 60%

Observer comme des chouettes (S) 6 = 50%

Montrer du dégoût (R) 8 = 55%

Visiblement écoeurées par la présence de ces rats géants que sont les Adhérents, elles prennent leur tâche suffisamment au sérieux pour endurer ces désagréments, et signaler la moindre tricherie.

◆ L'équipe de vendeuses de l'ALF (Lola, Pulpa, Loanna et Irina)

F : 5 I : 4 R : 7 S : 6 Z : 3

Aguicher (S) 7 = 60%

Karaté (R) 6 = 60%

Esquive (R) 8 = 70%

Faire un sourire qui fait craquer tous les mâles (S) 7 = 60%

Se foutre en rogne si quelqu'un les appelle « Kate » ou leur dit « Il est où le chat Willie ? » (R) 10 = 80%

Au sujet de ce dernier talent, il s'agit bien entendu d'une référence subtile au fait que ce sont les « nanas de l'ALF » ! Si vous avez toujours pas compris, laissez tomber, ne ne devions pas avoir les mêmes chaînes de télévision !

Bon, à part ça, elles resteront tranquilles sauf si on les énerve, ou si on entame les hostilités.

◆ Les deux juges du Club (Jean-Antoine et Thiebault-Guérin)

F : 4 I : 6 R : 4 S : 5 Z : 6

Se rincer l'oeil (R) 6 = 45%

Tenir les femmes pour des objets utilitaires (R) 8 = 55%

Tenir les membres de l'ALF pour des objets utilitaires qui piquent (I) 7 = 60%

Se foutre royalement de ce pari à la con (R) 6 = 45%

Attendre l'heure du départ (F) 8 = 55%

Ils n'attendent qu'une chose; que ça se termine. Ils n'ont apprécié qu'une chose : la fouille des minettes de l'ALF (eux ne se sont pas contentés des poches !), et la première demie heure passée à les mater furieusement. Mais bon, maintenant, même ça, ça les fatigue !

◆ Simone Eloise

F : 5 I : 5 R : 5 S : 6 Z : 4

Faire la guerre aux caries (S) 8 = 65%

Vomir le sucre (R) 8 = 60%

Détester Halloween (F) 8 = 60%

Présidente du Comité de lutte Contre les Cochonneries Pâtisrières (CCCCP).

Amoureuse transie de Monsieur Anfoto, qu'elle tient pour un homme de poigne, un vrai dur, elle fait la guerre à tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à du sucre !



© Ghislain Thiery

Grande et maigre, elle fait penser à une bigote (elle a le comportement d'une intégriste de l'anti-sucre !). Le plus redoutable, c'est si elle vous prend en affection. Dans une telle hypothèse, elle voudra impérativement vous faire un petit café (bien sûr, la seule demande acceptable est « sans sucre » !). De toutes façons, le sucre n'arriverait pas à s'enfoncer dans la tasse tellement son café est noir ! +20 points de stress par tasse bue.

◆ Jérôme Anfoto

F : 4 I : 6 R : 6 S : 4 Z : 5

Vous mater les dents pour voir s'il y aurait pas moyen d'arrondir son chiffre d'affaires (R) 8 = 65%

Faire mal (S) 10 = 65%

Vous parler comme si vous aviez 0,5 en QI (R) 8 = 65%

Trésorier de l'Association Centrale des Dentistes en Colère (ACDC).

La colère des membres de cette association est surtout dirigée contre le niveau de vie ridiculement bas que les politiques imposent à cette profession (à peine 30 000 Nigos par mois en moyenne). Quand on pense qu'il faut à peine 2 minutes à un pauvre pour bouffer une saloperie, saloperie qui va ensuite lui gâter inexorablement les dents, dents que l'altruiste dentiste devra soigner (étant par là même obligé d'approcher de très près le dit pauvre), on comprend aisément qu'ils réclament beaucoup plus en salaire. Ils sont aussi très en colère contre ceux qui voient pas le rapport.

Bref, le bon Docteur Anfoto reçoit dans une ambiance de cabinet dentaire (forcément, il bosse à domicile !) et malgré son foulard

dernier cri autour du cou, et sa moue dédaigneuse au coin des lèvres, il ne peut s'empêcher de vous scruter les dents quand il consent à vous parler....

PS : Il tient Madame Eloise pour une brave femme, mais un peu pauvre quand même !....

◆ Maître Eva Tefer

F : 4 I : 6 R : 5 S : 5 Z : 5

Flairer le pigeon (S) 9 = 65%

Le plumer (R) 9 = 65%

Lui faire croire qu'il est heureux d'avoir été plumé (S) 9 = 65%

Officine « Diététique d'Intelligence Alimentaire et de Recherche de l'Équilibre Énergétique » (la DIARÉÉ).

Physiquement parlant, elle ressemble à un vautour qui se serait laissé pousser les cheveux et les ongles. Quand elle vous parle, c'est toujours lentement, et les yeux à moitié fermés, comme si elle était en transes. Son appartement pue l'encens à plein nez, et elle vous reçoit dans une grande pièce vide de tout mobilier, juste avec quelques tapis au sol. C'est là qu'elle donne ses cours de « Ré-énergétisation alimentaire » par l'usage des algues et tout plein d'autres trucs qu'on penserait jamais à manger si elle était pas là pour vous en parler ! Le premier cours est gratuit, le deuxième ne coûte que 100 Nigos, et les 589 suivants (obligatoires à partir du 2ème), à peine 8 000 Nigos pièce...

◆ Isidore Deboux

F : 5 I : 3 R : 8 S : 8 Z : 1

Fusil à Pompe (R) 7 = 70%

Se croire persécuté (S) 7 = 70%

Insulter tout le monde (R) 7 = 70%

Fondateur et membre unique du Front Anti Démarchage à Domicile Abusif (le FADDA).



Ce brave homme de 60 ans n'ouvre jamais sa porte, et il ne sort qu'une fois par mois faire des tonnes de courses dans une épicerie de nuit. Et ces nuits là, même l'épicier a peur ! Isidore est fracassé au plus degré, et voit des conspirations partout (dont il est la cible, bien entendu). Pour lui, les démarcheurs à domicile sont des agents ennemis envoyés pour le tuer. Alors s'ils insistent un peu trop, il n'hésitera pas à libérer le pays de ces dangereux terroristes...

Sa porte est bardée de serrures, mais pas blindée (pour qu'il puisse tirer au travers !) : CE = 40. Ce qui est bizarre, c'est la petite plaque de bois fin qui est collée dessus (c'est pour cacher les trous du dernier tir !).

◆ Humpfrey Bienfufé

F : 5 I : 5 R : 5 S : 5 Z : 5

Vous regarder avec un air de prédateur (S) 8 = 60%

Vous offrir des bonbons (R) 9 = 65%

Vous demander en échange quelque chose - en bavant ! (S) 10 = 70%

Groupe « Promotion de l'Hygiène Organique Bucco-Intestinale » (le PHOBI).

Oui, bon ! Il est petit, gros et chauve, porte en permanence un tee-shirt marqué d'un truc style « Laissez venir à moi les petits enfants... », et refuse obstinément d'ouvrir la porte à un individu de plus de 10 ans, car il est intimement persuadé qu'au delà de cet âge, l'être humain n'est que violence et désagréments. A sa décharge, il faut dire qu'à chaque fois qu'il a rencontré un individu de plus de 10 ans, il s'est fait casser la tronche !

REUSSITES DE MISSION

Echec Lamentable :

Plus de gâteaux que de nougats vendus. Le Club perd la maîtrise du Gala. La femme du PDG est en larmes, son honneur est bafoué, et le mari de la PCR se fout de sa gueule dès qu'il la voit.

Gain de 2 points de talents et une Haine supplémentaire sur la table suivante :

D10	Haine
1	Au choix du joueur
2	Le nougat
3	Les paris à la con
4	L'ALF
5	Les gens tordus
6	Le démarchage à domicile
7	Les chiens qui chient sur les trottoirs*
8	Les juges
9	Les défis sexistes
10	Au choix du Maître

* : A condition d'avoir senti la sympathique odeur apportée par le contact à l'imperméable !

Réussite Douteuse :

En fait, il y a une solution pour se sortir de ce merdier. Déclencher une bonne bagarre générale à la fin ! Si on parvient à faire en sorte que les Nigos de la vente volent un peu partout, ou même si on parvient à piquer la part de l'ALF, les deux camps affirmeront avoir gagné, et on restera sur un score d'égalité particulièrement haineux entre les deux organisations. Madame la femme du PDG et Monsieur le mari de la PCR continueront à se côtoyer dans les Galas, se menant une guerre stratégique d'une incroyable violence virtuelle.

Gain de 4 points de talents

Réussite Glorieuse :

Plus de nougats que de gâteaux vendus (?????!!!!!!). Celles de l'ALF n'en reviendront pas, et ne penseront même pas à déclencher une baston ! Madame la femme du PDG est rayonnante et sublime. Elle illumine de sa présence les Galas du Grand Monde. Ce chien de mari de la PCR longe les murs et baisse le regard quand il la croise.

Gain de 8 points de talents.

Les Chroniques Parisiano-Perpignanaises Atomic Edition : Nouveau nouvel an... (ou Atomic Bomberman)

Un scénario Vampire par Greuh

Avec deux trois trucs récupérés à Mr \$alade, entre autres des conseils bienveillants et avisés.

Scénario plutôt linéaire pour Vampire la Mascarade troisième édition. Ce scénario est conçu pour une coterie quelconque bien que soudée et Camariste. Sachez qu'en tant que MJ, il faut être à moitié taré pour faire jouer ce scénario : ça parle d'un Malkavien, hin hin hin ©...

Or voici donc nos intrépides héros courant vers d'immenses masses de produits illicites et forcément dangereux.

OR DONC, DE QUOI EST CE QUE CELA CAUSE-T-IL ?

Saint-Sylvestre 1999, un Malkavien, Prophète, pense que l'Apocalypse est pour minuit. Si. Or donc il danse nu sur le toit d'un bâtiment près de la Tour Eiffel, n'espérant rien rater de ce superbe événement. Après plusieurs heures de rituels extatiques, l'heure fatidique sonne enfin. Dans tout Paris, c'est la liesse de s'être planté de date pour le changement de millénaire qui prime ; alors que pour Prophète, c'est une immense déception. Vous me direz, il aurait dû





s'en douter, mais je vous ai expliqué que c'était un Malkavien... un peu plus déjanté que la moyenne. C'est aussi un scientifique renommé dans le milieu vampirique pour d'excellentes recherches sur les effets des radiations sur les Vampires...

Or donc son Apocalypse n'a pas eu lieu, et il est très, très, mais alors très déçu. Une idée germe alors dans son esprit : puisque l'Apocalypse n'a pas eu lieu, ben il se démènerait pour que la fin du monde vienne quand même...

OU PARIS EST UNE VILLE QUI BRILLE PLUS QU'ON NE CROIT, COMME TCHERNOBYL...

Aujourd'hui, c'est une lune magnifique qui se lève sur le Louvre où ce bon vieux François règne sur une foule de courtisans variés, mais tous assoiffés de pouvoir. Ça c'est le quotidien. Toutefois il devrait y avoir du nouveau, sinon il n'aurait pas fait appel à nos PJs favoris.

Ils arrivent au Louvre, l'ambiance semble agitée. S'ils ne le connaissaient pas avant, ils découvrent ce bon vieux Prophète quand un vampire dans la soixantaine, les yeux fous cerclés de petites lunettes rondes se rue vers eux, habillé d'une blouse blanche déchirée et malodorante.

"En vérité, en vérité je vous le dis : l'Apocalypse est pour bientôt, préparez vous ! La fin du monde arrive..."

Etc., ad nauseam.

Quoi que les PJs répondent, il n'écoute déjà plus et commence à partir continuant dans son fantasme. D'autres Malkaviens se joignent à lui et le suivent dans son délire, annonçant que le monde va être envahi par les poux rouges du Zambèze, les petits gris, les gros Bourgogne ou les serveurs de Rael. N'importe quoi, comme d'hab., quoi...

Enfin, nos PJs rentrent dans l'Elyseum pour y voir une ambiance ma foi assez habituelle de complots, de rires frelatés et de surveillance à peine cachée d'un rival ou d'un autre. En bref, la Camarilla Parisienne...

Faites-leurs goûter les joies de la cour en pimentant l'événement de quelques rencontres judicieusement choisies afin de faire disparaître les délires de Prophète de leur mémoire : petits ridicules, harpies, etc.

Le Gardien de l'Elyseum, serviteur de Villon, se dirige vers eux un bon moment après leur arrivée. Mettez votre gardien habituel, sinon, voici sa description : c'est un nain, grassouillet, le visage fermé, muet et chauve, gants blancs et habillé en majordome (les fans du *Prisonnier* reconnaîtront en lui *The Butler*). Il leur fait signe de se diriger dans le bureau privé de Villon.

Ce dernier, engoncé dans un magnifique siège de cuir ne semble pas

particulièrement heureux. Il tient une liasse de feuilles manuscrites et ne prête pas tout de suite attention aux personnages (en fait, il attend que ceux-ci aient les couilles de l'interrompre). Quand ils osent enfin, il les interrompt à son tour :

« Messieurs, j'ai un petit problème. Ma foi rien de grave, mais je ne voudrais pas le confier à des personnes trop en vues de la Cour, car cela pourrait alors causer d'importantes tensions. C'est une requête : j'aimerais que vous fassiez une recherche pour moi. Acceptez vous ? »

Les personnages vont forcément demander quelque chose en échange de leurs services, ce à quoi il répond :

« Un service en vaut un autre, non ? »

(Débrouillez-vous en tant que MJ pour proposer un salaire qui intéressera vos joueurs en fonction de leurs motivations.)

Quand ils ont (enfin) accepté, il leur explique la chose :

« Voilà : je sais de source sûre, que plus de trente kilos de plutonium dérobés en Russie se baladent dans mes murs. (Laissez à vos joueurs le temps d'absorber la nouvelle, ceux qui ont une maîtrise en physique ou un peu moins savent que cela correspond à beaucoup plus que la masse critique ; ceci dit, si le joueur n'y pense pas de lui même, ne lui dites pas.)

Cela ne me plaît guère quand vous connaissez le potentiel destructeur de l'irradiation sur la chair vampirique. Vous ne connaissez pas ? C'est pourtant simple, une exposition à un taux supranormal de radiations provoque les mêmes effets sur nous que les coups de soleil (grand sourire). Vous comprenez donc comme la vie pourrait devenir difficile si le Sabbat venait à mettre la main dessus... Bien. Donc récupérez-moi ce plutonium et débarrassez-vous en dans la première... Comment les mortels appellent-ils cela ? Centrale nucléaire. Et évitez que toute la Camarilla et le Sabbat soient au courant de ça, OK ? vous serez gentils... »

Si vos joueurs sont des êtres humains normaux, ils devraient être « époustoufflés » de ce qui leur tombe sur le coin de la gueule...

Note sur la vraisemblance :

François n'est pas très au fait des choses nucléaires car celles-ci sont un peu trop récentes et complexes pour lui. Vos joueurs ne pourront pas se débarrasser de ce plutonium dans la première centrale nucléaire venue pour la bonne et simple raison que les centrales créent du plutonium, elles n'en consomment pas (ou très peu et mélangé à de l'uranium : le MOX). Il leur reste comme possibilité de le disperser (mais



l'ingestion ou l'inhalation de Pu vaporisé est très dangereuse), le revendre ou s'en débarrasser à La Hague. Superphénix a fermé, hélas pour eux, puisque c'était le seul surgénérateur qui carburait au plutonium...

S'ils essaient de dire quoique ce soit à François, celui-ci n'écoute déjà plus, l'esprit perdu dans l'appréciation d'un morceau de Ramms+ein (eh oui, François est « up to date », question 'zique).

Que vont-ils faire alors ? Ben... déjà, ils ne vont pas interroger les premiers vampires venus s'ils ont l'habitude de respecter les ordres de Villon. Dans le cas contraire, Villon le saura assez vite, et réprimandera les joueurs : il faudra qu'ils remplissent leur part du marché, mais leur récompense sera de ne pas se faire massacrer par Villon. Cool, non ? Vous saviez que ce vieux François était une bonne pâte.

De plus, cela signifie qu'en tant que MJ vous allez avoir du boulot, puisque d'autres (ennemis de Villon et Sabbat) vont se lancer eux aussi sur la piste du plutonium perdu.

TIRE SUR LE MALKAVIEN ET LA BOMBINETTE CHERRA

Prophète, dans son agonie intellectuelle, a décidé qu'il ferait l'Apocalypse lui-même. Il a donc pour intention de faire péter une bombe A de 1Mt en haut de la Tour Eiffel. Ce qui signifie pour l'humanité un cratère de 350 m de rayon et des morts sur un rayon d'un kilomètre, et quand on sait que les effets sont pires sur les Vampires... Dans son esprit déjanté, l'Apocalypse se résume à ça. C'est pas grand-chose pour une Fin du Monde de qualité, mais c'est déjà pas mal au niveau destruction !

NB : Si vos PJs échouent à cette aventure, vous pourrez toujours trouver une excuse à la con pour faire croire que cela n'est pas arrivé, mais vous n'êtes pas obligé de tout faire sauter (Cf. la fin).

Or, Prophète, physicien nucléaire de son état, va lui aussi essayer de récupérer cette matière fissile qui lui arrive comme à Noël.

Si vous avez envie de faire jouer la deuxième partie, plutôt amusante, de ce scénario, les joueurs devront se faire devancer par Prophète, mais aussi accumuler les renseignements dans cette première partie. Les choses seront beaucoup plus rigolotes si c'est une bombe armée qui se balade dans Paris, plutôt que 6 pauvres kilos de plutonium brut...

Lorsque les joueurs veulent retrouver la trace de 30 kilos de plutonium brut, à qui s'adressent-ils ?

Les Nosferatus ne sont pas ceux vers qui se tourner en priorité, étant donné les directives de François Villon.

Par contre, la presse peut fournir par ses archives un article comme quoi la Russie aurait encore perdu de la matière fissile il y a deux semaines... 36 kilos de plutonium. La paranoïa du « Nuclear Terrorism » est en hausse. D'après des sources plus que moins sûres, on soupçonnerait la mafia Russe de vouloir alimenter l'Inde, mais on sait que celle-ci n'a nul besoin de cela.

Une autre coupure de presse donnera l'information suivante : « un camion Russe retrouvé incendié à Strasbourg. » Vos Pjs ne sont pas cons, ils vont faire un lien. Un lien faux, mais un lien quand même. Car s'ils arrêtent à leurs recherches, ils vont rater la coupure de presse la plus importante :

Deux douaniers se meurent d'une mystérieuse leucémie à Perpignan

Suite à l'investigation d'un mystérieux camion abandonné depuis plusieurs jours sur un parking, deux douaniers se sont retrouvés aux urgences de l'hôpital de Perpignan avec une grave leucémie. Le conducteur du camion, quant à lui, reposait, mort, la tête sur le volant. Par contre, il ne transportait pas de fret. Les deux douaniers, quelques heures après leur macabre découverte, étaient transférés à l'hôpital suite à de graves nausées inexplicables. C'est là qu'on leur a expliqué qu'ils avaient été soumis à d'importantes radiations. Quant à la provenance de ces radiations, le mystère reste entier, puisque le camion n'a pas encore été examiné plus en profondeur.

A Strasbourg, choux blanc. Amusez-les avec une enquête, mais comme ce n'est pas là que ça se passe, ils vont laisser tomber. Faites durer ou pas, suivant votre motivation. Dès que ça commence à ramer, faites-leur sentir que c'est une fausse piste...

Débrouillez vous alors pour qu'ils chopent la dernière coupure de presse.

OU PERPIGNAN EST UNE BOURGADE BIEN MORTE, HORS SAISON, ET OU LES JOUEURS DEVRAIENT SE SENTIR CHEZ EUX.

Perpignan est une ville de plus de 100 000 habitants, avec une population sur le déclin (entendez par là que la date de péremption est largement dépassée pour beaucoup d'habitants).



Le Prince de Perpignan n'est pas un Prince, ni un Marquis d'ailleurs, mais un Evêque du Sabbat (et c'est là que se pose le problème). Il tient siège dans une petite boutique de jeu en réseau dans un quartier calme de Perpignan. La boutique s'appelle Cyberia. En fait, l'évêque a plusieurs particularités :

a/ Ils sont en fait deux évêques, le premier s'appelle Anthony, Tremere Antitribu de son état (suite aux récents événements, il affirme être Lasombra). Il est vêtu très simplement : jeans, T-shirt et baskets. C'est lui la tête, en général. L'autre s'appelle Jérôme, grand Brujah barbu au visage sympathique. Il laisse Tony diriger pour deux raisons : il n'en a pas envie, et il est trop calme et même taciturne pour avoir envie d'un quelconque pouvoir. Il s'occupe donc de l'ordre et de la discipline à l'intérieur de la boutique. Ces deux gentils seigneurs de la ville s'occupent de la microscopique Cour de Perpignan, qui comporte une cinquantaine de Vampires ma foi bien Sabbatiques.

b/ Anthony et Jérôme ne sont pas foncièrement anticamaristes et, pour peu qu'ils ne foutent pas le bordel, les Pjs seront accueillis avec le respect qui leur est dû, mais cela ils ne le savent pas à l'avance. Ils auront quand même du mal à se faire à certaines habitudes de la maison, entre autres le distributeur de canettes. En effet, dans la boutique se trouve un distributeur de boisson, dont la touche « Bouteille 50 cl de Nestea » est associée à un panneau : « H.S. ». On met 8 F, on appuie, et on a une bouteille de 50 cl de bon sang très frais qui tombe. Il fait chaud dans le Sud et on y apprécie les boissons fraîches.

Ceci dit, si vous voulez une Cour du Sabbat plus sérieuse, installez-la dans le Palais des Rois de Majorque, ou dans les caves du Castillet... Cela fera plus « Cour standard », reportez-vous en fin de scénario.

Bon, ils sont très gentils, mais que savent-ils des deux douaniers ? Rien, en fait. Si ce n'est que le bruit court que ces gars ont été irradiés (ça c'est dans l'Indépendant, le journal local), et surtout que le camion qu'ils n'ont pas encore examiné en profondeur est resté à la douane, bloqué pour une investigation poussée à

venir « bientôt ». Ici, ça veut dire dans moins de deux mois, si, si, promis. Donc le camion est bien là.

Ils se rendent aux douanes. S'ils ont pensé au compteur Geiger, celui-ci va se mettre à crachoter autant que Canal + sans décodeur dès qu'ils seront à moins de 10 m du camion.

Dès qu'ils seront à moins de 5 m du camion, ils seront pris de nausées et leur peau commencera à brûler doucement. Un niveau de blessure aggravée. S'il y en a qui insistent, arrivés au camion, ils atteignent le deuxième niveau de blessure aggravée (même avec Endurance, ce n'est pas sookable) ; la nausée devient très violente, mais des jets de Courage permettent d'y résister. Si vos joueurs sont trop cons et essaient de pénétrer malgré tout dans le camion, ils s'évanouissent à moins d'un jet de Courage difficile, et c'est encore une blessure aggravée de plus, ainsi que la joie de ramper pitoyablement par terre à cause de la douleur. Le camion a l'air vide, mais en fait, avant l'intervention de Prophète, il y avait deux planques contenant du plutonium. Prophète et ses copains, ne le sachant pas, n'en ont récupéré qu'une. Ce qui fait que l'autre, bien plus grosse (environ 30 kg), est restée enfermée entre le plancher et le châssis. Le Geiger hurle.

Si vos joueurs sont intelligents et s'arrêtent à la nausée, ils vont peut-être vouloir savoir ce que savent les douanes françaises sur ce camion...

Le dossier du camion, pour peu que vos joueurs le récupèrent, explique qu'il a été retrouvé sur un



parking, le chauffeur mort. Cela, ils le savaient déjà. Par contre, ce qui a été caché à la presse, c'est que le chauffeur a été vidé de son sang et qu'on a retrouvé les restes d'une immolation à l'intérieur d'une combinaison antiradiation déchirée à proximité du camion. S'ils se rappellent ce que François Villon leur a dit ou qu'ils ont « tâté » du camion, ils se douteront que celui qui s'est immolé n'est en fait qu'un vampire, ami de Prophète qui a péri. Et à part cela, le camion était fracturé et vide, exceptées les radiations qui en émanaient, mille fois supérieures aux normales saisonnières.

En retournant à Cyberia, ils y verront la petite Cour réunie dans la boutique. Les Malkavs seront tous là, en train de jouer à Everquest. Si. En papotant avec tout le monde, personne ne sait rien, à part les Malkavs : un petit contingent de leur clan est venu de Paris les voir il y a une semaine ou deux (trois jours avant la découverte du camion par les douanes, en fait). Ils se sont bien marrés tous ensemble, ils ont fait les cons avec eux deux nuits durant, mais ont disparu juste après. Ils étaient venus en J9 avec un dessin de Télétubbies dessus. Ils sont repartis avec. Ils étaient une dizaine, et ils étaient menés par un génie, un visionnaire selon eux (Prophète, en fait, mais ils ne le connaissent pas).

En résumé, des Malkavs ont monté 6 kilos de plutonium à Paris, mais que peuvent-ils bien vouloir en faire ?

OU ON RETOURNE A PARIS ET ON SE DIT QU'IL N'EST PAS BON DE LAISSER DES MALKAVS JOUER AVEC LES ALLUMETTES

Ben ouais. Après tout, ce plutonium est aux mains de Malkavs gravement atteints. Cela ne plairait pas à François, mais il n'est pas joignable. Or, ça se trouve chez les Malkavs et, il va falloir que les Pjs devinent ce qu'ils vont en faire.

Ce qu'ils peuvent apprendre, de plein de sources différentes :

Prophète s'appelle en fait Robert Arrhenius et est physicien nucléaire.

Il possède un J9 avec un dessin de Télétubbies sur le côté.

Il est l'auteur de « Des effets amusants de l'irradiation sur la chair vampirique et de leurs joyeux dégâts sur la mentalité de la victime, une étude hilarante de Robert - Prophète - Arrhenius », qui décrit par le menu tout ce qu'il a fait subir à des vampire du Sabbat qu'il est allé « capturer » en banlieue avec ses amis.

Les joueurs peuvent aussi apprendre le coup de la danse sur le toit le 31/12/1999.

Ce qu'ils peuvent apprendre plus difficilement :

Prophète n'habite jamais plus de deux nuits au même endroit, et nul ne semble savoir où se trouve son labo, qui doit pourtant être sacrément achalandé, étant celui d'un physicien nucléaire...

Il reçoit ses crédits d'un compte suisse, mais, avec du forcing et des bons contacts, ou un bon HaCkEr, ils peuvent savoir que son compte est crédité par l'ennemi principal de Villon.

Cet ennemi (donnez-lui le nom de l'ennemi récurrent de Villon dans votre campagne) finance ses travaux au cas où Prophète découvrirait un jour quelque chose d'utile, afin de se l'approprier et d'en obtenir les bénéfices, et qui sait, peut être devenir Prince de France à la place du Prince de France. « Iznogoud » n'est pas au courant pour la bombe et serait probablement contre ce projet s'il en avait connaissance.

Les joueurs, quand ils auront accumulé les renseignements, vont aller au labo de Prophète, dont ils auront bien fini par avoir l'adresse.

Le labo se trouve dans une cave du quartier latin. Très grand, immense même, très fourni, mais malgré tout, malkavien : une poupée massacrée dans un coin, une main qui traîne dans un becher, un poster des Simpsons sur un des murs, un Bozo le clown gonflable géant dans un coin, mais aussi :

Un poste de soudure à l'arc.

Plusieurs combinaisons antiradiation complètes, qui traînent dans un coin et qui font couiner le Geiger si vos joueurs ont pensé à en amener un. En fait, ce sont les gants, sur lesquels sont restés un peu de plutonium (une poussière infime) qui sont radioactifs. Si si, Prophète a ramassé le plutonium comme ça, avec plein de points de volonté et des jets de courage...

Des tôles tordues, en parties rivetées, qui semblent avoir été fixées puis démontées.

Des restes d'une pâte près des tôles, ainsi qu'un liquide jaunâtre poisseux dans un becher. Les chimistes reconnaîtront du plastic près des tôles et de la nitroglycérine dans le becher.

Un nombre suffisant de membres du Sabbat pour offrir un challenge à vos joueurs (ils sont en fait là pour les mêmes raisons que les joueurs, mais au cas où vous auriez un joueur de Vampire ras-du-front, il y en a toujours un, prévoyez une baston - n'oubliez pas qu'il y a de la nitro qui traîne, cela peut être... amusant -).

◆ Et si...

Nos joueurs s'alliaient aux membres du Sabbat, en arguant du fait qu'ils ont un ennemi commun et que le danger les menace tous... Les Sabbat ne sont pas stupides et n'attaqueront de toutes façons pas dès l'arrivée des Pjs, il est donc possible de discuter.

— Un plan de Paris sur un mur, avec un rond rouge autour de la Tour Eiffel, avec un jour et une heure : aujourd'hui, dans moins de deux heures.

Ne leur dites pas à propos de l'existence de la bombe. Soit vos PJs devinent, soit rien.

OU TAÏAUT

Amusez-vous à foutre la trouille à vos joueurs, menez-les finalement à la Tour Eiffel, faites des bastons dans les escaliers de celle-ci, en résumé, SOYEZ GRANDIOSE ! Ils arrivent à la bombe un quart d'heure avant l'explosion. Qu'ils essaient de désamorcer ou pas (et bien que quasi impossible sur une vraie tête nucléaire, est ici faisable mais très difficile), le résultat sera le même : un détonateur bien malkavien et une explosion qui n'a pas lieu. Si

les joueurs n'ont pas buté Prophète (qui était à poil en train de sautiller près de la bombe), en voyant que son plan n'a pas marché, il devient Berserk et essaie de tuer les Pjs. Essayez d'en faire un vampire qui offre un challenge au groupe, faites-le imprévisible... et fou. Il faut que ce soit le final, il faut que ce soit beau.

Il ne leur restera plus alors qu'à amener l'engin de mort à Villon. En fait, le détonateur est limite fonctionnel, et Villon s'en apercevra avec un sourire. Il la fera « ranger » dans les profondeurs du Louvre. On ne sait jamais, si un jour il perd la ville et son sang froid...

Si les joueurs se sont alliés aux membres du Sabbat qui traînaient chez Prophètes, ben... c'est vous le MJ, alors c'est vous qui voyez !

Ensuite, ben... honneurs, récompenses, argent et sexe (euh...), etc.

*Veillez m'excuser pour cette perte inattendue de mes moyens intellectuels.
Pour en savoir plus: <http://fas.org/nuke>
Ou alors lisez Mr \$alade dans Backstab.*

© Ghislain Thiery





ANNEXE : QUELQUES CONSEILS POUR CE SCENARIO

Tout d'abord, lisez ce qui se trouve sur <http://fas.org/nuke>

Après cela :

Faites apparaître Prophète dans quelques scénarios de votre cru en tant que simple figurant avant de commencer celui-ci. Ainsi, il étonnera moins vos joueurs quand ils le croiseront à nouveau dans la scène d'ouverture de ce scénario.

Choisissez avec soin la zique que vous allez mettre en fond sonore pour la partie. Je vous conseillerais plutôt Ramms+ein, Rob Zombie et la B.O. de Fight Club, mais faites comme bon vous semble. Préférez un truc un peu moderne/technologique à un truc style Dead Can Dance. Evitez cependant la Techno-Hardcore quoique pour le combat final, histoire de stresser vos joueurs, la piste « Confusion » de la B.O. de Blade peut faire son petit effet dans le Grand Final.

Je n'ai pas mis de caractéristiques aux PNJs de cette histoire pour que vous puissiez créer les vôtres de façon à ce qu'elles soient appropriées à votre groupe.

Si vous ne voulez pas que Perpignan soit une ville du Sabbat ou que la Cour soit à Cyberia, situez-la dans le Palais des Rois de Majorque, très beau palais du XIIIème juché sur une colline en plein centre de Perpignan. Une moitié est occupée par l'armée, l'autre est publique. Une grande quantité de souterrains minent la colline.

En parlant de Cyberia, attachons-nous un instant à la description de cet endroit si particulier et à sa faune locale...

Tout d'abord, nous avons le faux Lasombra et véritable Tremere Antitribu Anthony dit « Toto » ou « Tony », Evêque de Perpignan, T-shirt et baskets, les cheveux bruns plaqués sur sa tête ronde, un visage jovial malgré des canines vraiment apparentes. La junk-food dont il se nourrissait ne lui a pas fait que du bien, mais bon... Son état vampirique fait de lui un être plein de surprises.

Puis Jérôme, un Brujah Antitribu, lui aussi Evêque de Perpignan, grand et musclé, barbu. Il a les cheveux longs, jeans et santiags, toujours souriant avec un regard fort aimable. Il ne se laisse toutefois pas marcher sur les pieds et a de la répartie question « muscle ».

Ensuite, nous avons la plèbe des habitués qui forment la Cour de Perpignan. Les principaux sont :

Fabien, dit « AlfZeDwarf », un Brujah Antitribu de taille relativement petite, mais de forte carrure. Un visage rond, des cheveux bruns coupés dans un genre de faux bol, un bouc et un grand sourire ravageur.

Cédric dit « Gotrek », Gangrel Antitribu rural, provenant du Soler, bled aux abords de Perpignan. Il continue de rendre visite le soir à sa famille qui ne se doute de rien. Elle est habituée à ses longues périodes de disparition, et il a toutes les peines du monde à refuser la nourriture que lui propose de bon coeur sa mère (Eh, c'est une mère qui aime son enfant...).

Zidane, dit « La Liche » : un grand Algérien très émacié, à la peau sombre. Il s'agit d'un Assamite Antitribu. Il passe beaucoup plus de temps à jouer à Everquest qu'à toute autre activité. Il se nourrit, parfois, lorsqu'on s'y attend le moins... Il a toujours besoin d'un franc pour les 8 F d'une bouteille de Nestea « Sangfrais ».

Loris, dit « l'ingénieur » (Malkav), Nicolas dit « Coutzie » (Malkav), Yannick (Ventrue), Rudy (Malkav), Lolo (Brujah), Tof (Brujah), Henri (Tzimisce), Caroline (Toréador) et les autres qui forment le reste du pack du Sabbat de Perpignan et qu'on voit de temps à autre à Cyberia. Il vient aussi parfois quelques Gangrels Antitribu venant de Collioure ou des villages avoisinant.

Jusqu'au coucher du soleil, la boutique est tenue par Guillaume, goule au service de Tony. Il est très fin avec une tête ronde, cheveux bruns coupés très court. Il rit beaucoup et fort, mais est très sympathique. Plein d'humour, il est généralement très apprécié des clients, mortels et vampires. Il ne faut pas s'y tromper, Guillaume est une goule ancienne et puissante qui a préféré conserver son état plutôt que de devenir réellement vampire. Tony a en lui toute confiance.

Vous pouvez donner vie comme vous le souhaitez à ce pack, faites-le vôtre, mais sachez qu'il y a une bonne dose de Malkavs là dedans. Les Malkavs jouent pas mal à Everquest, ainsi que nombre des autres vampires du cru. Everquest, qui appartient d'ailleurs à la Technocratie, mais c'est une autre histoire...

Le lieu :

Le local est une petite boutique sombre située Avenue Julien Panchot à Perpignan (27, avenue J. Panchot 66 000 Perpignan, 14h-02h, 04 68 68 44 33). Il est constitué d'une salle principale contenant une dizaine de PC disposés autour de deux piliers, d'un comptoir et d'une petite kitchenette attenante. Dans un coin se trouve une grande table sur laquelle sont posés

quelques livres (de jeu de rôle, en fait). La salle est couverte de grandes vitres sur deux de ses côtés. Il y a une grande entrée dans un angle et une plus petite entre deux vitres. Il y a aussi deux portes à l'intérieur de la salle, sur le mur du fond. La première donne sur les toilettes de la boutique. L'autre donne sur un couloir sale d'environ dix mètres qui mène sur une petite salle. Cette dernière, qui appartient à une auto-école, a été réorganisée avec des tentures pour accueillir les cercueils de certains membres du Sabbat local, à commencer par Tony. Cette salle possède elle aussi une sortie vers une rue arrière. Dans le couloir se trouve une plaque d'égout.

De l'explosion d'une bombe au cœur de Paris :

Soit vous souhaitez finir votre campagne sur une Apocalypse, soit vous avez envie de délirer, mais sachez que cela mènerait probablement à une guerre nucléaire... Et donc vous pourrez troquer vos livres de Vampire pour ce bon vieux jeu de plateau de Flying Buffalo Inc. : Nuclear War. Vous avez raison, ce jeu est excellent.

En théorie, lors de l'explosion, les Pjs seront aux premières loges, et quand on voit simplement l'effet des radiations sur un vampire, imaginez ce que peut

donner une explosion d'une bombe d'une mégatonne sous leurs yeux ébahis...

Tous les jeunes vampires de Paris seront massacrés, et une partie des anciens. Seuls ceux qui auront eu la chance de faire marcher correctement leur niveau 1 d'Augure auront « senti » le danger venir. Il y a toujours quelques veinards, aussi...

Remarquez, un scénario « troisième guerre mondiale » à Vampire pourrait ne pas être dénué de tout intérêt, quand on y réfléchit...

Ce serait à voir...

Mutant : La Mutation (téléchargeable sur le site d'AngeGardien) ou bien alors *Fallout : les retombées*.



Le Marchand

Une aide de jeu pour Stormbringer/Elric par David Hogg

Le livre des joueurs présente rapidement deux types de Marchands (le commerçant et le négociant), puis énumère les différentes compétences liées à la classe de personnage. Le joueur, désireux d'incarner un personnage riche en histoire et au profil psychologique approfondi, ne dispose donc que de peu d'informations.

Tentons, par le biais de cette aide de jeu d'apporter un peu plus d'éléments à la création et à l'interprétation de ce type de personnage.

NDLR : cette aide de jeu a été précédemment publiée sur l'ancien site des Compagnons d'Elendil. Nous la republions ici pour la sortir de l'oubli injuste dans lequel elle a sombré.

positive : manager, conseiller, diriger. Si l'affaire en cours est importante, il ne s'engage pas à la légère. Il aime que les choses soient claires et sera rassuré si les termes d'un accord sont couchés sur papier.

MARCHAND... DIS-MOI QUI TU ES ?

Le Marchand est souvent un homme à la compagnie fort agréable. D'une nature joviale, il saura installer la bonne humeur au sein d'un groupe. S'il donne souvent l'impression d'être un bavard intarissable, sa plus grande qualité est de savoir écouter son interlocuteur. C'est d'ailleurs un expert dans l'art de poser des questions.

Assurément, le Marchand préfère les interrogations aux affirmations. Il interroge encore et toujours son interlocuteur, jusqu'à ce qu'il dispose d'un maximum d'informations sur lui. Grâce à cette technique, il connaît rapidement son entourage, sait comment il fonctionne et peut ainsi mieux le manipuler. De manière générale, le Marchand est matérialiste. Il aime ce qui brille, ne se sent bien que dans les meilleurs vêtements, apprécie les milieux raffinés et les produits de luxe. Par principe, le Marchand ne fait jamais rien gratuitement. Parfois, il ne demande pas immédiatement une rétribution pour un service rendu. Il préfère attendre le moment opportun et rappeler à ses débiteurs à quel point il s'est montré généreux dans le passé.

Mais être marchand, c'est également être rigoureux. Moins précis qu'un comptable, il est néanmoins habitué à organiser son travail. Quelle que soit la situation, il prend des notes et les conserve. Il est intéressant de remarquer que dans notre société moderne, surtout dans le monde du commerce, le terme manipuler, jugé trop négatif, est souvent remplacé par d'autres mots ayant une connotation plus



© Elisabeth Thiery



Les dix commandements du Marchand.

1. Tu seras toujours souriant.
2. Tu seras toujours positif.
3. Tu seras curieux et observateur.
4. Tu sauras écouter ton interlocuteur.
5. Tu aimeras ton prochain, surtout s'il a beaucoup d'argent.
6. Tu seras ami avec tout le monde.
7. Tu n'entameras pas de débat sur la politique ou tout autre sujet délicat.
8. Tu ne feras jamais rien gratuitement.
9. Tu ne mélangeras pas les affaires et les sentiments.
10. Tu seras toujours propre sur toi.

ET LE MARCHAND... EST-IL HEUREUX D'ÊTRE MARCHAND ?

Rares sont les Marchands aigris ou déçus par leur condition. Le Marchand est convaincu d'exercer un des plus beaux métiers qui soit. Il est même persuadé d'être un élément essentiel contribuant au bien être de la société. Après tout, n'est-il pas vecteur de joie et de bonheur en permettant à ces gens d'acquérir des biens dont ils ont tant besoin ? Eh oui, notre Marchand pense qu'il est un homme de cœur, animé de sentiments altruistes et prêt à tout pour satisfaire sa clientèle.

LES CONTACTS

Par le biais de son métier, le Marchand est régulièrement amené à rencontrer de nombreuses personnes. Entre les clients, les fournisseurs, les concurrents et les employés, il est intéressant de déterminer quelques contacts pouvant apporter leur soutien aux Marchands. En effet, le responsable d'un comptoir situé à l'étranger pourra informer le Marchand sur le contexte politique du pays. Un noble bien placé à la cour du roi aidera peut-être votre Marchand à avoir une entrevue avec des personnages importants. Définir les contacts importants dont dispose le Marchand est certainement une excellente façon d'approfondir le vécu de votre personnage.

Exemple de contacts possibles :

- Un ou deux personnages importants figurants parmi sa clientèle.
- Son principal concurrent.
- Une ou deux personnes clef dans l'organisation de son commerce.

ET QU'EST CE QU'IL VEND TON MARCHAND ?

Définir le secteur dans lequel votre Marchand gère une activité commerciale est également essentiel. Trop souvent, des joueurs incarnant ce type de personnage laissent de côté ce détail pourtant fondamentalement lié au vécu du personnage. Si votre Marchand s'occupe généralement de commerce de poteries, il est normal qu'il bénéficie d'une compétence poterie dans le domaine de l'artisanat. À coup sûr, il connaîtra parfaitement ce domaine et sera capable de répondre à de nombreuses questions à ce sujet. Dans un groupe d'aventuriers, il sera probablement le seul à pouvoir reconnaître un vase Melnibonéen de la 12^{ème} Dynastie. Avec une réussite critique, il pourra même préciser que ce type de vase était un objet funéraire qui accompagnait généralement de nobles Melnibonéens dans leur tombe.

Alors ? Que va vendre votre Marchand ? Eh bien gardez à l'esprit que pour un tel homme, il n'y a pas de mauvais profit. N'importe quoi fera l'affaire, pourvu qu'il y ait de la demande et que la loi l'autorise. Eh oui, pour votre Marchand, tout se vend et tout s'achète. Soyez certains que si le pays dans lequel il exerce son commerce autorise la vente d'esclaves, il n'hésitera pas à en vendre. L'argent, toujours l'argent et encore l'argent. Voilà sa seule raison d'exister.

LES COMPTOIRS

Il est logique de penser qu'un Marchand dispose de comptoirs où il pourra proposer sa Marchandise. Pour ceux qui souhaitent pousser la simulation, il est possible, de déterminer le nombre de comptoirs dont dispose le Marchand.

Jetez 1 d4 +1. Le résultat obtenu indique le nombre de comptoirs dont il est propriétaire. Avec l'aide du Meneur de Jeu, le joueur les

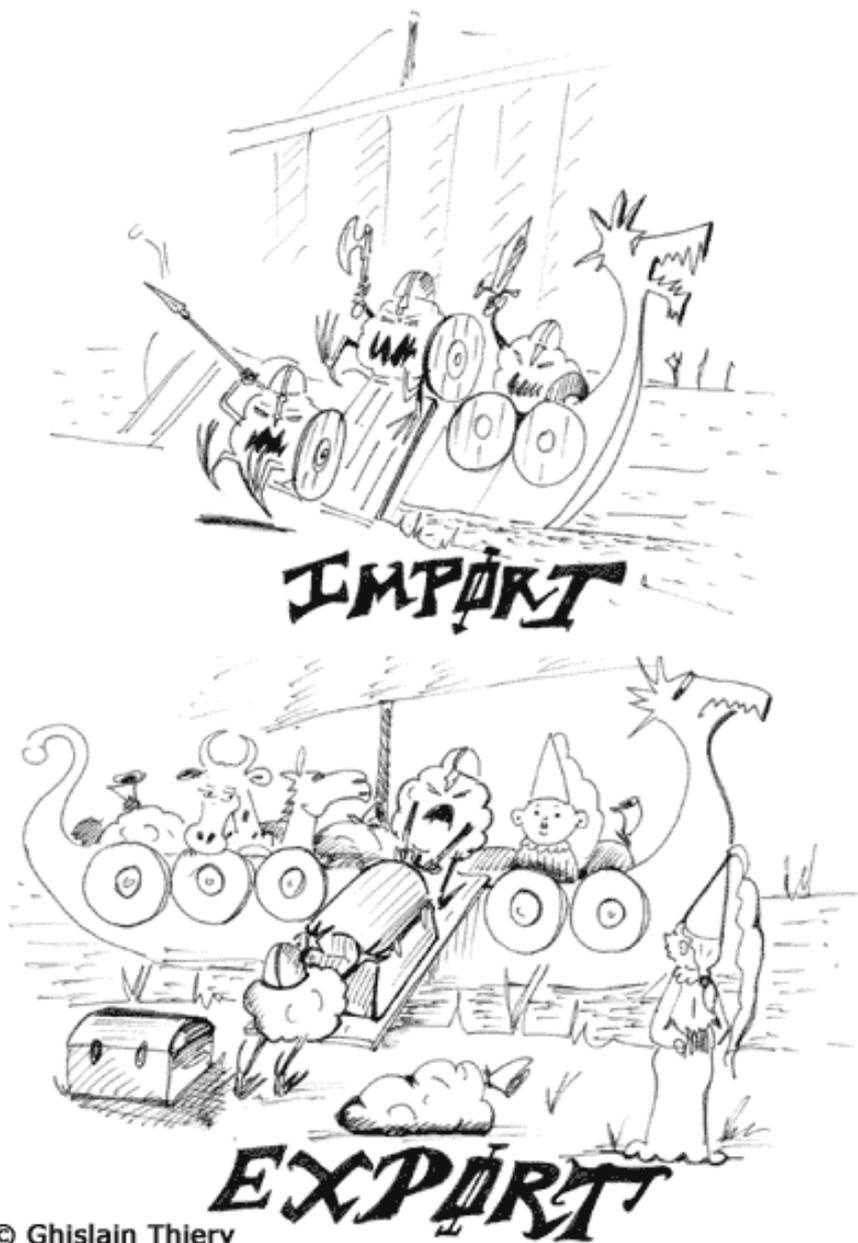


localisera géographiquement. Sachant qu'un comptoir représente environ 45 000 GB, il suffit de multiplier cette somme pour avoir une idée de la fortune de votre Marchand. Mais attention, il s'agit de biens investis et non d'argent disponible immédiatement. Si le joueur désire avoir un suivi de ses affaires, à la fin de chaque année de jeu, il peut faire un jet sous sa compétence crédit. Puis il jettera un d10. Le résultat indiquera un pourcentage négatif ou positif en fonction du jet en crédit. Ce pourcentage sera appliqué au montant de la fortune initiale du Marchand et indiquera ce qu'il a perdu ou gagné pendant une année.

Exemple :

Larn Feyr possède trois comptoirs. Il dispose donc d'une fortune de départ de 135 000 GB. À la fin d'une année d'exploitation, il effectue un jet sous sa compétence crédit. Grâce aux dieux, ses affaires se portent bien, son jet est une réussite. Il jette à présent un d10 pour déterminer le pourcentage du bénéfice. Il obtient un score de 4.

$135\,000 \times 4\% = 5\,400$. Il réalise donc un bénéfice net de 5 400 GB.



© Ghislain Thiery

Bienvenue à Zeuroland ! le pays des gens z'heureux

Un Scénario pour Toon par Jean-Luc

Vous êtes las de votre vie de toon, un besoin de neuf vous taraude, pas de problème !

Zeuroland est là ! Un territoire vierge s'ouvre à vos sens en éveil : Zeuroland !

Si l'inconnu vous attire irrésistiblement, si vous êtes impatient de découvrir ce à quoi personne n'avait encore songé, vous êtes mûr pour Zeuroland, le pays où l'ennui est banni de votre vie !

SYNOPSIS

Un centre commercial tout neuf vient de s'ouvrir au milieu de la Grande Ville. Zeuroland vend de tout, de partout et surtout ce qu'il faut pour vous. Tous les toons en sont fous mais un mystérieux Z a répandu des graffitis ironiques un peu partout sur les murs. La construction du dernier étage en est retardée, ce qui gâche un tantinet le sourire du propriétaire. Il embauche les PJ pour découvrir ce qui coince à Zeuroland.

Zéro. Qui est donc ce Zéro, personne ne le sait et encore moins se préoccupent de ce qu'il peut bien vouloir.

Au final, personne n'a pris tout cela au sérieux, excepté les Grands Patrons qui soupçonnent les Petits Chefs qui eux, pensent évidemment à leurs Sous Subordonnés. Les secrétaires colportent et répandent les accusations sur leurs ennemis intimes, leurs propres consœurs. L'ambiance glisse sensiblement de la grosse bonne humeur à la guéguerre entre services.

C'EST PARTI !

Il manque tout un gros tas de trucs in-dis-pen-sables à votre vie de toon. Tel est le message dispensé à travers la Grande Ville par tout ce qu'elle compte de panneaux d'affichages, d'hommes sandwiches et de haut-parleurs hurlant à tous vents.

La Grande Ville a vu apparaître une nouvelle excroissance à ses quartiers pourtant déjà bigarrés. Un promoteur immobilier a eu la riche idée (oui, c'est un pléonasme) de construire un complexe de commerce pour les Toons. Un endroit fabuleux où l'on pourrait passer une journée entière sans s'ennuyer et revenir le lendemain en se surprenant à trouver encore plus de choses à acheter. Zeuroland, le nouveau centre de la vie plus que mieux est une énorme tour à 36 étages qui regroupe des départements très bizarres.

Chaque matin, un peu plus de monde attend avec impatience l'ouverture de Zeuroland, le pays des gens z'heureux, sauf les grincheux naturellement. L'un d'entre eux se sent particulièrement vexé d'être oublié dans cette affaire : c'est le bien nommé Zéro, le héros des petits z'enfants. Sa vengeance sur cette belle entreprise est à la hauteur de sa renommée : très petite.

Dans les départements comme dans les bureaux attenants, Zéro s'ingénie à multiplier les traces de son mécontentement. Petits mots glissés ça et là, tags rageurs dans les toilettes (les toons vont-ils au WC ? - quand ça les amuse !), panneaux et autocollants apposés sur les frigos, les voitures, les machines à cafés, etc. signés d'un Z qui veut dire

Big Jim



© Ghislain Thierry



Le projet prend du coup du retard sur le planning. L'étage supérieur qui doit abriter la Grande Dispensatrice de Cadeaux n'est toujours pas achevé. Ce qui n'a pas empêché l'ouverture de Zeuroland mais l'inauguration est repoussée aux calendes grecques. L'entrepreneur, Big Jim, en a ras la casquette de courir à droite et à gauche pour faire avancer sa petite entreprise. Par petites annonces, il embauche les PJ pour qu'ils remettent tout le monde au turbin sous le déguisement d'inspecteurs du travail fini. Faute de quoi la bétonneuse pourrait faire des heures sup. Les toons reçoivent chacun un casque de chantier qui leur donne accès à tout le bâtiment pour démasquer les saboteurs qui semblent être partout et nulle part en même temps.

TABLEAUX

Entrevue avec l'entrepreneur : Big Jim expose ses plans pour terminer la construction à temps.

Ruée sur Zeuroland : la traversée de la Grande Ville et de la foule qui attend à l'entrée.

Ping-pong d'une case à l'autre : à chaque étage chacun accuse ses collègues d'à côté.

A la recherche de l'archi-petite bête : les graffitis suspects doivent mettre la puce à l'oreille.

Confrontation avec les suspects : tout le bâtiment fourmille d'inconnus Z.

Course poursuite de la foule en délire : Zéro piège les joueurs et se cache dans la foule.

Grand final au dernier étage : le compte à rebours est enclenché pour ouvrir le 13° étage.

ZEUROLAND : UN VASTE CHAMP D'EMBROUILLES

Zeuroland a en gros la forme d'un champignon qui serait monté très haut sans avoir eu le temps d'ouvrir son parapluie. L'intérieur est monstrueusement complexe et chaque case (ou étage) paraît plus large que le précédent (ce qui est d'ailleurs vrai). Les lois de la physique ordinaire n'ont plus lieu d'être dans un tel environnement où tout est fait pour perturber l'esprit des visiteurs par des prodiges chaque fois renouvelés. Il est donc très facile de se perdre sans que personne ne trouve cela bizarre. S'orienter dans le labyrinthe fait partie du plaisir et le personnel ne fait qu'ajouter à la confusion en renvoyant les quémandeurs de droite à gauche avec le sourire.

LES CASES DU DEDALE

◆ Rez-de-chaussée

Le Grand Hall est la zone d'accès de Zeuroland, donc le point névralgique de ce dédale. On y pénètre par une immense porte blindée qui mène dans un labyrinthe de files d'attentes bien séparées, le tout

dominé par une grande baie vitrée façon hall de gare. Partout aux alentours se pressent des personnes énervées qui s'impatientent avant de rentrer dans l'ascenseur.

◆ L'ascenseur (un piège en puissance)

Une machinerie compliquée de dix cages de fer qui grincent, se coincent et s'arrêtent quand l'envie leur prend. Le service de maintenance est toujours occupé sur la 11° cage qui est restée bloquée au rez-de-chaussée (elle mène à la Grande Dispensatrice de Cadeaux qui n'est toujours pas terminée). Il y a 90% de chance pour que la neuvième cage d'ascenseur soit libre et ignorée de la foule. L'accès à chacun des 12 étages est libre mais il faudra réparer la 11° cage pour atteindre le 13° étage.

◆ Etage 1 - La Zone du Beau Bibelot (des objets hideux, inutilement compliqués et vendus à l'arraché)

Le Personnel : des vendeurs humains grotesquement stylés à l'anglaise font mine de ne pas comprendre ce qu'on leur réclame et proposent systématiquement un objet visiblement tout en toc comme la plus belle invention de l'homme depuis le thé à 5 heures.

Les Clients : une foule bigarrée qui avance et reflue d'un comptoir à l'autre comme la marée au Mont-St-Michel.

Les Décors : un immense vieux magasin Belle Epoque du type Harrods.

Les Produits : un service à thé pour gaucher, une arcebutuse à répétition, un vieux paillason...

Le Truc : absolument rien ici n'est ni utile, ni ne bon goût, voire bon pour la santé

◆ Etage 2 - Le Rayon des Gros Volumes (un tas de séries de collections de tous types, de caisses pleines, etc.)

Le Personnel : une autruche (Monica Sévère) dirige trois castors qui zigzaguent en tous sens.

Les Clients : une troupe de petits Eclaireurs Verts névrosés et monomaniaques qui recherchent désespérément la casquette du Grand Chef perdue dans ce capharnaüm (il est assis dessus).

Les Décors : une ruche d'étagères séparées par des cloisons, le tout rempli de n'importe quoi.

Les Produits : une sélection de cafés terrifiés (des petits paquets de café sur pattes courant et hurlant dans les allées), un tas de gants de boxe rouges, etc.

Le Truc : dans cet endroit les extrêmes s'opposent (tout ce qui est grand devient petit et inversement, personnes et objets compris).



◆ Etage 3 - Le Bazar de l'Indispensable Nouveauté (un seul produit y est vendu comme le dernier miracle)

Le Personnel : le croisement entre la garde vaticane et un tribunal anglais en robes et perruques.

Les Clients : une série de râleurs excités de type grand-mère acariâtre, aristocrate hautain...

Les Décors : une salle aux enchères pharaonique avec une profusion de statues, de tentures, de plantes vertes.

Les Produits : un appeau à facteur, une cruche de Perrette (très fragile), un talisman ottoman.

Le Truc : chaque objet mis en vente paraît effectivement irrésistible et c'est la ruée garantie à qui l'achètera le premier.

◆ Etage 4 - Le Comptoir des Dernières Affaires (un très long bar avec des casiers vides et des vendeurs fatigués)

Le Personnel : un petit vieux très sec, au visage ridé comme une pomme blette et aux longs favoris blancs.

Les Clients : tout le monde a l'air fatigué, harassé, épuisé. Ici se rassemblent les découragés et les éclopés de Zeuroland. Les seuls qui se sont pas pressés de bouger ou d'acheter.

Les Décors : un vieux comptoir de bar, poussiéreux et parsemé de toiles d'araignées, des tables et des chaises disséminées ça et là. Un espace réduit par rapport aux autres zones.

Les Produits : une cocotte à minutes (une grosse poulette portant au cou un énorme réveil comme le ferait un rappeur), un pressurisateur de ballons de baudruche, un pot de miel.

Le Truc : on a l'impression de mourir d'ennui (et ce n'est pas une métaphore pour un toon) mais c'est pour mieux rebondir ailleurs car au bout d'un moment cela lasse de ne rien faire...

◆ Etage 5 - L'Aire pépère du petit Truc pas Cher

Le Personnel : une bande de nains enserrés dans un ridicule costume de fourrure violette, bleue ou rose bonbon (ils sont très susceptibles à ce sujet).

Les Clients : beaucoup d'enfants, une famille nombreuse de lapins, de jeunes toons en vacances (ils sont tous mignons, aussi véloces que féroces envers tout obstacle placé sur leur chemin).

Les Décors : un champ de marguerites à perte de vue avec des cabanes de bois isolées.

Les Produits : des bonbons à surprises, des cloches de Pâques, des paquets cadeaux

explosifs.

Le Truc : plus on passe de temps dans cette zone, plus il y a de chances de régresser vers l'enfance.

◆ Etage 6 - Le Coin du Bidule Pittoresque mais Utile (un laboratoire d'expérimentations que les clients testent)

Le Personnel : le croisement entre des savants fous et des vendeurs extrêmement motivés.

Les Clients : des couples de richards très collets montés, le roi du Botswana et son harem, l'empereur du caoutchouc et sa moitié (qui est deux fois plus grosse que lui, bien entendu).

Les Décors : des écrans partout, des diodes qui clignotent, des schémas abscons et du matériel si sophistiqué qu'on a du mal à différencier les objets à vendre de ceux qui font partie du décor.

Les Produits : la poinçonneuse multi-usage, le bras robot additionnel pour cyborgs, le super TNT en bâtonnets, ...

Le Truc : tout un assortiment de machines vendues au tout venant et ultra dangereuses pour un utilisateur qui n'a pas lu le mode d'emploi (c'est le même pour tous : 10 pages de baratin et une note en petits caractères : « *les accidents survenant lors d'une utilisation normale de ce produit ne relèvent pas de la responsabilité d'Acme Production* »).

◆ Etage 13 - la Grande Dispensatrice de Cadeaux (le projet final qui doit parachever l'œuvre de Big Jim)

C'est à proprement parler une machine infernale qui délivre à chaque client qui pénètre dans ses entrailles le Cadeau Ultime que celui-ci attendait depuis si longtemps. Il faut pour cela passer dans un tunnel illuminé de néons, dévaler un toboggan de fête foraine avant d'atterrir devant un Méga Ordinateur muni de cadrans, de lampes sous vide et un petit

La Grande Sonia



© Ghislain Thiery



tiroir télescopique d'où sort la surprise.

Pour faire fonctionner le tout, il faut d'abord réparer l'ascenseur N°11 et trouver la pièce manquante qui a été volée par Zéro, à savoir la pile atomique.

◆ Les zones réservées :

Etage 9 - Le placard à balais : renferme tout ce qui peut être utile pour réparer l'ascenseur.

Etage 10 - L'entrepôt : une réserve totalement bordélique de tous les produits à vendre.

Etage 11 - Les bureaux : une zone désespérément vide où sont censés travailler les employés.

Etage 12 - La machine à café : un lieu d'échange vital pour la petite communauté des employés de Zeuroland où l'on est certain de trouver les disparus du monde du travail.

LES ACTEURS

◆ Zéro, la mite du héros solitaire

Nom : Zéro

Espèce : mite

Points de vie : 10

Ennemis naturels : les plus grands que soi

Croyances et objectifs : aider les petits z'enfants

Muscle : 3 (combat 5, soulever des trucs lourds 6)

Zip : 2 (courir 8, esquiver 7, sauter 9)

Cervelle : 4 (faire/défaire des pièges 5, pister/couvrir sa piste 7, se cacher/trouver 6)

Pêche : 7 (être discret 8, passe-passe 9)

Délires : vitesse incroyable 8

Imaginez comme la vie est dure quand on est une minuscule mite ignorée de tous. Zéro a bon cœur, mais toutes ses tentatives pour s'attirer un peu d'affection ont échoué jusque là. Elle s'attache aux enfants qui sont aussi petits qu'elle et leur susurre à l'oreille des mots doux comme si elle était leur conscience. Seulement chaque toon possède bien entendu une vraie conscience qui n'apprécie pas qu'on lui vole la vedette. Zéro est donc habituée aux rebuffades et change souvent de petit porteur. Depuis l'ouverture de Zeuroland, elle enrage. Comment ça, on utilise son nom sans lui demander son avis et en déformant l'ortogafe en plus ? Cela ne va pas se passer aussi facilement ! Zéro sème partout des avis vengeurs qui clament son mépris de ce Zeuroland de pacotille et vole la pile atomique (aussi grosse qu'une pile bouton). Tout ce qu'elle demande, c'est un peu de reconnaissance et d'attention pour sa petite personne. En réalité, elle se trouve très bien à Zeuroland où fourmillent les petits z'enfants. D'autant que dans le Rayon des Gros Volumes elle prend enfin une taille suffisamment respectable pour être remarquée.

◆ Big Jim, le patron de Zeuroland

Espèce : un ours de taille respectable habillé d'un complet et portant un casque de chantier

Points de vie : 12

Ennemis naturels : les petits fonctionnaires tatillons, les termites

Croyances et objectifs : faire pousser le plus vite possible de grands bâtiments

Muscle : 6 (casser les portes 8, combat 7)

Zip : 3

Cervelle : 6 (lire 7, résister au baratin 9, voir/entendre/sentir 7)

Pêche : 3 (baratin 9, être discret 2)

AUTRES PERSONNAGES SECONDAIRES

◆ La Grande Sonia

Espèce : girafe dactylo

Points de vie : 9

Ennemis naturels : ses collègues de boulot

Croyances et objectifs : le droit à la sacro-sainte pause café, bloquer les intrus qui dérangent le patron

Muscle : 3 (lancer 5, grimper 4)

Zip : 3 (courir 5, esquiver 4)

Cervelle : 2 (résister au baratin 4, identifier les choses dangereuses 5)

Pêche : 2 (baratin 3, refile/détecter 4)

Délires : élongation 5

◆ Rôle en chef, responsable des travaux

Espèce : castor

Points de vie : 8

Ennemis naturels : les tortues, les indiens

Croyances et objectifs : le travail n'avance qu'à force de coups de gueule

Muscle : 3 (casser les portes 4, soulever les trucs lourds 6)

Zip : 2 (conduire des véhicules 4, courir 5, nager 8)

Cervelle : 4 (faire/défaire des pièges 6, résister au baratin 7, pister/couvrir sa piste 5)

Pêche : 3 (baratin 4, refile/détecter 5)

Délires : sac à malices 7 (une scie, un double mètre, un chewing-gum sec, des ventouses, ...)

◆ Mme Accarias, caissière super motivée

Espèce : robot caisse-enregistreuse modelé comme une petite grand-mère

Points de vie : 12

Ennemis naturels : les mécaniciens et les programmeurs

Croyances et objectifs : discuter un quart d'heure avec les gens rend le sourire à tout être normalement constitué et tant pis pour les autres, ils n'ont qu'à attendre, leur tour viendra !

Muscle : 5 (combat 8, soulever les trucs lourds 7)

Zip : 3 (courir 4, esquiver 5)

Cervelle : 1 (faire/défaire les pièges 3, résister au baratin 3)

Pêche : 3 (baratin 6, refile/détecter 5)

Délires : bras multi-usages 8

◆ Pile Poil, coursier ultra rapide

Espèce : fox terrier

Points de vie : 7

Ennemis naturels : les lièvres

Croyances et objectifs : être à l'heure prime sur tout et il faut atteindre son but le plus vite possible

Muscle : 3 (casser les portes 5, grimper 6)

Zip : 5 (conduire les véhicules 7, courir 9, sauter 7)

Cervelle : 4 (pister/couvrir sa piste 5, voir/entendre/sentir 6)

Pêche : 6 (baratin 7, être discret 8, passe-passe 8)

Délires : vitesse incroyable 8

DIVERS REPRESENTANTS DE LA FOULE EN DELIRE

Les Ragnagnas, un couple enragé de la dernière mode ;

Monsieur Patraque, roi des emmerdeurs ;

Pille, Casse et Cours, trois mômes dingues ;

Les suspects ;

Le Rôt, la grosse peluche qui se balade partout en distribuant des gros bizous ;

6P2RO, robot chargé de nettoyer tout ce qui traîne par terre ;

Jules Lérot, technicien de surface qui fume comme un pompier et chique comme un zouave ;

L'Aspiro, l'engin qui nettoie tout du sol au plafond (vendu 555 fois par jour, revient toujours) ;

Ziggy, l'E.T., un marmien obsédé par les marmots qui piquent une crise ;

Zarra, la voyante extralucide (au petit déjeuner) ;
Zeut-là, indien des plaines et des bosses.

LES INDICES

Les panneaux et graffitis de Zéro : une obsession de la taille doit se deviner chez le mystérieux justicier de Zeuroland.

« Mes petites Souris, vous z'êtes filmées »

« Zeuroland, le pays des maouss zozos neuneux »

« Si les p'tites z'hirondelles migraient, on les z'auraient vues à Zeuroland, non ? »

« C'est un éléphant ? Un diplodocus alors ? Non, c'est Zeuroland ! Le grand zoo des Zéros »

« Allons z'enfants de la prairie, le jour des poires est arrivé ! »

« Zeuroland, un grand pas en avant pour les petits z'enfants »

LE GRAND FINAL

Au moment opportun, une voix synthétique annonce dans les hauts parleurs l'inauguration du 13^o étage et la distribution de cadeaux fabuleux. C'est la ruée vers l'ascenseur puis dans l'autre sens tandis que la voix décompte les minutes qui restent avant l'autodestruction (au cas où la pile n'a pas été retrouvée, ou si c'est plus marrant ainsi).

Deux possibilités : soit les joueurs mettent la main sur Zéro (1), soit ils se perdent dans Zeuroland et la fin arrive toute seule (2).

Zéro est capturée, rend la pile atomique et se repent de ses erreurs. Elle promet d'aider à présent à répandre la bonne humeur et le sourire dans tout Zeuroland. Happy End !

L'enquête n'avance pas ? Le 13^o étage est enfin achevé, le 11^o ascenseur est mis en service. Big Jim monte dedans avec son équipe et les joueurs pour voir fonctionner la machine. Dès la première utilisation, le sol tremble, les murs s'écroulent lentement et tout le monde panique. Le temps de sortir et vous avez droit à la vision de Zeuroland qui s'écroule en un gros tas de poussière. Bad News !



© Ghislain Thiery

Le salaire du barde

Une aide de jeu pour D&D 3^{ème} édition par Mario Heimbürger

Tout barde désire à certains moments jouer dans des tavernes ou des auberges dans l'espoir de gagner un peu d'argent. Bien que la plupart des habitants d'un monde médiéval-fantastique aient assez de soucis pour ne pas dilapider leur monnaie, la musique leur apporte aussi la seule évasion possible.

Les règles qui suivent tentent de codifier les revenus en fonction des talents du barde.

LES CARACTERISATIONS D'UNE AUBERGE



© Elisabeth Thiery

Chaque auberge se voit attribuer un certain nombre de paramètres qui détermineront la difficulté pour le barde à obtenir quelques revenus.

Seuil de rentabilité : un chiffre qui détermine le niveau de difficulté du jet de Représentation pour espérer gagner de l'argent. Plus la clientèle est exigeante, et plus ce seuil est haut.

Seuil de rejet : à l'inverse, chaque auberge dispose aussi d'un seuil de rejet. Ce chiffre indique le degré de difficulté à obtenir pour avoir le droit de remettre les pieds dans l'auberge. Ne pas atteindre ce chiffre indique pour le barde que l'aubergiste, jugeant la qualité trop médiocre, ne permet plus au barde de s'y produire.

Base de récompense : il s'agit de l'unité de récompense qui sera attribuée au barde en cas de réussite de son jet de Représentation. Chaque point de marge permettra de rajouter une base de récompense. Ainsi, si le barde obtient 4 en marge de réussite et que la base est de d8 pièces de cuivre, la somme récoltée à l'issue de la représentation est de 4d8 pièces de cuivre. Une marge de 0 indique que le barde reçoit juste de quoi se sustenter.

Malus de répétition : indique l'augmentation du seuil pour chaque représentation supplémentaire dans une même auberge avant la durée de remise à zéro (voir plus loin). Ainsi, si le personnage joue deux soirs de suite, il devra être meilleur pour recevoir une récompense.



Durée de remise à zéro : indique le temps de relâche nécessaire pour que le seuil de rentabilité retourne à son niveau normal, après que le barde se soit donné en spectacle dans cette auberge.

Récompense maximale : indique la somme totale maximale qu'un barde peut espérer dans cette auberge.

FONCTIONNEMENT DU JET

A chaque fois qu'un barde se produit dans une auberge, il lui faudra faire un jet de Représentation. Il peut choisir de « Faire 10 », auquel cas, il produit un répertoire classique correspondant à son talent. S'il choisit de lancer un dé pour faire son jet, cela signifie qu'il tente de s'accorder au public, ce en quoi il peut très bien échouer lamentablement.

- Si le résultat est 20, un second dé est rajouté au premier dans le calcul de son résultat.
- Si le résultat est 1, un malus de 10 lui est appliqué, correspondant à une erreur grossière effectuée (une chanson sur la défaite du peuple auditeur, par exemple).

Dans tous les cas, le résultat final est comparé aux deux seuils de rejet et de rentabilité.

- Si le jet est inférieur au seuil de rejet : l'aubergiste estime que le barde n'a pas sa place dans son auberge et lui refusera désormais le droit de s'y produire. Dans ce cas, le barde devra d'abord progresser en niveau avant d'être autorisé à retenter une représentation.
- Si le jet est supérieur au rejet, mais inférieur à la rentabilité : le barde joue, mais n'obtient aucun salaire. Toutefois, sa présence n'est pas gênante, et le barde peut retenter le coup une autre fois.
- Si le jet est égal au seuil de rentabilité : le barde trouve des personnes prêtes à

lui payer à boire et à manger, mais n'obtient rien de plus.

- Si le jet est supérieur au seuil de rentabilité, le barde obtient sa marge de réussite multiplié par la base de récompense. Le maximum est fixé par la **Récompense maximale** de l'auberge.

Ex. : Juan, barde de niveau 1 avec un score de Représentation de 7, souhaite se produire dans une auberge luxueuse. Le seuil de rejet est de 10, celui de rentabilité est de 16, la base de récompense est de 1d4 pa. Il pourrait choisir de faire 10 et ainsi s'assurer un revenu minimal de 1d4 pa. Toutefois, il décide de tenter de plaire au mieux à la clientèle et lance le dé. Il obtient 14, soit un score final de 21. La soirée est bonne, il récupère 5d4 pa.

Le lendemain, estimant que la clientèle est très généreuse, il retente le coup. Mais comme l'auberge a une durée de remise à zéro d'une semaine et que le malus de répétition est de 4, les deux seuils passent respectivement à 14 et 20 ! Il ne peut plus choisir de « faire 10 » s'il veut gagner de l'argent et tente le tout pour le tout. Malheureusement, avec un jet de 6 sur le d20, il n'obtient qu'un total de 13, ce qui est inférieur au seuil de rejet. La clientèle est ennuyée, et l'aubergiste estime qu'il a suffisamment donné de chances à Juan. Il lui fait comprendre qu'il n'est plus le bienvenu, et qu'il ferait mieux d'améliorer son répertoire avant de revenir.

Juan n'a plus qu'à rechercher une autre auberge où se produire. Sa soirée est gâchée.



EXEMPLES TYPES D'AUBERGES

Voici maintenant quelques archétypes d'auberge qu'un barde peut rencontrer. Ces chiffres ne sont donnés qu'à titre indicatif et montrent comment les différents paramètres peuvent varier d'un milieu à l'autre.

◆ La taverne mal famée

Dans ce type de taverne, la clientèle est rarement très généreuse. De plus, les clients ont tendance à être exigeants, mais aiment les bardes courageux qui osent se reproduire après un échec. La musique est plus un bruit de fond que quelque chose de réellement écouté, et personne ne s'offusquera d'un barde présent en permanence. Les taverniers préfèrent voir des bardes se battre pour la place plutôt que de les chasser eux-même...

- Seuil de rentabilité :** 18
- Seuil de rejet :** 5
- Base de récompense :** 1d3 pc
- Malus de répétition :** 1
- Durée de remise à zéro :** 4 jours
- Récompense maximale :** 3 pa
- Spécial :** 10% de chances de se trouver impliqué dans un « combat de barde ».

◆ La taverne de voyageurs

Ici, nous sommes dans le cas d'une auberge qui accueille principalement les voyageurs et les aventuriers. Le renouvellement de la clientèle est fréquent, ce qui permet de réutiliser presque à volonté le même répertoire. Les récompenses sont moyennes, mais plus fréquentes. Il n'est toutefois pas rare de voir des bardes s'y opposer dans des combats « amicaux » dont l'enjeu est l'ensemble des récompenses.

Comme on le voit, le barde peut espérer gagner assez pour vivre, mais doit pour cela souvent voyager et se déplacer. Mais aucun barde ne peut espérer d'énormes revenus, ni même devenir riche de cette façon. C'est pour cela que beaucoup partent en aventure, espérant trouver dans les lieux reculés ce qu'ils ne peuvent avoir dans les tavernes.

- Seuil de rentabilité :** 15
- Seuil de rejet :** 10
- Base de récompense :** 1d10 pc
- Malus de répétition :** 4
- Durée de remise à zéro :** deux jours
- Récompense maximale :** 1 po
- Spécial :** 30% de chances de se trouver impliqué dans un « combat de barde ».

◆ Les auberges de commerce

Ces auberges sont principalement fréquentées par des marchands assez riches. Ces derniers, sans être particulièrement exigeants, aiment bien un certain calme et détestent se sentir agressés par une musique inadéquate. Un marchand restant en moyenne quelques jours au même endroit, la durée de rejet est en correspondance. Attention au rejet, assez facile.

- Seuil de rentabilité :** 17
- Seuil de rejet :** 14
- Base de récompense :** 1d6 pa
- Malus de répétition :** 4
- Durée de remise à zéro :** une semaine
- Récompense maximale :** 3 po

◆ Les restaurants

Cette catégorie d'auberge est réservée à la noblesse et au gratin d'une ville. Ici, seuls les habitués sont acceptés, et la clientèle se renouvelle donc fort peu. C'est ici qu'on peut gagner le plus d'argent, à condition de bénéficier d'un talent certain. Les patrons de ces établissements sont généralement extrêmement exigeants.

- Seuil de rentabilité :** 20
- Seuil de rejet :** 16
- Base de récompense :** 1d20 pa
- Malus de répétition :** 6
- Durée de remise à zéro :** une semaine
- Récompense maximale :** 10 po



La boutique du petit Nécromant

Une aventure pour Donjon Clef en Main par Ghislain Thiery

Un aventure tumultueuse dans le monde de Terra Amata inventé par Joan Sfar et Lewis Trondheim. Où un mystérieux consortium commercial cherche à mettre la main sur le duché de Léon à l'aide de méthodes crapuleuses.

EPOQUE POLTRON-MINET

Les pjs sont des jeunes gens de la cité de RUTABAGHAM, ville marchande où tous les légumes et fruits de la région convergent pour y être vendus sur ses grands marchés. Ces foires commerçantes attirent maints forains et acteurs qui viennent montrer leurs arts et leurs curiosités. Les cabanes aux monstruosité aberrantes sont les plus visitées. Ainsi, on peut admirer un lapin-hippopotame, un chapelet de gobelins siamois, un cochon-chien, des monstres qui jouent aux échecs, une carotte qui parle, un dragon nain, un lutin géant...

Pendant ces foires, les mères mettent en garde leurs enfants contre ces forains qui, dit-on, volent les enfants pour les vendre comme esclaves aux gobelins...

La grande foire passée, on déplore la disparition d'enfants. Mais voilà que des enfants disparaissent alors même que les forains sont loin. Un nom est prononcé : le "croque-bec", le monstre des légendes qui capture les enfants pour les donner à la lune rouge. Nos héros décident de tirer cette affaire au clair. Foi de Rutabanais, nul ne volera plus nos copains, ben non alors !

Dans le cas de figure où les joueurs ne sont pas des garnements de Rutabagham, ils incarneront des personnalités du château qui se trouve accroché aux roches de la passe des Kochaques. Là, le duc Léon le magnanime veille sur une cour aussi agitée que frivole. Seul Robert le conseillé semble préserver le décorum. Léonard, le jeune fils du duc, pousse son père à mettre les plus fins limiers sur ces disparitions.

Voyant que rien ne se fait, il monte le club Mystère avec les fils et filles de villageois qui veulent faire la chasse au "croque-bec". Il en invite quelques-uns au bal du château.

UN COUP DE TROP

Le bal clôt la grande foire de printemps et marque la fin de la longue procession des

grands marchands qui viennent proposer leurs produits au grand duc. Léon n'est pas regardant pour peu qu'on lui parle avec finesse et qu'on lui permette de marchander. Il prendra les articles les plus chers afin de s'amuser de Robert Cesuson son grand chambellan qui a des crampes au porte-monnaie.

Robert épiluche toutes les notes de frais du château et achète en gros et pour pas cher. Il émet des avis désagréables pour toutes les actions qui peuvent s'avérer coûteuses.

Lors du bal de clôture de la grande foire de printemps, le "croque-bec" frappe en plein cœur de la cour. En effet, alors que l'orchestre vient d'entamer le "menuet des canards", un terrible fracas se fait entendre, les tables volent en éclats, des cris s'élèvent, des gens courent et... un monstrueux bec grand ouvert traverse la salle happant tout sur son passage.

Les personnages devront faire des jets d'acrobatie pour éviter tant le bec que les objets et les convives qui volent.

Si personne n'intervient, le "croque-bec" dévastera tout et laissera une salle vide. Si on frappe violemment le bec, il se retirera rapidement. Néanmoins on déplorera la disparition de jeunes de la cour qui se démenaient sur la piste de danse et, comble d'horreur, il manque la fille du duc.

Immédiatement, le jeune duc prend les choses en main et lance : "Sus à ce monstre ! qu'on nous rende notre sœur chérie !"

Robert : - ça va encore nous coûter de l'argent !

Le père :- qu'on ne regarde pas à la dépense, elle devait se marier avec le prince Ragobert ! "

C'est à ce moment qu'on propose aux joueurs de prêter main forte. Le jeune duc veut en découdre avec ce "croque-bec".

SUR LA PISTE DU " CROQUE-BEC "

Les Pjs auront peut-être déjà glané quelques informations pendant le bal ou auprès de quelques serviteurs.

S'ils laissent traîner leurs yeux et leurs oreilles, ils pourront voir Robert en discussion d'affaire avec deux jeunes marquis sans terre qui ont la réputation d'être de mauvais garçons. Ceux-ci n'hésiteraient pas, d'après les rumeurs, à se comporter comme de vulgaires spadassins prêts à mettre leur épée et leur poignard au service du plus offrant.

Les Pjs peuvent aussi entendre que de curieux particuliers ont acheté une ferme pour y élever des chiens et que le maître des lieux, un fou, chevauche un bien particulier roussin à la tête d'une meute sauvage. Celui-ci terrorise les fermiers des environs qui ont adressé une plainte au duc.

Avec beaucoup de chance et d'habileté, ils pourront entendre un ragot sur Robert qui a des dettes de jeu contractées auprès d'un certain Jean-Michel à Antipolis.

Après l'attaque du monstre, si les Pjs ont regardé par la fenêtre, ils pourront remarquer que la bête fuit vers l'ouest. S'ils sont habiles, ils pourront remarquer que cette chose est chevauchée par une sorte de chien.

S'ils fouillent le bureau de Robert, ils trouveront des papiers signés par un certain Jean-Michel lui demandant de s'acquitter de sa dette moyennant un petit service de rien du tout. Il s'agit d'aider des amis afin qu'ils implantent une exploitation agricole dans la région.

Un autre courrier stipule que ses efforts ne sont pas suffisants et qu'il doit aider ses amis pour leur fournir de la main d'œuvre à bon prix.

Un autre courrier de la boutique le " petit nécromant " lui souhaite la bienvenue au sein du conseil d'administration de l'entreprise. Pour le remercier de ses efforts, il est nommé président d'honneur et on l'engage à signer des actes de construction dans la ville d'Antipolis.

Une lettre du conseil d'administration de la boutique le " petit nécromant " dit : " afin de faciliter les prises de décision rapide, sa

signature sera apposée d'une manière tranchée sur tous les documents administratifs de l'entreprise. Il touche à ce jour 5 % de la valeur de toute les transactions. On tient sur son concours pour hypothéquer le duché de Léon dont les caisses tendent à se vider.



Si Robert est démasqué et que sa trahison est mise à jour, il prendra la fuite. Sa trace mène à Antipolis.

Si les Pjs lui donnent la chasse, il faudra opposer son degré d'acrobatie à celui des joueurs. Il ne se laissera pas faire. C'est alors qu'une bande de Broos tend une embuscade au groupe. Robert prendra alors de la distance.

Les joueurs peuvent décider de le suivre à distance. C'est alors qu'ils pourront remarquer que des créatures les guettent dans les fourrés.

S'ils font jeter Robert en prison, il s'échappera avec l'aide de complices ou alors, si le Maître du Donjon le désire, se fera assassiner dans sa cellule.

Leurs pas les mèneront soit à Antipolis, s'ils suivent Robert, soit à la ferme s'ils enquêtent sur la créature.

LA BOUTIQUE DU " PETIT NECROMANT "

Cette boutique est une couverture pour l'entreprise criminelle des capuchons qui financent les recherches en nécromancie de l'université afin d'en détourner les découvertes à des buts commerciaux. On y trouve les meilleurs produits, le nec plus ultra, le fin du fin, le high-tech de la nécromancie comme ce petit jardinet à mort vivant. On trouve cette boutique rue des Sortilèges à la perpendiculaire de l'impasse du Mage. C'est le quartier des étudiants de l'université. Ils vont tous acheter



du matériel au " petit nécromant " où on peut boire du café ou du thé tout en échangeant des idées et des points de vue. Les échanges de sortilèges, eux, se font dehors, sous un porche. Il n'est pas rare de voir un attroupement de jeunes gens courbés sur des parchemins essayant de les vendre ou de les échanger. Il peut être alors aventureux pour un passant de s'attarder dans les environs tant ces jeunes étudiants sont impatients d'essayer leur nouvelle acquisition.

Dans l'arrière boutique se trouvent de gigantesques hangars où bouillonne une étrange mixture rose bonbon dans d'énormes cuves découvertes. Ce produit est du " Pshuit-monster ", une invention qui permet de transformer en monstre tout être vivant plongé dans le liquide.

Un atelier est attaché au hangar où sont assemblés différents morceaux de créatures afin de créer des monstres aux aspects hybrides. Un escalier de pierre s'enfonce de l'atelier au sous-sol où fument les cornues du laboratoire. Là sont mis au point des produits propres à réveiller les morts. On y affine aussi les recherches et les découvertes de l'université.

Plus loin, on découvre des cachots et les cages suspendues dans lesquels sont détenus les victimes et les cobayes. De là, part un long couloir où sont acheminés les captifs. Ce couloir mène à une ferme du pays de Rutabagham.

Il y a plusieurs façons d'arriver à la boutique : en passant par la ville ou par les tunnels qui partent de la ferme aux ateliers.

Si les PJs arrivent par la ville, c'est qu'ils ont suivi quelques suspects qui s'y rendaient.

Ils devront s'acquitter du droit de passage de 1 PO à la porte d'entrée. Il est presque certain qu'ils se perdront dans la cité d'Antipolis et pourront se faire détrousser par quelques malandrins.

Peut-être que les personnages connaissent des amis ou un membre de la famille qui peuvent les guider ou les accueillir.

S'ils mènent l'enquête et ne sont pas assez discrets, Jean-Michel et les petits marquis leur tomberont dessus. Jean-Michel prendra la fuite si le combat tourne en sa défaveur.

Les Pjs peuvent aussi rencontrer un individu qui leur fera rencontrer un nécromancien qui suspecte le doyen de détourner le fruit des recherches des étudiants pour son propre bénéfice. Lui même a mis au point un terreau spécial qui permet de redonner vie aux plantes

fanées. Ses notes ont été volées. Il n'ose pas imaginer ce qu'on pourrait faire de sa découverte.

Si les Pjs suivent le doyen, celui-ci les mènera à la boutique où ils aperçoivent un marquis disparaître vers l'arrière boutique. S'ils forcent son bureau, ils trouveront sûrement un dépliant publicitaire de la boutique et quelques traces des liens qui unissent le doyen à ce petit commerce. Attention, ce bureau peut receler des pièges ou quelques spectres, momies ou squelettes qui surveillent et font de la paperasserie à des heures tardives (ils ne sont pas syndiqués).

LE GROUPE " ARTS ET NECROMANCIE "

A la tête de ce consortium commercial se trouvent des capuchons. Ils portent manteau long et chapeau à large bord orné d'une plume rouge. On les appelle les patrons.

Le groupe cherche à étendre son pouvoir sur l'ensemble du territoire par le biais de transactions commerciales douteuses et en prenant en otage la morale des collaborateurs de leurs filiales.

" Arts et nécromancie " possède également une succursale à " Cochonville ", les modérateurs soupçonnent ce groupe de détourner les magiciens de l'Art et de chercher à vendre aux particuliers et néophytes des artefacts magiques. Tout cela pourrait semer le chaos sur Terra Amata... Mais les modérateurs n'ont pas de preuves et de plus " Arts et nécromancie " apporte de l'argent frais à la ville. Et aussi, le groupe vient de construire un musée du grand Art et d'inaugurer une crèche pour bébés mages. Et puis, il y a des dossiers plus urgents.

LA FERME " NID DOUILLET "

De cette ferme partent les raids contre les enfants de la contrée. Une gigantesque grange abrite le " croque-bec " qui est un hypra-pélican croisé avec une chauve-souris le tout passé au bain rose. On a ajouté à ce monstre des artefacts comme des griffes en acier et une poche maillée au bec. On l'a grimé pour lui donner un air féroce car sans cela il a l'air d'une pauvre baudruche innocente et balourde.

Les enfants capturés sont acheminés par un couloir dissimulé dans un gros tonneau dans le cellier. C'est de là également qu'ils reviennent pour y être vendus comme créatures pour les

forains ou comme monstres de compagnie pour de riches excentriques... On espère développer le produit afin que tous ait son monstre à la maison. Mais ce que veulent les capuchons, c'est avant tout pervertir les races de Terra Amata afin que leurs âmes torturées et défuntes aient meilleur goût.

Les captifs sont enfermés dans des petits wagons qui filent à vive allure dans le monde souterrain des capuchons jusqu'à Antipolis où ils sont transformés pour être vendus. Le réseau ferré est un vrai labyrinthe de tunnels et de ponts qui enjambent de profonds gouffres où glougloute de la lave en fusion. On accède au tunnel par le cellier où un passage secret est ménagé dans un des énormes tonneaux du lieu.

Les gardiens de la ferme sont deux ogres : mère Ginette et papa Georges. La ferme compte également une quinzaine de Ozukaïkaï, de terribles chiens croisés avec des gobelins. Les Ozukaïkaï sont commandés par le Meneur qui n'est autre qu'un capuchon déguisé.

© Ghislain Thierry



Si les personnages commencent leur enquête par la ferme, ils seront confrontés à des habitants de la région qui les mettront en garde contre les créatures maléfiques qui hantent la lande. « Surtout ne quittez pas les chemins et ne vous approchez pas de la ferme "nid douillet" on dit que des démons occupent les lieux. »

On suppose que les personnages, faisant fi des recommandations, se retrouvent sur le chemin qui mène à la ferme. Là, des hurlements sauvages se font entendre : une meute en furie se dirige vers eux. Si les Pjs se cachent, à moins qu'ils n'usent de subterfuge, ils seront découverts après une attente angoissante. S'ils leur échappent, ils pourront s'approcher de la ferme. Sinon, ils devront combattre la meute et leur maître, Le Meneur. Ils pourront aussi se faire attaquer par le "croque-bec" qui pratique des piqués écrasants et dévastateurs.

Si les Pjs réussissent à entrer dans la ferme, ils rencontreront le couple d'ogres qui logent là. Ils sont un peu naïfs, il sera facile de les tromper.

LE GRAND TUNNEL

Ce tunnel part de la ferme pour arriver à la boutique du petit nécromant (à moins que ce ne soit l'inverse). Il file en ligne droite pour déboucher dans une énorme salle où fusionne de la lave au fond d'un gigantesque gouffre. Un pont enjambe le gouffre.

Les ingénieurs soudoyés par Jean-Michel et jetés dans le gouffre par ses hommes ont construit une voie "ferrée". Un wagon assure la liaison entre les deux points. Pour le faire avancer il faut pomper et pomper avec une longue perche métallique.

Lors de la partie, il appartient au MJ de décider à quel endroit se trouve le wagon quand les Pjs découvrent le tunnel et sa voie ferrée.

Cette œuvre d'art souterrain a été construite par les lutins, aménagée et exploitée par des nains et améliorée par de la bonne main d'œuvre gratuite, et morte à la tâche, enlevée par les hommes de main de Jean-Michel.

Si les Pjs se sont frayés un chemin par la force jusqu'au tunnel, le pont aura été détruit et il sera impossible d'arrêter le wagon lancé à pleine vitesse sur le rail à moins que les Pjs ne soient super fortiches pour repérer le pont détruit. Il leur restera à faire le saut de la mort pour passer de l'autre côté. Le saut sera de difficulté Fortiche. S'ils échouent, et bien, ils rebondiront sur le ventre d'un gros dragon du feu qu'aime pas les mains froides. Il te les réexpédiera dans un souffle brûlant. Et splotsh ! ils retomberont au grès du hasard sur l'une ou l'autre rive du gouffre, complètement cuits (à la discrétion du MJ).

LES HEROS A LA RESCOUSSE

Qu'ils passent par la boutique ou par la ferme, les Pjs se retrouveront dans les ateliers du consortium des capuchons.

S'ils arrivent par la ferme, les personnages découvriront **les geôles** où se lamentent des prisonniers de toutes origines. Des geôles on arrive, grâce à un monte-charge, à **la salle des transformations** ; non loin de là se trouve **le laboratoire**.



S'ils passent par l'arrière boutique, ils tomberont sur **les stocks** où les manutentionnaires les accueilleront. Une porte débouche sur **les ateliers** où on assemble des morceaux de créatures pour en faire des êtres hybrides. Un praticien s'occupe d'un cas délicat avec ses assistants et ne veut pas être dérangé. Il engueule les Pjs et leur demande d'aller lui chercher des matériaux à **la salle des découpes**. Dans la salle des découpes, on dépèce des créatures. Leur cris sont insupportables. Un écriteau invite les visiteurs à porter un casque antibruit. Un tapis roulant apporte aux découpeurs des individus difformes et énormes, attachés et sanglés. Ces pauvres êtres viennent de la **salle des transformations**. Là, on plonge de braves quidams dans de grosses cuves à l'aide d'un madrier, ça fait " pshuit ! " et hop on a un gros truc difforme. Puis on dépose la chose sur le tapis roulant pour lui faire subir différentes transformations grâce au génie créateur des nécromants.

Quand les joueurs arrivent dans la salle des transformations, leurs regards plein d'effrois rencontrent celui de Léonide qui est sur le point d'être plongée dans le liquide. Un ogre la saisit par le poignet, elle hurle, on l'attache, on passe un crochet dans un anneau, lentement le madrier la place au centre de la cuve, lentement Léonide descend à la rencontre du produit, ses pieds rencontrent la substance, dans un dernier mouvement de lutte elle ramène ses pieds vers elle, et splash ! dans le bain, on la retire et Beurk... quel horreur !

Le maître de jeu égrainera lentement la scène de Léonide-au-bain et cela pendant toute la durée des actions des personnages.

Laissez-les jouer aux héros qui montent aux échelles, s'élancent par dessus les cuves à l'aide de chaînes et de cordes qui pendent dans toute la salle, des passerelles zèbrent l'infrastructure, il est possible d'arriver vite avant la fin tragique de la beauté de Léonide.

Bien sûr leur progression sera gênée par des particuliers agressifs, mais pas très fortiches, qui iront faire des pluf dans les cuves. Les joueurs pourront également y goûter.

A peine Léonide délivrée, voilà que des capuchons débarquent. Il faudra les vaincre.

Le final doit être explosif : si le feu est déclaré, les cuves pourront exploser. Si des parties des membres des joueurs sont touchées par le " pshuit-monster ", il s'en suivra quelques désagréables transformations.

Laissez au final les personnages tout casser. Ça doit péter.

EPILOGUE

Selon leur choix de sortie, les personnages pourront vivre d'autres péripéties.

Par la ville, Jean-Michel et ses tueurs leur feront la chasse. Il leur faudra également de l'or pour sortir de la ville. Le guet sera également à leur trousser. D'ailleurs, quand ils sortent de la boutique, des affiches placardées dans toute la ville les accusent d'être de dangereux brigands.

Ils devront peut-être faire appel à des relations, s'ils en ont.

Par le tunnel, ils devront passer le pont. S'ils n'ont pas encore rencontré les occupants de la ferme, ce sera le moment d'organiser les présentations.

Si le tunnel est détruit, ils rencontreront des lutins qui pourront les aider à passer.

Une fois tous les dangers surmontés, Léon et Léonce les accueilleront avec faste, à moins que Léonide ne soit transformée en horrible créature et des joueurs également.

Si Léonide est monstrueuse, elle préférera quitter la région et se faire oublier. Peut-être existe-t-il un remède. Là, les joueurs peuvent décider de l'accompagner dans sa quête. Léonard, lui, laissera sa sœur partir non sans verser une larme. Il faudra alors insister sur l'aspect tragique de la scène. Et il faudra annoncer ça aux parents.

Il est à noter que dans le duché on n'aime guère les monstres. Si des joueurs ont subi des transformations, ils devront se cacher... Ils deviendront, peut-être, des employés du Donjon, un jour, quand ils auront erré sur Terra Amata.

PORTRAITS PNJS

◆ Léon duc de Léon



© Ghislain Thiery

Réside au Château de la passe des Kochaques.

Il aime la bonne chair et se faire plaisir. Il demande souvent des conseils à Robert, mais n'en fait qu'à sa tête. Il n'a aucun sens de la dépense et croit son petit peuple aussi heureux qu'il peut l'être. Il se repose entièrement sur Robert.

Acrobatie pas très doué **Bagarre** habile **Charme** bon **Acuité** pas très doué

Pts 21

Talents: chasse (habile) banquet (fortiche)

Pouvoirs: noble sympathie (on a plus envie d'offrir une bière qu'un méchant coup d'épée à quelqu'un qui possède ce talent. On ne dira aucune horreur sur votre compte. Le Pj est perçu comme humble et adorable)

◆ Léonce



© Ghislain Thiery

Epouse de Léon et princesse de Rosace (une principauté disparue dans le chaos de l'histoire).

Malgré son air sévère, elle cache un cœur de midinette. Elle trouve son mari trop pantouflard et à la limite « peuple ». Elle regarde les jeunes gens avec une certaine curiosité lubrique.

Robert a su trouver une petite place dans son cœur, et est devenu son amant.

Acrobatie pas très doué **Bagarre** nul **Charme** bon **Acuité** habile
Pts 15

Talents: diriger une maisonnée(bon) danse (bon)

Pouvoirs: Noble Regard inquisiteur (permet de mettre à jour ceux qui cherchent à vous nuire, acuité un rang de plus)

◆ Léonard



© Ghislain Thiery

Fils de Léon. Il est de tempérament râleur et rouspéteur. Il pense que Robert est un radoteur, son père un laxiste, sa mère une frivole et sa sœur trop ingénue à son goût.

Il veut restaurer la gloire passée des Léon et protéger le peuple. Il pense déjà à l'avenir pour ses proches: le couvent pour sa mère, un bon parti pour sa sœur et une bonne retraite anticipée pour son père.

Acrobatie bon **Bagarre** bon **Charme** pas très doué **Acuité** bon
Pts20

Talents: commander (bon) équitation (bon) chasse (bon)

Pouvoirs: Noble Bonne intuition (le Pj peut deviner des éléments qui restent obscurs aux autres PJs, acuité un rang de plus)

◆ Léonide



© Ghislain Thiery

Fille du duc. Ne pense qu'à son carnet de bal. Tous les jeunes gens tournent autour d'elle. On ne peut que tomber amoureux d'elle quand ses yeux se posent sur vous. Elle vivrait bien des aventures folles et tumultueuses, mais son frère est trop collant. Doit épouser un vieux qu'elle n'aime pas.

Acrobatie bon **Bagarre** nul **Charme** balaise **Acuité** bon

Pts20

Talents: danse(bon) musique(pas très doué) équitation(bon)

Pouvoirs: Noble soin corporel (permet d'être toujours propre et bien toiletté dans toutes les situations)

◆ Robert



© Ghislain Thiery

Pense à tout, règle tout. Gère la caisse du Duché qu'il confond avec la sienne. Amant de Léonce et amoureux de la fille, il rêve de devenir le duc à la place du duc. Le jour où on lui a proposé d'investir dans une entreprise qui lui permettrait de devenir un personnage important, il n'a pas hésité.

De plus, Robert a un vice, il est joueur. Il est endetté auprès de Jean-Michel. Il se sert de la caisse du duché pour régler ses dettes. Jean-Michel le sait et exerce sur lui un chantage pour mettre la main sur le duché de Léon. Son créancier exige de plus en plus de choses qui le compromettent de plus en plus.

La petite musique matinale de robert pourrait-être : « il est l'or, il est l'or mon seign'or ! »

Acrobatie nul **Bagarre** pas très doué **Charme** pas très doué **Acuité** bon

Talents comptabilité(bon) Ranger ses affaires en ordre(habile)

Pouvoirs : Repérer les bonnes affaires ; prestance

◆ Les petits marquis.

Deux fripouilles à particules. Ils ont mis dagues et épées aux services de l'argent.

Ils sont les employés du groupe « Arts et nécromancie » qui gère la boutique du « petit nécromant ». Jean-Michel est leur contact et leur donneur d'ordres. Ils logent à l'auberge « braise ardente ».

Martin de Beausire, furet

Acrobatie habile **bagarre** bon **charme** nul **Acuité** bon

Talents équitation (bon) se cacher(bon) survie(pas très doué) **Pts 19**

Pouvoirs réflexes fulgurants voit dans le noir

Hugue de Malvoisie, oiseau

Acrobatie : bon **Bagarres** bon **Charme** pas très doué **Acuité** bon

Talents équitation(bon) chasse(pas très doué) flatterie(bon) **Pts 15**

Pouvoirs noble bond prodigieux(permet de sauter à 5m en long en largeur et hauteur)



© Ghislain Thiery

◆ Mère Ginette et Papa Georges

Ce sont deux ogres qui aiment avoir du monde à table. Ils sont pleins de prévenance et aux petits oignons avec leurs hôtes. Que les invités se rassurent, ils ne ratent que rarement les sauces qui vous nappent.

Ils travaillent pour le consortium car il paye bien. Ce sont des gens scrupuleux du travail bien fait et chouchoutent le « croque-bec ».

Ginette

Ogresse de 1m80 et végétarienne. Elle prépare les repas de son homme.

Acrobatie nul **Bagarre** bon **Charme** nul **Acuité** pas très doué

Pts 29 dégâts : 2d plus 10

Talents : cuisine (habile) soigner son homme (fortiche) premier soin (doué)

Pouvoir : dur à cuir et grosse tarte(1d en plus)

Papa George

Ogre de 2m50 et flegmatique

Acrobatie pas très doué **bagarre** doué **charme** nul **acuité** nul

Pts35 Dégâts : 3dplus 10

Talents : chasse(doué) faire la sieste(fortiche)

Pouvoirs : coriace ; Poigne de troll

◆ Les Ozukaïkaïs



© Ghislain Thiery

Acrobatie bon **Bagarre** habile **Charme** nul **Acuité** balaise

Pts26 dégâts 1d plus 4

Talents : suivre son maître(balaise) pister(bon) grogner(bon)

Pouvoirs Hargneux (1 rang en sup. et continue à se battre même à zéro pts et en morceaux) et pas peur (un monstre effrayant les laisse froid)

◆ Le « croque-bec »

Acrobatie pas très doué **bagarre** pas très doué **Charme** nul **Acuité** bon

Pts 40 dégâts 3d

Talent : attaque en piqué(bon)

Pouvoirs : vol et avalement



Angel Town

Un supplément pour Eschatology par Pascal Rivière

Ce supplément pour *Eschatology* – bref jeu de rôle paru dans *EasteNWest* N°3 – vous propose de nouveaux points de règles et quelques compléments pour personnaliser vos agents de l'Ordre. Enfin, il dresse le portrait de quelques personnalités centrées sur la cité de Los Angeles qui vous permettrons de débiter une campagne.

« FIGHT »

Commençons par rappeler quelques points de règles concernant les combats ajoutés dans un précédent scénario (L'âme sœur, *EasteNWest* N°4).

D'abord, un Gilet pare-balle apporte 8 points d'armure ; cette protection est à retirer aux dommages infligés par balle au thorax.

Ce n'est pas beaucoup. Normalement, une balle est stoppée. L'inconvénient est que ce genre de points de règles rendent immortels les personnages ou leurs adversaires. Il est possible cependant d'accroître selon votre préférence ce coefficient de protection.

De même, nous avons mis au point un système de localisation des blessures.

Lancez un dé de 8 et reportez-vous à cette table :

D8	Localisation
1	Tête (dommages doublés)
2	Bras gauche
3	Bras droit
4-5	Poitrine
6	Abdomen
7	Jambe gauche
8	Jambe droite

Pour viser une localisation particulière, appliquez un malus de 25 % au tir.

Nous avons déjà vu qu'il est possible de tirer jusqu'à trois fois par action, avec un malus successif de -15, de -30 et de -45. Appliquez également cette règle aux « Esquives » et aux parades (Compétence « Corps à corps »).

Rappelons que seul l'Anéantissement (cérémonie rituelle qui consiste à crucifier l'ange et à prononcer une formule maudite) peut tuer l'ange. La décapitation ou les flammes même ne fonctionnent pas. Le personnage régénèrera, se reformera, certes dans d'épouvantables souffrances pour les cas extrêmes.

◆ "There is no spoon..."

Conséquemment à ma première partie d'*Eschatology*, j'ai réalisé que les règles ne me permettaient pas de réaliser précisément ce que je voulais. Une partie d'*Eschatology* devait se situer entre *Matrix* et *Le pendule de Foucault*, ai-je écrit. Or, pour *Matrix*, c'était un peu raté... Même l'accroissement en points de vie des anges et leur immortalité (seul le rituel magique de l'Anéantissement les tue, et ils régénèrent) ne leur permet pas de faire des actions *anormales*.

Qu'est-ce qui fait que Ethan Hunt, le héros de *Mission impossible*, réalise ces acrobaties étourdissantes en moto dans le deuxième opus de la série ? Qu'est-ce qui permet à Néon, dans *Matrix*, de marcher sur les murs en tirant ? Il y a certes un mobile scénaristique. Dans le premier cas, c'est un héros, point barre. Un super agent spécial. Dans le second, Néon manipule la réalité qui est une illusion.

En vérité, c'est le seul désir du réalisateur de faire un délire visuel qui prime. Le mobile importe peu. Ce qui compte, c'est de s'amuser. Or, les joueurs sont parfois des acharnés du mobile et, surtout, du point de règles qui codifie la simulation de l'action. Il faut donc une explication et un point de règles.

Au cinéma, plus vous êtes un héros, et plus vous pourrez être justifié de faire une roue avant avec une moto tout en déchargeant un flingue ou d'atteindre un tel niveau de compréhension du caractère illusoire de la Matrice qu'il vous sera possible d'interrompre le vol des balles. Dans *Eschatology*, c'est la même chose. Plus vous accumulez de scénarios (d'expérience), plus vous évoluez vers l'Aboutissement, et plus, en terme de règles, vous gagnez de points d'Aboutissement.

Subdivisez les points d'Aboutissement en deux catégories. La première, ce sont les points d'Aboutissement tels qu'ils ont été définis. La seconde catégorie – mettez-les entre parenthèse à côté des premiers sur la feuille de personnage – est égale à la première, avant usage, et désigne les points que vous dépensez pour glisser du mode d'action *normal*, propre aux compétences, à un état surnaturel permettant des actions *anormales* au vu des critères communs. Ainsi, si vous avez trois points



d'Aboutissement, vous disposez de trois occasions de produire ces actions héroïques décoiffantes.

Dans ces circonstances, les personnages doublent les pourcentages de réussite de leurs compétences. Un honnête conducteur (40 %) pourra ainsi se transformer en un pilote de rally (80 %).

La durée de cet état est égale à celle de la scène, une scène étant une succession d'événements d'une même séquence, par exemple une poursuite en voiture, une scène de combat, une rencontre...

On récupère ces points d'action à la fin du scénario, tout simplement, ce qui permet au joueur de mesurer rationnellement et de manière ludique leur usage.

DE SI CHARMANTS ENFANTS...

Poursuivons en nous intéressant aux adversaires de nos héros malheureux.

Les anges disposent de familles de dons regroupant chacun quatre talents. Le nombre de ces talents croît en fonction de l'Aboutissement du personnage, autrement dit de son avancement dans sa quête mystique. Les pouvoirs des agents infernaux procèdent différemment.

Différentes « capacités infernales » sont innées à l'agent, et celui-ci peut en disposer d'autant que le maître de jeu le désirera pour corser l'affaire. Ces êtres créés par l'enfer sont en quelque sorte « équipés » dès le départ pour satisfaire à leur fonction. Aussi un représentant de commerce aura-t-il la capacité de séduire ses clients et de les obliger à acheter compulsivement n'importe quel gadget dont ils n'ont pas l'utilité. Un politicien aura la capacité d'emporter la confiance des gens, un médecin aura celle de contaminer ses patients, un gamin disposera de celle d'attendrir des adultes pour mieux les poignarder dans le dos, etc.

Selon l'importance hiérarchique de l'agent, les capacités seront plus ou moins importantes en qualité et en quantité. Le seigneur d'une cité sera bardé de capacités vulgaires et aura un ou deux talents supérieurs qui seront uniques et qui lui seront propres. Ces talents sont à déterminer à la création des seigneurs. Ils doivent normalement faire d'eux des êtres si puissants que de modestes anges, même très « aboutis », ne sauraient les affronter directement. Quoique... certains anges extrêmement anciens disposent eux-même de dons apparus sans explication et pouvant rivaliser avec les plus importantes puissances infernales. Ils sont toutefois rares, et ces dons ne sont pas toujours offensifs...

Voici, en attendant, une liste exhaustive de capacités infernales vulgaires. Admettons qu'un agent ordinaire dispose d'une, de deux, ou de trois de ces capacités. Mais rappelez-vous que ce qui prime, ce sont les traits du démon, son histoire, sa tournure d'esprit, pas ses caractéristiques. Créez un personnage intéressant et identifiez ensuite quelles capacités sont les siennes. Ce qui signifie que les capacités ne se réduisent pas à celles de cette liste.

□ Effroi :

Le corps du démon est animé de transformations horribles qui saisissent d'horreur les témoins humains de cette scène, ainsi que les très jeunes anges récemment ressuscités et relativement ignorants des manières de faire odieuses de l'enfer. Des membres apparaissent, s'atrophient, se transforment, mutent. Les chairs éclatent, libérant du sang et des odeurs répugnantes. Les mâchoires se couvrent de dents acérées et volumineuses, la voix se mue en un grognement bestial. Le crâne éclate et laisse échapper une masse de vipères et d'araignées, etc.

Normalement, la victime fuit cette vision d'horreur. Accessoirement, l'effroi peut provoquer des crises cardiaques chez des personnes sensibles du cœur ou des accès d'hystérie, voir des déséquilibres mentaux.

□ Martialité

L'agent dispose de talents de combat très élevés ; ceci concernant les compétences que vous lui attribuerez. De même, il sera capable de faire du combat acrobatique et des gunfights d'enfer digne des films de John Woo.

Vous le constatez, la martialité infernale est plus puissante que le don « martialité » des Anges, qui peuvent toutefois compenser par la Fureur et l'usage des points d'Aboutissement.

□ Armes naturelles

Crocs, griffes, ergots... Tout cela peut apparaître dans des transformations horribles et agresser diverses victimes. Appliquez les dommages du couteau et de la dague.

□ Célérité

Le démon double le nombre de ses actions par round et son Physique dès que la vitesse est en jeu.

□ Puissance

Cette capacité attribue une force physique supérieure à la normale. Physique est augmenté.



□ Aliénation

L'agent domine psychologiquement un humain et lui intime ses ordres, contre sa volonté. Celui-ci est contraint d'obéir, et en est parfaitement conscient. Cet état de vive tension psychologique, autant que son caractère surnaturel et maintenu, est susceptible de produire à terme des déséquilibres mentaux. L'agent doit réussir un jet sous Ame.

□ Charisme

Le démon fascine et séduit un humain qui prend plaisir de lui plaire. L'agent doit réussir un jet sous Ame.

□ Régénération

Cette capacité permet de récupérer trois points de vie (ou plus...) par round. Les plaies de la créature se referment.

□ Reconstruction

Cette capacité s'applique en réalité à une possession naturelle de l'agent. Cette dernière, une fois détruite, se reconstruit magiquement. Les flammes même n'y peuvent rien. L'objet disparaît uniquement à la mort de son propriétaire infernal.

□ Armure naturelle

La créature résiste aux dommages imposés grâce à un épiderme particulièrement résistant. La peau ne semble pas différer d'une autre, dans les cas généraux. Les points d'armure s'élèvent de 3 à 7.

□ Armure magique

Une protection magique amortit l'impact des coups et l'effet général des dommages. Elle est invisible et protège de 5 à 10 points. L'effet est constant.

□ Télépathie

En se concentrant sur une personne ciblée, l'agent est susceptible de percevoir ses pensées en réussissant un jet sous Ame pendant un round.

□ Télékinésie

L'agent a la possibilité de déplacer par sa seule volonté un objet dont le poids ne dépasse pas un kilo par point qu'il a en Ame. De même, il peut donc produire une poussée de (Ame) kilos.

□ Appel infernal

C'est la capacité d'invoquer un serviteur directement des enfers. Ces serviteurs appelés les Désperides sont des créatures difformes et meurtrières. Leur taille évolue avec leur puissance, de trente centimètres à trois mètres cinquante. Leur apparence est chaotique, stable ou en constante mutation. Leurs déformations charnelles soulèvent l'horreur et le dégoût.

Il en existe différentes familles, plus ou moins grandes et puissantes, plus ou moins voraces. La vie les révolte et elles éprouvent le besoin de la déchiqueter. L'invocateur doit les maîtriser grâce au lien mental que le rituel fait naître entre eux, au moyen de sa volonté (un jet sous Ame). Elles ne se retourneront toutefois jamais contre un agent, mais échapperont à son contrôle et fuiront, lancées dans la réalité.



ANGEL TOWN

Les différents personnages qui vont vous être présentés vivent à Los Angeles, de nos jours. Ils forment les personnalités les plus importantes de la Machination. Nous y verrons les membres les plus influents de la Société locale et de l'Ordre. De même, quelques humains sont au fait de la Machination et sont susceptibles de briser un équilibre précaire et de favoriser un camp ou l'autre, quand, dans l'ombre, ils ne servent pas les desseins cauchemardesques de l'Ordre.

Quelques idées pour amorcer une campagne à L.A. vous seront fournies en fin de chapitre.

♦ La Société de L.A. :

La communauté angélique de Los Angeles est scindée en deux factions, l'une jeune et impulsive, appelée l'Underground, et l'autre, plus académique, composée des Anciens.

□ L'Underground

Lazare

Motard, leader de la faction jeune, il a les cheveux sombres et longs et un visage gracieux. Il porte un manteau en cuir et des bottes de motard ferrées. C'est un jeune homme de 25 ans d'une beauté presque surnaturelle. Il a l'attitude crâne et composée du leader rock. Ses gestes et ses moindres paroles sont sûrs et étudiés. Mort et ressuscité en 1983 dans un accident de moto, il a structuré autour de lui l'Underground, une force importante qui s'oppose avec efficacité à l'Ordre. Il a un rapport antagoniste avec la Société. Cette dernière estime que ses méthodes sont fréquemment expéditives et que l'Underground, composé en majorité d'humains, met leur vie en péril. Mais ses succès jouent pour lui, pour l'instant, et Lazare est en mauvais termes avec « le bibliothécaire », Nelson, et par-dessus tout avec Daniel qui fut

son Guide. Il considère Dino comme un individualiste et un égoïste, dont il admire toutefois l'expérience, l'efficacité et la fierté.

Lazare vit dans un hangar abandonné de studios de cinéma sur les collines. C'est l'un des nombreux points de ralliement de l'Underground. Il est à la tête de ce groupement composé de quelques jeunes anges et de plusieurs dizaines d'humains fédérés autour de son projet qui consiste à saborder les autorités de la cité en permettant au plus grand nombre de jeunes de s'émanciper et de mener une existence libérée des contraintes sociales. « Dormir le jour et faire la fête toute la nuit » serait une bonne expression pour résumer la philosophie de l'Underground. Accessoirement, l'objectif est également d'identifier les agents de l'Ordre, de nuire à leurs activités, de les éliminer purement et simplement, et de remplir les « missions » de Deus.

Mais voici le problème qui ronge secrètement le dirigeant de l'Underground : Deus ne parle plus à Lazare.

Don : Pyrokynésie (poing de flammes, flammèches, combustion).

Dino Davis

Chasseur. Il pourchasse et élimine les agents dans un but obsessionnel de vengeance personnelle. C'est un jeune homme de 24 ans aux cheveux clairs mi-longs, à la barbe de plusieurs jours, et au look négligé *grunge*. Il porte toujours en bandoulière un vieux sac en cuir élimé dans lequel il transporte une arme. Voyageur et traqueur, il transite en Californie et dispose d'un pied-à-terre à L.A.. C'est l'ennemi personnel de Schylle dont il a dessoudé plusieurs hommes. Il est toujours sur la brèche, condamné à être en mouvement et sur ses gardes pour échapper à Schylle et à ses agents.

Dino est en marge de l'Underground. Lazare et lui se méprisent. Le leader de l'Underground est pour lui un poseur superficiel. Il a refusé son aide.

Il ressuscite en 1998 après avoir été assassiné avec son amie, Laura Willson, par un policier lors d'une patrouille. Dino a découvert que celui-ci était un agent de l'Ordre et un subalterne de Schylle.

Son Don de nécromancie lui est

Dino Davis



© Elisabeth Thiery



particulièrement utile pour retrouver les assassins des victimes dont il voit les esprits revivant parfois les circonstances de leur mort.

Don : Nécromancie (vision d'outre-tombe).

Buzzer

Revendeur, débrouillard, technicien, livreur, tout à la fois pour assurer une maintenance technique.

Amateur de *trash*, il ne jure que par Pantera et Slayer. Son crâne rasé est parcouru, comme son bras droit et son buste, de tatouages colorés et voyant. Cet amateur de whiskey a une forte corpulence et voix retentissante et grondante de brailard. Ses dons de mécanicien et de technicien en font un élément important pour l'Underground. Il est l'âme damnée de Lazare. Mort en 1984 d'une overdose, il découvre que son décès est dû à une substance diffusée par l'Ordre pour nettoyer la ville de ses junkies. Lazare qui fut son guide l'aida à remonter le réseau et à l'exterminer.

C'est un individu tour à tour emporté et débonnaire qui, conquis, fait preuve d'une indéfectible fidélité, une sorte de gros nounours qui occulte sa sensibilité et sa générosité derrière un masque de brutalité. Il est secrètement épris de Melany.

Don : Martialité (sens du combat (I)).

Melany

Jolie blonde californienne catégorie *sex symbol*. Ce n'est pas un ange, mais une humaine vouée à Lazare.

Bobby



© Elisabeth Thiery

Elle connaît tout de la Machination et de la Société. C'est l'une des égérie du groupe de l'Underground. Elle n'a pas froid aux yeux, aime prendre des risques et en remonter aux machos. C'est la seule à pouvoir rivaliser avec la consommation de whiskey de Buzzer qu'elle aime... comme un frère. Enjouée et sympathique, c'est la victime idéale pour un tournant tragique de la campagne. Sa disparition funeste entraînera la décomposition de l'Underground, l'effondrement et la culpabilité de Lazare, et sa chute dans un dernier baroud d'honneur suicidaire contre Adrien et Schylle.

Dusty D.

Nicolas Collins est un jeune afro-américain des banlieues. A 13 ans, il intègre le gang des Blood et tue son premier Creeps. Arrêté pour vol à main armée à 15 ans, il fait de la prison. Libéré à 19 ans, il rejoint le gang. Mais la mort d'un ami le convainc d'arrêter. Il est toutefois abattu en 2000 et renaît.

C'est un lieutenant acharné de Lazare. Il en veut particulièrement à l'Ordre qu'il tient responsable des ghettos et de l'apparition des gangs. Il aimerait plus que tout faire savoir à sa famille qu'il est encore en vie, mais mort dans les bras de son frère, il ne sait comment s'expliquer. Révéler l'existence de la Machination pourrait entraîner leur élimination par l'Ordre.

C'est un jeune homme robuste habillé en rappeur. Il est peu loquace et visiblement tenaillé par un conflit intérieur. Il peut être emporté par de violentes sautes d'humeur. Lazare seul dans ces cas peut le contrôler. Lazare refuse de l'envoyer dans des missions pouvant le mettre en danger et préfère le garder à ses côtés pour le surveiller secrètement.

Ses relations avec Buzzer sont régulièrement tendues.

En secret, il rode souvent dans les quartiers où il s'évertue à intervenir lors d'agressions pour sauver des vies. Il ne s'en est pas réellement rendu compte mais ses actions d'éclat l'ont fait progresser sur la voie de l'Aboutissement (3 points). Une légende urbaine est née : celle d'une sorte de « loup garou » meurtrier.

Don : Métamorphose (œil nocturne, puissance, griffes).

Bobby

Jeune adolescent de 14 ans, Robert Prescott meurt avec sa famille dans l'incendie de leur maison en juin 2001 et renaît. Mais sa résurrection n'a pas atténué les dommages psychiques du drame, et il a perdu l'usage de la parole. Timide et intériorisé, il semble parfois observer le vide ou se replier sur lui-même. Il est mince et fragile. Son regard innocent lui donne toujours l'impression d'être perdu. Il fut recueilli par Lazare et vit avec Buzzer dont il est le protégé. C'est un gamin choyé par le groupe de l'Underground. Il est préférable de ne pas se moquer de lui si on ne veut

pas encourir les foudres du noyau dur des jeunes rebelles.

Don : Prophétie (métempsychose).

□ Les Anciens

Adrien Hobbart, « le bibliothécaire »

Il est à la fois contact de la Société, intendant, et dépositaire d'une base de données et de renseignements considérables et disponibles. Cette dernière se trouve mêlée aux archives de la bibliothèque de l'université, dans des répertoires et casiers qui couvrent les murs d'une salle de 50 mètres carrés. Il est le directeur du département d'archives.

Quinquagénaire stricte et méticuleux, il est éternellement habillé d'un pull-over sans manche à col en V démodé, d'une chemise à rayures sans manche, d'une cravate décolorée et d'un pantalon clair et terne.

Il est mort et ressuscité en 1959, à Philadelphie, d'un accident de la circulation qui est passé inaperçu. Il a gagné Los Angeles il y a dix ans où il a pris ses fonctions. Sa fille, sa seule famille, vit à New-York. Elle est au courant de sa nouvelle nature, et le prend très bien !

On raconte que c'est un original qui parle tout seul. En réalité, il discute avec les nombreux esprits des archives, ce qui lui permet de ne jamais perdre un document : il lui suffit en effet de l'appeler. Il lui arrive de rouspéter après ces formulaires qui s'évertuent à se perdre et ces livres qui s'entêtent à dégringoler.

Don : les quatre talents de Shamanisme et les deux premiers de Prophétie.

Nelson

Nelson est le Répurgateur de Los Angeles. Ce clochard afro-américain contemple la rue, en marge de la société des hommes. Vétéran du Vietnam, c'est un spécialiste du combat et de la survie. Ses cheveux sont poivre et sel et son visage est ridé. Ses mouvements sont vifs et précis. Il est capable de tuer un homme d'un geste et a dû user de ses compétences lors de la guerre. Son érudition est immense. Il pratique couramment Eschylle et Sophocle, et connaît par cœur des passages entiers de l'histoire de la guerre du Péloponnèse de Thucydide, qui est pour lui un modèle. Une amitié très forte le lie à Dino qui passe le voir dès qu'il est sur Los Angeles. Il a été son guide et a appris au jeune homme tout ce qu'il sait en matière de lutte et de survie. Il se moque fréquemment de « l'inculture » de Dino et de son goût pour le rock, et craint constamment pour sa vie. Il essaie de le persuader

de prendre la tête de l'Underground et de remplacer Lazare, trop dangereux à son goût pour le groupe de jeunes humains qui le suit en l'adulant. Mais Dino est un solitaire empli de sa mission de vengeance.

Nelson est mort et ressuscité en 1989 d'une embolie cérébrale. Il a immédiatement gagné la rue pour disparaître.

Secrètement, il observe Daniel dont il a perçu un secret : il sait que l'Ancien a déjà failli être frappé par son Ombre et sombrer dans le camps de l'ennemi. Si cela devait à nouveau être le cas, et si l'Ombre l'emportait, Nelson devrait frapper. Il le regrette, mais il est Répurgateur...

Don : les quatre talents de Martialité et les deux premiers de Métamorphose.

Daniel

Son nom véritable, celui que lui a donné la reine sa mère, inspirée par la déesse qui la visita la nuit de son accouchement, est Elianar. Il est né en l'an 284 avant Jésus Christ, dans une cité étrusque dont il fut le prince. Adoré comme un dieu, à l'occasion des fêtes en l'honneur d'Arsinoë, la déesse de l'amour, son corps était recouvert d'huile et de poussière d'or. Chacune de ses paroles était retenue et inscrite sur des tablettes de pierre. Il connut la naissance et le développement d'une cité voisine menaçante, Rome, et mourut à la guerre contre cet envahisseur avant de renaître dans le temple de la déesse sous les yeux de ses sujets. Il scella la paix et une alliance avec l'empire naissant, et disparu, décidé à partir pour un voyage initiatique au travers du monde connu. Sa

Daniel



© Elisabeth Thiery



lutte contre l'Ordre le fait réapparaître à plusieurs reprises dans l'histoire humaine, dans l'ombre des révoltés qui se soulevaient contre le pouvoir, notamment aux côtés de Spartacus, d'Akhénaton ou plus tard des Cathares. Le massacre de la ville de Bézier fut une expérience traumatique pour lui. Il se réfugia dans les montagnes du Caucase pendant deux cent ans, à la recherche de la paix. Son ermitage se solda par un échec : l'issue n'était pas dans la fuite. Il reprit son voyage, parcouru l'Asie et le Moyen-Orient, avant de s'installer dans une tribu en Afrique. Le début de la colonisation le tira de l'inaction et le confronta une nouvelle fois aux horreurs de l'invasion impériale. Il tenta de soutenir une résistance, vit tous ses amis massacrés ou emprisonnés, et désespéré, parti pour les Amériques et le Canada. On le localise à Los Angeles dans les années 40, où il s'installe et prend le nom de Daniel Born. La Société lui demande d'observer la cité et de guider les nouveaux venus. En 1983, il devient le guide de Marc Lazarius, dit Lazare. Très rapidement, le contrôle du jeune homme lui échappe. Une inimitié naît rapidement chez Lazare qui ne supporte pas un personnage dont les référents sont à ce point autres qu'ils lui demeurent étrangers. Daniel est pour Lazare un mou qui dissimule sa faiblesse sous le fatalisme. Lazare quitte Daniel en mauvais termes et la perte du jeune rebelle sera pour l'Ancien une déception amère, exacerbée par sa prise de contrôle de la société locale et l'orientation violente qu'il va donner à la nouvelle politique des anges.

Daniel est un personnage éthéré et complexe. Ses doutes et ses échecs sont un obstacle à son Aboutissement. Il lui est arrivé par le passé de trop laisser cours à sa fureur, et il a déjà dû affronter à deux reprises son Ombre. Le second combat a failli être mortel et l'a précipité dans l'un de ces mutismes qui le jettent loin des affaires humaines. Sa personnalité s'est équilibrée, mais son parcours spirituel est loin d'être achevé, certainement du fait d'un fort sentiment de culpabilité éprouvé au souvenir de tous ceux qu'il n'a pu sauver.

C'est un homme de grande taille, au physique avantageux. Les traits de son visage évoquent un tableau de maître. Son corps élancé est empreint de grâce. Une sorte de magnétisme émane de lui et fixe l'attention des gens quand il est en société, ce qu'il évite la plupart du temps. L'effet qu'il produit sur les humains le gêne et pèse sur ses doutes.

Hypersensible, il ne tolère pas l'injustice. Compatissant, il n'éprouve pas plus de satisfaction que quand il aide une personne à réaliser la valeur de sa vie, de sa personnalité et de son expérience. A l'égard de l'Ordre, il se voudrait impitoyable, mais il craint l'émergence de l'Ombre et les conséquences d'un caractère « ombrageux » qu'il est parvenu à

réprimer avec beaucoup d'efforts. Accessoirement, cet ancien chef de guerre est un fin stratège qui éprouve l'intuition que le temps d'une action de force n'est pas encore venu. Il craint par-dessus tout que Lazare déséquilibre un jeu complexe et emporte la cité dans un déferlement de violence préjudiciable à tous, sauf à l'Ordre.

C'est un solitaire qui aime et déteste à la fois son isolement. Il l'ignore sans doute, mais ce qui lui manque le plus cruellement dans la vie, ce sont des amis, des compagnons et certainement, plus profondément, l'âme sœur.

Il vit dans un bungalow, sur la plage, niché au bas d'une falaise entre des rochers. Il est le maître d'un chien abandonné, simplement appelé « le chien », et qui est un amas de poils noirs et gris d'un aspect poussiéreux et relativement repoussant. Un Seuil ouvert sur les Sanctuaires se trouve dans une pièce vide du bungalow. Son ouverture ne fonctionne que sur son ordre.

Dons : Les quatre premier de Métamorphose, les trois premiers de Domination, et Martialité (sens du combat (I)).

Daniel est doté d'un pouvoir surnaturel mystérieusement apparu. Il a le don de soigner les blessures les plus graves et de tirer quelqu'un du coma. Il lui arrive certains soirs de traîner dans les services d'urgence, déguisé en infirmier, et de procéder à des guérisons miraculeuses.

◆ L'Ordre

Adrien

Le seigneur et maître de Los Angeles. Il déteste le nom de cette ville et fait tout pour qu'elle le démérite. Rien ne l'énerve plus que les plaisanteries stupides que ses confrères font pendant les cocktails, entre deux conférences, à l'occasion de leurs rencontres au Synode Infernal. Adrien a batti cette ville, il ne la pas baptisée. Elle devait être une nouvelle Babylone, Sodome et Gomorrhe réunies. Il y est parvenu. Il en va jusqu'aux anges qui perdent les pédales (amusant pour des *byker*) et virent à la violence, sans même qu'il n'ait rien comploté. C'est un comble... Il n'ignore pas qu'un ange extrêmement puissant et ancien loge en ville et surveille l'avancement de son « grand jeu immobilier personnel ». Mais les tensions de la Société locale le contraindront peut-être à sortir de sa tanière.

Adrien



© Elisabeth Thiery

Los Angeles est l'une des cités où la connaissance de l'existence de l'Ordre est la plus répandue parmi les élites humaines. C'était un pari risqué qu'Adrien s'était fixé et avait proposé au Malin : fédérer les dirigeants humains en toute connaissance de cause. Il en est ainsi de nombreux hauts fonctionnaires municipaux – dont le premier d'entre eux –, de quelques sénateurs, des plus importants producteurs de cinéma et de divers investisseurs financiers qui n'ignorent plus à la table de qui – ou de *quoi* – ils mangent, et risquent d'être mangés. Couramment, Adrien s'amuse à faire quelques petites choses dégoûtantes pendant ces dîners très privés pour effrayer ses convives et leur rappeler à qui ils ont affaire. Il ne s'en est jamais lassé, et se rappelle encore la tête de Spielberg le jour où il s'est régalé d'un chat vivant sous ses yeux. Il paraît que ça lui a inspiré l'idée du Tyrannosaure engloutissant le toutou et la niche dans Jurassic Parc II. C'est fou, non ?

En attendant, ce petit homme moqueur à l'air insignifiant, entouré d'une légion de gardes du corps et émergeant de voitures gigantesques entouré des plus grandes stars d'Hollywood – encore un nom irritant – est l'une des personnalités les plus inaccessibles et les plus énigmatiques de la Jet Set californienne. Et pourtant, sa photo ou son nom ne sont jamais apparus dans le moindre magazine « people ».

Ses pouvoirs sont indescriptibles... Sachez simplement qu'il est invulnérable et qu'il peut modifier le cours de la réalité à volonté en produisant des événements qui lui sont favorables. Il maîtrise également l'espace, et peut se téléporter en n'importe quel point du continent dont il a la mémoire. Il dispose évidemment de nombreuses capacités infernales vulgaires : effroi, armes naturelles, aliénation, charisme et télépathie.

Schylle

Ce puissant agent est un policier surnaturel dont l'unique sanction est l'exécution immédiate. Il dispose d'un véhicule de police maudit doté du pouvoir de « reconstruction ». Il a lui-même l'usage des dons infernaux de « régénération », de « martialité », de « puissance » et d'« armure magique ». C'est un tueur dangereux et un limier impitoyable. Il prend l'apparence d'un jeune agent de police en uniforme, large d'épaule, au crâne rasé. Son ironie insultante révèle très rapidement un penchant pour le sadisme digne des pires psychopathes.

Il contrôle l'ordre policier et judiciaire à Los Angeles et cherche à identifier les anges et à localiser leurs repaires. Il connaît l'existence de Lazare, de Dino, de Buzzer et de Daniel. Il suspecte celle de l'un d'entre eux vivant parmi les vagabonds de la cité.

Etrangement, dès que Schylle se met à tuer, l'ensemble des postes de radio, de télévision et des téléphones de la pièce se mettent à diffuser de façon entêtante : *i wish you a merry Christmas...*

Robbins

Cet agent contrôle le crime dans la cité. Ses servants lui permettent d'étendre sa toile sur toutes les couches de la société, de la vente de cocaïne à Beverly Hills au trafic d'arme dans les banlieues pauvres.

Il est constamment entouré de gardes du corps, dont certains sont des agents dotés de « Martialité ». C'est un hispano-anglais élégant, habillé de soie et de cuir noir, aux doigts parcourus d'anneaux et de bagues aux motifs démoniaques. Il est très grand – 2m20 –. Son teint est mat, ses traits sont séduisants, vigoureux et énergiques, et ses cheveux longs tombent jusqu'aux reins.

Sa demeure gigantesque est chaque soir animée de fêtes qui éclatent en fastes, en débauches et en notoriété les meilleurs night clubs de la cité. Son immense salon est pourvu de vitraux dignes de cathédrales remplis de scènes blasphématoires et satanistes. Les strombosopes et les jeux de lumières sont éblouissants à plus d'un titre. Certains des plus grands groupes de rock se sont produits chez ce bienfaiteur. Drogues et prostitué(e)s sont offerts aux convives. Mais Robbins ne donne jamais sans rien exiger, un jour, en échange, et les humains détruits par leur dépendances diverses et assujettis à Robbins le considèrent comme le diable lui-même.

C'est un mégalomane psychopathe qui allie la patience de l'araignée et la fureur sauvage, quand il est contrarié, d'un monstre bestial. Il dispose des capacités suivantes : martialité, célérité, charisme, puissance, régénération, armure naturelle et Appel infernal.

Aucun des anges, pas même Daniel, n'a identifié ce serviteur secret de Adrien. On pense en général que l'organisation du crime est remise à Schylle. Seul Daniel pense que cela fait beaucoup pour un seul démon, et il pressent un mal tapi dans l'ombre.

◆ Les humains

□ « Ceux qui savent... »

Hélène Miller

Ancienne sociologue étudiant les pratiques à risque et le tuning en particulier, elle découvre l'existence de Julian, un esprit de jeunesse. Sa fascination obsessionnelle pour lui l'amena à négliger sa profession et à perdre son emploi d'enseignante à l'U.C.L.A.. Elle le suivit dans ses déplacements, l'étudiant et collectant tout ce qu'elle pouvait découvrir sur lui, jusqu'à sa disparition. Depuis, elle est internée en hôpital psychiatrique. Elle a découvert au long de ses recherches l'existence de l'Ordre et suspecte la présence d'une force opposée parmi la jeunesse underground de la cité.

Jefferson Scott et John Mac Enzie

Juge d'instruction afro-américain, Jefferson Scott est le type même du noir pauvre qui s'est élevé socialement grâce à de brillantes études de droit et à un flair inégalé. Il a horreur d'être limité à ce stéréotype. Scott et John Mac Enzie, un policier du L.A.P.D., ont découvert l'existence de l'Ordre et de la Machination en 1984 à l'occasion d'une affaire de drogue, la même qui provoqua la mort de Buzzer et d'une douzaine de jeunes junkies. Le réseau de dealer fut retrouvé mort juste avant d'être découvert par les deux hommes. Ces derniers ont compris qu'une puissance gouvernementale contrôlait et manipulait l'organisation judiciaire à l'échelle nationale. L'ordre lui-même a été découvert quand Scott et Mac Enzie ont travaillé sur l'assassinat de membres des Enfants de la Lumière éliminés parce qu'ils avaient identifié des agents de l'Ordre. Alors même que le juge allait être assassiné par un servent de Schylle, il a été sauvé par Daniel qui a usé de pouvoirs surnaturels avant de disparaître. Le juge dispose d'informations compromettantes pour l'Ordre, et sa mort pourrait être suspecte. Aussi, son existence est-elle provisoirement en sursis. Il pourrait cependant décéder dans un accident, mais Schylle hésite. Il sent que Daniel surveille Scott et attend que l'agent se révèle pour l'affronter une bonne fois pour toute. Scott, de son côté, a compris qu'un ange gardien veille sur lui et sur sa famille. Il sait que Daniel l'observe et pense – à juste titre – que l'ange est intervenu une nouvelle fois pour sauver la vie de son fils de huit ans, Damien. Un sentiment de respect et

d'amitié très fort lie les deux protagonistes qui ne se sont pourtant jamais parlé.

Mac Enzie, pour sa part, est un inspecteur de police d'origine écossaise. Il est petit et trapu. Ses cheveux blancs sont coupés très court. Il est obstiné et bourru. C'est un bon père de famille qui croit en sa vocation. Il est croyant, et la découverte de la Société et de l'Ordre a renforcé sa foi.

Andrew Hillman

Jeune étudiant en philosophie d'ascendance nietzschéenne et heideggerienne, Andrew Hillman est un beau jeune homme enclin à s'habiller en noir. Sa chambre universitaire, sur le campus de l'U.C.L.A., révèle beaucoup de sa personnalité surprenante. Un mur a vu son papier peint arraché, et sur le plâtre lépreux qui s'effrite peu à peu sur le sol, il a bombé

en rouge : *Dieu est mort. Vive l'inhumain.* Le reste des murs sont couverts d'étagères qui croulent sous les livres de philosophie et sous les romans d'auteurs russes, en général (c'est un adepte de Dostoïevski).

Hillman est en réalité un agent humain de Robbins. Il identifie de jeunes esprits brillants enclins au nihilisme, il les contacte, en général en mettant en scène une rencontre hasardeuse, et devient leur ami. Il les surprend et les séduit par son esprit brillant, par sa culture et son charisme, et il les encourage dans la voie du nihilisme en leur bourrant le crâne de théories élitistes sur

la surhumanité et le caractère aristocratique de la prédation et de la domination. Il les entraîne peu à peu dans un chemin qui les conduira invariablement à l'esthétique sadique, puis au meurtre. Hillman abandonnera alors ses victimes désespérées à son maître infernal qui achèvera le pervertissement de leur âme et les transformera en servants démoniaques. Il cache ces derniers dans des cages, au fond de ses caves labyrinthiques, un *no man's land* dantesque conduisant droit en enfer.

Actuellement, toute une société de jeunes admirateurs tournent autour d'Andrew. Ils se réunissent dans une sorte de bar, le *Velvet Veil*, où Andrew est très bien connu. Étrangement, certains soirs, ils sont seuls, jusqu'à ce que quelques jeunes gens soient attirées... En réalité, le bar est la propriété d'Andrew, le barman est démoniaque, et les victimes des soirées « impies » sont rabattues par un deuxième agent qui les invite... à une mort certaine. Une arrière-salle dissimulée, ressemblant à un croisement entre un night club chic et une salle de torture, sera leur dernière destination.

Melany



© Elisabeth Thiery



□ Les loges

Les Enfants de la lumière :

Il s'agit moins d'un groupe structuré que d'un réseau de relations d'adeptes du New-age. Ils sont inoffensifs, et même gentils et serviables. Ils considèrent les anges comme des entités supérieures dignes d'adoration.

Ils sont en quelque sorte dirigés – mais le mot est trop fort – par Richard Barton, une sorte de gourou charismatique très au fait des forces qui sous-tendent la structuration de la réalité, bien qu'il ait un point de vue trop ésotériste, influencé par des disciplines plus fantasques comme la méditation transcendante ou le shamanisme. Il se trompe lourdement sur certains sujets tels la réincarnation des hommes ou la croyance en un karma qui assurera une renaissance heureuse. Il a une vision un peu enchantée de la réalité qui lui permet de ne pas sombrer dans la dépression en considérant l'importance de l'Ordre sur

la société humaine et l'étroitesse de sa marge de liberté.

C'est un auteur à succès de livres new-age et un éditeur. Il est très riche, et dispose d'une villa majestueuse à Beverly Hills.

La Prime Société

Loge typique d'humains puissants et fortunés à la recherche de savoir et d'artefacts, elle est manipulée en secret par l'Ordre. Ses adhérents sont issus du monde des affaires de L.A. et du show-business. C'est une petite société très en vue à Beverly Hills qui fait parler d'elle en sourdine et qui apporte le garant d'être quelqu'un « d'important et de mystérieux ». De nombreuses stars en font partie, et une de ses ramifications noyautée et contrôlée à la fois l'église de scientologie et l'église bouddhiste tibétaine, notamment en vue d'en soutirer quelques éléments de connaissance intéressants pour leur quête de puissance.

SYNOPSIS :

Voici quelques propositions de scénarios. A vous de les agrémenter à votre envie, l'intérêt étant souvent de croiser les énigmes et de plonger les personnages dans un ouragan d'événements décapants mêlés à leurs intrigues personnelles et à leur quête de l'Aboutissement. Ces thèmes narratifs n'écluent bien sûr pas les possibilités soulevées par les *backgrounds* précédents...

1) Les personnages viennent d'être ressuscités à L.A.. Ils ignorent tout de leur nature, de la signification de leur expérience et de la Machination. L'un d'eux retrouve un numéro de téléphone dans sa poche. Le numéro est celui de Lee Tucker, un avocat qui gère les affaires légales de la famille et qui sert d'espion au sein du pouvoir judiciaire. Assez speed, il enverra paître les personnages s'ils ne sont pas clairs et rapides. L'idée d'être leur Guide est à cent mille de ses pensées ; d'ailleurs, il n'a reçu aucune communication de Deus ou de la Société à cet effet, et il est « hors de question » qu'il perde un temps précieux à paternaliser ces bambins...

« Contactez Lazare ! ». Il leur remet son numéro de portable. « Et puis non, ne l'appellez pas, c'est préférable, c'est suffisamment la merde à L.A.. Où êtes-vous ? Retrouvez-moi au Latifa, d'ici une demi-heure. Une table est réservée à mon nom. Ne soyez pas en retard. Je ne supporte pas ça. »

Mais il ne viendra pas. Aucune réponse sur son portable. Cependant, ils seront accostés à l'extérieur en sortant par un vieux clochard noir qui leur demandera une pièce : Nelson les jauge, puis contacte Tucker et lui donne le feu vert.

Une demi-heure plus tard, les p.j.s sont contactés par Tucker qui s'excuse et leur propose de les rejoindre où ils le désirent.

Ici, ils les renseignera sur leur nature et sur L.A. – nommant Daniel, « le bibliothécaire » et Lazare –, en s'excusant de ne pouvoir leur accorder plus de temps ; en l'occurrence, il s'étonne : en général, Deus indique à un ange de servir de guide aux ressuscités. Une rumeur commence à courir dans la Société de L.A. : Deus se fait étrangement silencieux ces derniers temps...

Lee Tucker abandonne les personnages. Que leur reste-il à faire ? Il y a bien le numéro de téléphone de Lazare. Tucker ne leur a pas donné l'adresse de Daniel, et s'ils le lui demandent il mentira en déclarant qu'il ignore comment le contacter. Il doute d'ailleurs, dit-il, que Daniel ait envie de voir quiconque après sa défaite contre Lazare.

En réalité, Daniel est tout près, et Tucker ne l'ignore pas. Il a décidé de les orienter vers l'Underground et d'espionner les personnages et leur intégration dans la bande de Lazare.

Ils le rencontrent et vivent la vie furieuse et exaltante des rebelles. Un conflit moral les traversent. La lutte entre Daniel et Lazare n'est manifestement qu'un conflit de génération. Puis un incident survient. Une humaine de la bande est enlevée par l'Ordre pour identifier et localiser le chef de l'Underground. Si Lazare ne se rend pas, elle mourra... Lazare décide de se livrer. Daniel intervient au moment critique et sauve la situation, ce qui ne fait qu'exacerber la haine de Lazare. Les personnages réaliseront peut-être la rancœur de Lazare et le caractère vain de l'Underground.

2) Les personnages – encore humains – participent à une fête dans une maison particulière sur les collines.



Lazare apparaît à un moment de la soirée et capte leur attention. Peu après son départ, Schylle survient et exhibe une photo de l'ange. L'usage d'alcool et de stupéfiants le met dans une colère noire et il massacre tous les participants. Les personnages se retrouvent chez Arkhé et renaissent. Ils vont tenter de retrouver l'inconnu et seront intégrés à l'Underground. Mais, dans une situation critique, un mystérieux ange intervient, les sauve, et disparaît immédiatement. Il s'agit de Daniel qui les a remarqué et les surveille de loin. S'ils remontent jusqu'à lui, il les accueille, les présente aux Anciens, leur explique son point de vue et essaie de gagner leur appui pour raisonner Lazare.

John Mac Enzie enquête sur le massacre. Les personnages vivaient dans une maison voisine. Ils n'ont rien entendu ? Son flair le motive à les surveiller. De même, Schylle pourrait se rendre compte que certaines de ses victimes lui ont échappé. Ce qui va à l'encontre de son sens du travail bien fait...

3) Contactés par Deus, les personnages reçoivent un article de presse traitant de la mort de Laura Willson. Enquêtant, ils découvrent l'assassinat du couple et l'existence de Dino, son fiancé mort avec elle.

Plus tard, le portrait robot d'un tueur recherché les fait sursauter : traits pour traits, c'est le défunt. S'ils se rendent dans la rue où la victime a été tuée (un agent de Schylle), ils remarqueront un clochard noir, non loin. Ils rencontrent ainsi Nelson. Ce dernier feindra de ne rien savoir et cachera tout de sa nature angélique. Mais il va commencer à surveiller les personnages. Ils le verront, parfois, au bout de la rue, ou en bas de leur fenêtre, puis, il s'esquivera et disparaîtra parfois comme par magie.

Un jour, alors qu'ils sont dans une situation conflictuelle difficile, il intervient, les sort du pétrin, et accepte de les informer. Ils rencontrent Dino alors que Schylle est sur leurs traces, et permettront ainsi à l'ange de se retrouver bientôt face à face à Schylle, avec ses nouveaux amis.

4) Deus contacte les personnages et les met sur la piste d'Hélène Miller, une sociologue disparue. Enquêtant auprès de ses voisins et anciens collègues, ils doivent retrouver sa trace et s'introduire dans l'hôpital psychiatrique. Or, celui-ci est un *no man's land* infernal où les internés sont séquestrés et

torturés. Le directeur et les infirmiers sont des agents particulièrement sadiques et monstrueux. Une porte conduit aux enfers. S'ils sont membres de l'Underground, doivent-ils avertir Daniel et encourir la colère de Lazare ?

5) Deus leur envoie un document sommaire issu d'un cabinet d'avocats concernant une affaire mettant aux prises un procureur contre Robbins, un mécène énigmatique. Ils découvrent que Pierce Prescott fut assassiné, certainement par les hommes de Robbins, et qu'il n'est autre que le père de Bobby... Des éléments curieux et des témoignages « d'amis de Robbins » peuvent leur permettre de comprendre à qui ils ont affaire. S'ils le rencontrent, il les conviera à une soirée chez lui, et s'il les identifie comme des anges ou comme des personnes enquêtant sur lui, elle risque d'être mortelle...

6) Une jeune amie des personnages s'inquiète. Son frère, Denis, étudiant en première année à l'U.C.L.A., a disparu. Le voisin de chambre parle d'un type, habillé en noir, avec qui il avait fait connaissance.

Il leur indique également un ami de Denis. Ce dernier leur apprend que Denis a emménagé ailleurs, qu'il a abandonné ses études, et qu'il se drogue probablement. Il lui a parlé d'un bar, le Velvet Veil, et d'un ami « surprenant », appelé Andrew.

Andrew Hill sera charmé de rencontrer les personnages. Il se fait beaucoup de souci pour Denis. Il pense qu'il file un mauvais coton et probablement qu'il se drogue. Il est tombé amoureux d'une jeune fille, Gladlyth Mac Lean, et visiblement, leur relation serait douloureuse pour le jeune homme. Il dispose d'une photo prise pendant une soirée sur laquelle Denis, la jeune femme et lui-même apparaissent. Il la leur laisse, ainsi que sa carte de visite, « au cas où ils auraient des nouvelles de son jeune ami... ».

Une métempyschose sur la photo sera surprenante : cette photo « n'existe pas ». En réalité, elle a été créée magiquement par le démon du bar, serviteur de Hill et espion des activités de ce dernier pour Robbins. Quant à la carte de visite, la métempyschose révélera les pratiques de la *salle-arrière*.

Gladlyth est dans l'annuaire. Son appartement semble avoir été quitté dans la panique, un pull-over teinté de sang traîne dans la chambre. Une métempyschose apprendra qu'il appartient à Denis, et révélera en quelques images

Nelson



© Elisabeth Thiery



chocs une soirée éprouvante. Gladys devait servir de victime à Andrew Hill. Denis s'est rebellé face à l'horreur de l'exécution du boy-friend de Gladys, et a libéré cette dernière profitant d'une diversion faite par un ami de Gladys tentant de s'échapper. Ils ont réussi à fuir en courant et en profitant du désordre...

Les joueurs perdent ici leur trace.

Gladys et Denis ont été rattrapés, et ils sont actuellement engagés au Velvet Veil, en attente de la prochaine soirée privée d'Andrew Hill.

Un élément quelconque au Velvet Veil – numéro de téléphone, courrier électronique... – pourra mettre les personnages sur la piste de Robbins. Mais Hill, imperturbable et cynique en toutes circonstances, restera muet comme une tombe.

Le surveiller rapportera : il sera bientôt *invité* par les hommes de Robbins dans sa propriété privée, de laquelle il ne sortira pas, ayant pour destinée de finir sur les toasts de la réception.

7) Une Machination dans laquelle les personnalités de L.A. sont des pions. Qui déchire les anges de L.A. ? Arielle, une puissance ancienne et étrangère à l'Ordre et à la Société, ancienne amante de Daniel, est décidée à se venger en faisant sombrer « sa » ville dans le chaos. Abandonnée et trahie par l'Ancien – selon sa version des choses –, elle est morte. Mais un rituel ancien lancé sur son corps par ses serviteurs lui permit de revenir de la mort et d'être immortelle. Elle manipule Lazare et exacerbe sa haine contre Daniel. De même, elle compte invoquer des Despérides et les lancer contre son ancien amour. Elle soupçonne Richard Barton de disposer de ce secret.

Les personnages sont entrés en relation avec Barton depuis une précédente aventure et sont en bon

rapport avec lui. Curieusement, Deus les avertit qu'un danger s'est posé sur lui. En surveillant Barton, ils pourront surprendre des individus s'introduisant dans sa demeure pour y voler quelque chose et pour attenter à sa vie. Ils ne tireront rien d'eux : Arielle a subtilisé une partie de leur mémoire, et ils agissent comme des pantins. Ils ne tireront d'eux qu'un nom étrange : *Le Scripturaire des Damnés*. Le « bibliothécaire » pourra leur indiquer qu'il s'agit d'un ouvrage aussi ancien que légendaire. En réalité, Barton n'en dispose pas. Mais voilà ce qui lance nos héros à la recherche de cette relique, et droit vers l'entité qui divise la Société locale...

Les intrus de la maison Barton avaient leurs papiers d'identité : il s'agissait d'un comptable et d'un peintre en bâtiment. En enquêtant auprès de leur entourage, ils découvriront qu'ils avaient adhéré à une secte, le Temple d'Arsinoë. Le dirigeant de la secte est un escroc employé par un mage immortel, lui-même serviteur d'Arielle. Certains adeptes « élus » participent à des cérémonies secrètes réellement très étranges. On parle d'un Déesse Vivante qui apporte la vie éternelle. Un temple dantesque et souterrain existerait au-dessous d'une propriété de Beverly Hills. On ignore à qui cette demeure monumentale appartient. Aucun document officiel ne l'indique, comme si elle n'existait pas. Peut-être le propriétaire est-il cette magnifique jeune femme blonde, habillée de noir qui en sort parfois dans une gigantesque limousine aussi sombre que sa parure ?

Les agents du temple s'intéressent à une nouvelle victime. Ce dernier appartient à la Prime Société. Ces derniers sont franchement moins tendres que Barton, et leurs alliés appartiennent à l'Ordre. Disposent-ils du *Scripturaire* ?

A réserver pour la fin de votre campagne !



L'odeur de la Bête

Campagne Star Wars (Episode 2/3) par Laurent Maronneau

Nos amis étant grillés pour un temps, ils sont priés par Karrde de se mettre au vert pendant quelques semaines. Tatouïne lui semble parfaite, vu qu'ils n'y sont pas retournés depuis longtemps.

Frankenheimer, l'escadron Rogue et le reste de la force d'intervention détournée par l'Amiral sont priés de se rendre sur Coruscant dans les plus brefs délais. L'Amiral est mis aux arrêts par ordre express de Mon Motha et tout ce beau monde rentre à la capitale.

Sur ce, dispersion des troupes...

Pour la description des PNJs, vous voudrez bien vous rapporter au supplément Star Wars : Heir to the Empire.

SCENE 1 – UNE RETRAITE FORCEE SUR TATOUÏNE

Arriver sur Tatouïne ne pose pas de problème. Mais que c'est ennuyant de rester sans rien faire. Les personnages ne sont pas revenus dans ce système depuis trois ans (du moins pour traiter des affaires) et cela se sent. L'ambiance est différente, moins inquiétante serait la bonne impression. Depuis que la Rébellion a repris en main ce système, la criminalité baisse. Il faut dire que tout est fait pour rendre la vie difficile aux malfrats. C'est une ville presque nouvelle que les personnages découvrent en arpentant les rues de **Mos Eisley**. Les patrouilles de police de la Nouvelle République sont nombreuses, mais de loin pas aussi menaçantes que celles des impériaux jadis. La législation reste toutefois assez cool : les blasters et armes blanches normales sont autorisées.

Au bout de quelques jours de jeu dans les bars, on s'y ennuie ferme ! Et comment tromper l'ennui sinon en faisant des bêtises... *Laissez-vous aller à inventer des situations tendues, et faites-vous plaisir. C'est pendant leur retraite sur Tatouïne que les personnages apprendront la proclamation officielle de la Nouvelle République.*

Enfin, après trois bons mois, **Mara Jade** arrivera à Tatouïne pour prévenir les personnages que leur mission n'est pas finie et qu'elle viendra avec eux pour piloter l'Argonaute quand ils seront sur place. La mission est d'infiltrer les chantiers des Tyranni et de découvrir à quoi sert le minerai de Durium détourné. Elle leur apprend que le nouveau chef du renseignement de ce qui est désormais la

Nouvelle République, le général **Carlist Rieekan**, incapable de saisir l'importance de l'affaire, a perdu du temps dans les décisions à prendre et n'a approuvé cette mission que récemment. Elle a rencontré Karrde et celui-ci a décidé de confier cette mission à Slaine et à son équipage. Il veut des hommes de confiance, qui connaissent le terrain et oui, en effet, il travaille en collaboration avec la Nouvelle République...

SCENE 2 – RETOUR A LINGANE

Il s'agit de se faire embaucher comme technicien sur le chantier. La main d'œuvre est recherchée car les travaux doivent être terminés au plus vite (déguisements de rigueur).

Mara, informée de la marche à suivre, donnera des faux papiers à Slaine et à son équipage et leur dira quoi faire et quoi dire pour être recruté.

Un interrogatoire de sécurité mené par les forces de police de Tyrann est le dernier obstacle avant de sauter sans parachute dans la gueule du loup. Pas d'embrouille, sinon...

SCENE 3 – LE VENTRE DE LA BÊTE

L'arrivée sur le chantier est tout à fait impressionnante. La bête est maintenant en orbite autour de la fameuse planète. **Deux superdestroiers** impériaux montent la garde, escortés par une demi-douzaine de croiseurs Tyranni. Un croiseur de classe **interdictor** est également en orbite.

La bête ressemble à une grosse boule difforme. Ce n'est pas une sphère, mais telle une bête de cauchemar, ses formes arrondies semblent abriter les menaces les plus noires.



Le contrôle est strict et la fouille totale. Seuls les appareils convenablement maquillés peuvent passer les détecteurs. Sur place, des cohortes de stormtroopers gardent et patrouillent jour et nuit. Les ouvriers dorment à terre dans des baraquements au confort satisfaisant et sont conduits pour la journée en orbite par des navettes impériales. Début de la journée de travail à 8h, fin du boulot à 20h ; très bonne paye (5 000 crédits chaque fin de mois). Pas de contact avec l'extérieur tant que le chantier n'est pas terminé.

Rondes des gardes : elles s'effectuent tous les quarts d'heure et sont formées d'équipes de trois stormtroopers chacune. Ils sont armés de fusils blaster et de grenades lacrymogènes. Ils patrouillent aussi bien à terre que sur le chantier.

Fouilles : les ouvriers sont fouillés par des soldats impériaux et sous la surveillance de stormtroopers. Les fouilles sont faites au hasard (*une chance sur six chaque jour qu'un PJ soit fouillé*).

Télésurveillance : les baraquements sont entièrement surveillés, car il n'y a pas de système de surveillance sur le chantier (*il n'est pas encore opérationnel*). Ce qui explique les fréquentes patrouilles et les fouilles intempestives des ouvriers.

Le « Stormdragoon », car tel est le nom de la bête, est sur le point d'être terminé. Encore quelques semaines et ce sera fini. Il faut en voler les plans et trouver un moyen de revenir sur Lingane pour que Mara les récupère. Ce ne sera pas facile et il faudra danser sur le fil du rasoir pour y parvenir.

Mara a donné à nos amis un produit à mélanger avec la nourriture pour simuler une grippe intestinale et leur permettre d'être rapatriés sur Lingane. Mais cela marchera-t-il ?

L'arme est terrifiante et promet la destruction sauvage de nombreux mondes si elle est terminée. Son « canon » ou sa « gueule » doit pouvoir cracher suffisamment de matière radioactive pour détruire une planète en quelques heures de « bombardement », la rendant impropre à toute vie pendant des millénaires (d'où les détournements de Durium).

SCENE 4 – RETOUR EN FORCE

Après étude des renseignements rapportés par les personnages, la Nouvelle République accepte d'entreprendre une action militaire afin de détruire cette **machine infernale**. Les plans ont été analysés et une faille a été mise en évidence (comme de bien entendu...) : *il faut tirer une torpille à proton à double charge dans la bouche à feu de la bête, ce qui provoquera une réaction en chaîne qui détruira le Stormdragoon (et accessoirement, tout ce qui sera autour)*.

L'Argonaute est convié à participer à l'assaut. C'est le **général Carlist Rieekan** qui dirigera la manœuvre. L'escadron Rogue sera une fois de plus sur la brèche. La force d'intervention sera composée d'un **superdestroyer Mon Calamari**, de **deux destroyers de classe victoire**, de **4 corvettes corelliennes** et de **six escadrons de chasseurs ailes B**, un **d'ailes A** et l'**escadron Rogue**.

Il faut absolument trouver cette arme et la détruire. C'est la seule façon de confondre les Tyranni. Sinon...

À Lingane, la surprise est totale et les forces Tyranniennes n'insistent pas, elles sont en forte infériorité numérique. *Si les personnages ont accepté de participer à la bataille, laissez leur quelque chose à se mettre sous la dent.*

Arrivé en vue de la planète chantier, tout est vide ou détruit !

De retour à Lingane, les problèmes commencent... Les Tyranni n'acceptent pas la violation de leur espace territorial. Ils ont sonné le rappel des troupes et de nombreux croiseurs tyranni sont dans l'espace de Lingane. La bataille est inévitable et l'Amiral désirent minimiser les pertes et ne pas commencer une nouvelle de guerre ordonne **la retraite** hors de la nébuleuse. C'est une cuisante défaite, tant sur le plan militaire que diplomatique.

Les Tyranni, devant le manque de preuves de leur duplicité, exigeront et obtiendront des excuses officielles et un dédommagement important pour l'arrogance des forces de la Nouvelle République. C'est un sévère camouflet à la face du Conseil, et un très mauvais début pour la nouvelle administration.

Nos amis contrebandiers se retrouvent seuls et retournent à leurs activités commerciales.

Humble Mortel, chapitres 7-9

Un roman par Philippe de Quillacq, Carte réalisée par Alexis Le Clezio

Voilà donc la suite de ce roman épique commencé dans le numéro 5 et poursuivi depuis. Comme d'habitude, n'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur pour lui faire part de vos impressions. Bonne lecture.

CHAPITRE 7

Avementel était allé chercher sa monture qu'il avait laissée à l'écart. Ainedegathel siffla les deux autres chevaux avec sa flûte.

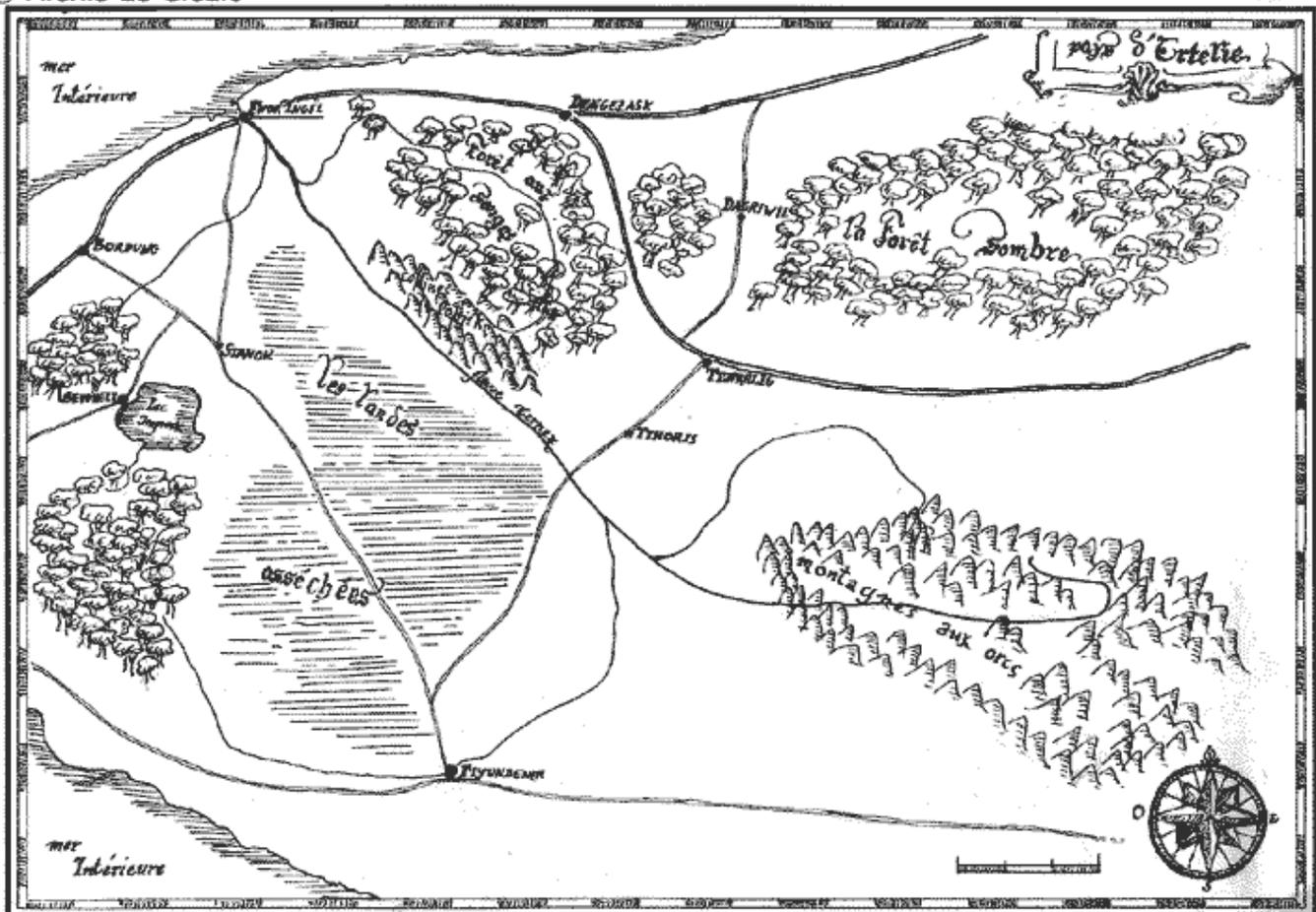
Ils retournèrent au campement en silence. Pendant le trajet, Romik se demandait ce que serait cette cérémonie de départ. Peut-être une sorte d'adieu sentimental à cet endroit où ils avaient vécu plusieurs lunes ; mais alors dans ce cas pourquoi l'avoir convié ? Perplexe, il se dit qu'il valait peut être mieux ne pas y penser et découvrir au dernier moment ce que cela pouvait être.

Lorsqu'ils arrivèrent au campement, une ambiance de fête et de gaieté planait sur ces lieux. La musique, d'abord lointaine, se fit entendre plus clairement. Romik percevait un mélange harmonieux d'instruments de musique : des instruments à corde, différentes sortes de flûtes et des tambourins. La majeure partie des elfes dansait sans retenue autour d'un grand feu. Romik fut surpris par cette attitude : les elfes lui semblaient d'ordinaire plus réservés et soucieux.

Gwantholin s'approcha de lui avec deux coupes remplies à ras-bord d'un liquide rosé. Elle avait revêtu une longue robe couleur neige qui lui seyait davantage que ses habits de voyage. Ses cheveux dorés étaient nattés et rassemblés à la base de son crâne. Elle était magnifique.

"Romik, dit-elle en lui tendant une coupe, je suis contente de te revoir. Aujourd'hui est un jour spécial : c'est Ponjafen Deskutog, la cérémonie de départ. Nous remercions la Nature, avec laquelle nous vivons en osmose, de nous avoir accueilli et nous célébrons les éléments. Viens avec moi."

© Alexis Le Clezio





"Je ne suis pas sûr que ma place soit ici. Je n'ai jamais pris part à pareil rituel et j'ai l'impression d'être de trop."

"Allons, puisque je te dis de venir. Cela me ferait très plaisir que tu acceptes" dit-elle d'une voix on ne peut plus féminine et charmante.

"Bien, dans ce cas..." dit résolument l'humain en vidant sa coupe d'un trait. Le breuvage était délicieux. Une fois la dernière goutte avalée, il se sentit léger, comme s'il avait oublié ses peines.

Gwantholin le prit par la main et l'entraîna vers les autres, à proximité du grand brasier. Là, elle se saisit de son autre main et se mit à se mouvoir aux rythmes de la musique, tout en incitant son cavalier à faire de même. Alors, il essaya à son tour de danser. Il se sentait pitoyable. Là où Gwantholin se mouvait avec grâce, il gesticulait à la manière d'un pantin. Mais elle n'en semblait nullement gênée. A vrai dire, personne autour de lui ne paraissait remarquer qu'il dansait aussi mal. Il essaya de s'améliorer mais ne continuait qu'à bouger gauchement. Il émit un grognement de frustration.

"Ne pense pas à ce que tu crois faire, lui dit Gwantholin. Ferme les yeux et laisse-toi porter tout simplement."

Elle parlait d'une voix légère : "Oublie-toi, n'essaye pas de penser et laisse les émotions t'envahir. Il n'y a qu'ainsi qu'on peut faire partie de Ponjafen Deskutog."

Romik laissa alors son esprit à la dérive et il se concentra sur la musique. Peu à peu, il sentit le rythme pénétrer dans sa peau de façon graduelle. Bientôt, il eut l'impression qu'il faisait *partie* de la musique et il réussit enfin à danser avec autant de facilité que sa cavalière. Il ressentit d'étranges sensations : le campement autour de lui, son propre corps lui semblaient distants et étaient remplacés par une sorte de vide. Par contre, la musique était omniprésente en lui et chaque note faisait vibrer son corps et Gwantholin accaparait son champ de vision. Il ne voyait plus que l'elfe resplendissante dans sa beauté et sa grâce onduler dans les rythmes de la mélodie entraînante que jouaient les musiciens elfes. Romik continua à danser ainsi pendant un moment qui lui sembla interminable.

Puis les musiciens s'arrêtèrent de produire la musique si envoûtante, et les étranges sensations qu'avait ressenties Romik s'évadèrent peu à peu. Gwantholin l'entraîna à l'écart. Il avait l'impression que chacun ressentait la même chose que lui. Les musiciens s'étaient remis à jouer une mélodie beaucoup plus paisible, moins entraînante et davantage langoureuse. Il y avait beaucoup moins de monde autour du feu qu'auparavant. Ainedegathel était tout contre Avemenkel et sa tête reposait sur son épaule. Romik sourit : il savait ce que cela signifiait.

Gwantholin le mena à l'extérieur de la clairière à proximité de chênes imposants. La musique se faisait beaucoup plus lointaine et Romik ressentait une inhabituelle sensation de plénitude.

"Alors, tu ne te sens plus de trop dans cette cérémonie ?"

"Non, répondit Romik pensivement. C'est étrange, je ne me suis pas senti aussi bien depuis longtemps... je crois même que je ne me suis *jamais* senti aussi bien. C'est une expérience incroyable et magique pour moi."

Cette communion avec ses sens, dans un état d'ivresse et d'euphorie avait donné à Romik l'impression qu'il avait pu partager l'état d'esprit des elfes durant un temps limité, qui n'en était que plus précieux.

"J'en étais sûre, ce rituel ne laisse personne inchangé. C'est une expérience unique et en un sens nécessaire."

Gwantholin continuait de parler mais Romik ne l'écoutait plus. Il l'entendait mais ne cherchait pas à comprendre ce qu'elle lui disait. L'interrompant en pleine phrase, il colla sa bouche à la sienne. Surprise, Gwantholin échangea toutefois le baiser fougueux pendant un instant béni...

Puis elle recula d'un pas. "As-tu conscience de ce que tu as fait ?" demanda subitement la belle elfe.

"Pardonne-moi, je n'aurai pas dû. Je ne sais pas ce qui m'a pris. La boisson que tu m'as donnée, la danse peut être ?" Il n'avait pas fini sa phrase qu'elle lui tournait déjà le dos. Il la regarda partir en se disant qu'il avait sûrement fait une erreur. Peut-être avait-il compromis de façon irrémédiable leur amitié. Il avisa quand même de la rattraper.

"Gwantholin ! Attends !" Il arriva à sa hauteur en haletant. Elle fit mine de ne pas l'avoir entendu. Il l'appela encore en l'implorant, tout en lui tirant la manche. Enfin, elle se retourna.

"Pardonne-moi encore, je suis sincèrement confus si je t'ai blessée."

"Laisse, ce n'est pas ça..."

"..."

"C'était très agréable, lui avoua-t-elle, le regardant dans les yeux."

"Alors pourquoi me fuir ?"

"J'ignore si tu pourrais comprendre... Ecoute-moi, il vaudrait mieux ne plus penser à cela." Elle repartit mais cette fois, Romik ne tenta pas de la retenir. N'étant pas vraiment d'humeur à dormir, il décida de marcher, pensif.

Il errait sans but, perdu dans ses pensées. Il se remémorait tout ce qui s'était passé depuis son départ de Stanok : la joie lorsque son père lui avait appris qu'il pourrait l'accompagner pour Fnor Ingël, puis le voyage jusqu'à la capitale en compagnie de son père, d'oncle Deran puis de Terjal et de Sirjal, la découverte de la ville et l'ivresse commune du festival, et sa rencontre avec... Gwantholin. Tout cela lui semblait si loin, ce soir là. Il n'avait plus accordé une seule pensée à sa famille depuis quelques jours. Pourvu que son père ait bien eu son message ! C'était peut être le moment de rentrer : il avait accompli sa « mission », il avait escorté Gwantholin jusqu'aux siens.

Il fut ramené à la réalité par une sensation de mouillé : ses pieds étaient trempés, ils baignaient dans un petit ruisseau ! Bougonnant, il s'assit entre les racines d'un arbre et entreprit d'enlever ses bottes et de les égoutter.

Alerté par un bruit de feuille, il scruta devant lui. Il finit par apercevoir une forme allongée : un loup.

Il se redressa et porta machinalement sa main à sa ceinture mais ne trouva pas son marteau : il l'avait laissé au campement ! Il leva les yeux au ciel : il était impossible de réussir à grimper à l'arbre, et il n'avait aucune chance de distancer la bête à la course, surtout sans ses bottes. Puis il se rappela qu'il avait toujours sur lui la dague offerte par



Gwantholin. Il la sortit d'un geste rapide. Alerté par l'éclat de la lame, l'animal sembla plus hésitant mais il continuait toujours à se diriger vers Romik. Au fur et à mesure qu'il approchait, il semblait moins menaçant : il se dandinait d'un air nonchalant et Romik pouvait l'entendre haleter.

Un chien ! Rassuré, Romik posa sa dague et se rassit ; de quelques claquements de langue il appela l'animal qui vint docilement vers lui. Apparemment ce n'était pas un chien sauvage. Il devait sûrement appartenir aux elfes.

La bête se posta devant l'humain et le regarda d'un air signifiant qu'il attendait qu'il lui donne à manger. Amusé, Romik passa sa main sur la tête du canidé qui se coucha et se laissa caresser sans broncher. De l'autre main, il prit la dague et en admira les détails.

"Gwantholin... dit-il pensivement, pourquoi la vie est-elle si compliquée chez les êtres à deux pattes ?" dit-il à voix haute en regardant le chien.

"Je constate que tu as déjà sympathisé avec Ruvmirtik, dit une voix derrière son dos."

Surpris, Romik se releva brusquement et aperçut un elfe aux cheveux châtain. "Oh ! Avelekem... Avekemel..."

"Avenemel", répondit patiemment son interlocuteur.

"Etes-vous là depuis longtemps ?"

"Non, je viens d'arriver. Venjhitia s'inquiétait, cela faisait longtemps qu'elle ne t'avait pas aperçu."

"Oh, je n'étais qu'ici, perdu dans mes pensées. Il n'y avait pas à s'inquiéter."

"Bien. Est-ce la dague de Gwantholin que tu as là ?" interrogea-t-il en pointant son doigt sur l'objet.

"Oui, c'est un don de Gwantholin."

"Tu veux dire qu'elle t'a donné sa Dague de Précision ? Elle doit avoir une grande estime de toi."

"Pardon ?"

"Gwantholin accordait une grande importance à cet objet et qu'elle l'ait offerte à un mortel me surprend..."

"Je ne comprends pas ce : « qu'elle l'ai offert à un mortel me surprend » ", demanda Romik, suspicieux.

"De manière générale Gwantholin et une part importante de notre de notre peuple accordent surtout du mépris ou de l'indifférence envers les humains."

Romik hocha la tête, mal à l'aise.

"Et cela pour plusieurs raisons mais il me faudrait du temps pour te le faire comprendre. Ce que je peux te dire c'est que la Dague de Précision est un objet de très grande valeur aux yeux de Gwantholin et il me surprend qu'elle s'en soit séparée aussi facilement."

"J'ai peut être une explication à cela, déclara Romik."

Et il lui conta ce qui s'était passé la nuit où ils furent attaqués par les orcs.

"Je comprends enfin, dit Avenemel. Avant que Gwantholin ne te présente à nous lorsque vous êtes arrivés au campement, elle nous avait brièvement parlé de toi et fait vaguement allusion à cette attaque mais j'ignorais la part que tu y avais prise. A vrai dire je n'avais pas la connaissance que vous aviez affronté une *troupe* d'orcs."

"Bien, fit Romik, désireux d'en terminer avec cette discussion, maintenant tu pourrais peut-être me parler de cette Dague de Précision, voire m'apprendre à m'en servir. Cela pourrait toujours être utile, tu ne penses pas ?"

"Navré, je ne puis."

"C'est vrai que je n'ai cet objet que depuis quelques jours et je ne sais simplement pas l'employer. Je ne sais d'ailleurs rien du tout sur cette dague et puis... tant pis si personne ne veut m'aider..." fit Romik, mauvais esprit.

"Je vais t'expliquer avant que tu ne commences à t'emporter : la Dague de Précision appartient à Gwantholin. Elle a pris la décision de te l'offrir, libre à elle. Mais il revient à elle et à elle seule de t'en parler. C'est en quelque sorte un privilège exclusif qui lui est réservé."

"Il faudra donc que j'aie moi-même lui demander de m'apprendre à utiliser la Dague de Précision."

"Oui, si tu veux qu'elle t'apprenne ce qu'elle sait sur cette dague, dit l'elfe en lui tournant le dos, Ruvmirtik à ses côtés. Je rentre au camp. Si je ne m'abuse, les mortels dorment beaucoup, alors tu ferais bien de me suivre. Nous partons tôt, demain."

CHAPITRE 8

"Non, Gwantholin... laisse-moi encore dormir, il est trop tôt..."

"Navrée de te décevoir mais je ne suis pas Gwantholin" lui-dit une douce voix.

"Alors qui pourrait bien me tirer de mon sommeil à pareille heure ?" grogna Romik en se frottant les yeux.

"Moi, dit Ainedegathel. Nous avons démonté quasiment tout le camp et il ne reste plus que ta tente. Habille-toi."

Romik prit un air gêné en constatant qu'il était torse nu. Il remit rapidement sa tunique, simple mais résistante, puis sortit.

Ainedegathel n'avait pas exagéré, la tente de Romik était quasiment la seule encore debout. Des autres habitations ne restaient que des squelettes en bois et des murets de pierre. Tous les elfes de la petite communauté – environ une vingtaine – étaient présents. Plus de montures, encore, étaient déjà harnachées. Machinalement, Romik se dirigea vers les deux chevaux de traits de son père et se prépara à les seller.

"Il est inutile de les seller, Romik."



Romik se tourna vers Gwantholin qui s'était approchée, les souvenirs de la veille encore en tête. Il sourit à son approche. Manifestement, elle ne partageait pas la même joie que l'humain : son visage resta impassible.

"Pourquoi ne devrais-je pas les seller ? On ne va plus les monter ?"

"Non, ces bêtes ne sont pas destinées à cela et elles nous ont déjà bien servi. Tu peux les relâcher."

Regardant autour de lui, Romik constata que les deux grosses bêtes de somme n'avaient en effet rien à faire avec les magnifiques étalons. Il entreprit de les détacher.

"Voilà qui est fait, dit-il. Et maintenant ?"

"Nous allons bientôt partir et tes deux chevaux resteront seuls, et libres, annonça l'elfe en lui tournant le dos."

"Gwantholin..."

"Gwantholin !" répéta-t-il.

Romik attendit qu'elle se retourne pour lui parler : "Tu n'as fait aucune allusion à ce qui s'est passé hier. Aurais-tu oublié ? J'aimerais qu'on finisse notre discussion."

Gwantholin se retourna et le fixa dans les yeux ; son regard était étrange, il semblait plein de vie mais pourtant, il avait quelque chose d'effrayant, au point que Romik eut envie de tourner la tête. Mais il tint bon et soutint son regard.

"Il ne s'est *rien* passé, Romik fils de Famik." déclara-t-elle solennelle. "Je ne sais pas ce qui m'a pris, mais je ne me laisserai plus emporter."

"Pourtant tu ne m'avais pas dit la même chose hier..."

"Considère cette discussion comme close. Je n'ai plus rien à te dire à ce sujet."

Elle lui tourna le dos puis s'en alla.

Romik retint ses larmes ; il se contenta de serrer les poings rageusement. Puis il courut loin, loin jusqu'à n'avoir plus de souffle et s'affaler sur le sol. Il voulut refouler ses émotions, oublier cet événement, mais les images se succédaient bien trop vite dans sa tête pour qu'il en oublie une seule. Il ne voulait plus penser à Gwantholin, ni à la cérémonie de départ.

"Cette fois, je crois vraiment que c'est le moment de partir" se dit Romik. "Personne ne semble m'accorder un quelconque intérêt. Je n'ai qu'à rentrer chez moi. Oui, c'est cela, rentrer chez moi. Revoir mes parents qui *eux* s'intéressent à moi et le montrent. Et *ils* s'inquiètent pour moi, au moins," se dit-il.

"Alors c'est vrai que tu comptes partir avec nous ? Je pensais que tu rentrerais chez toi. Gwantholin a été reconnaissante pour ton aide mais... ta place n'est pas ici, dit Avemenkel."

Romik sursauta : absorbé dans ses pensées, il n'avait ni vu ni entendu l'elfe arriver.

"Mmh, probablement... je devrais peut être partir, oui." Au fond de lui, Romik savait qu'il *voulait* rester avec les elfes. La vie ne lui avait jamais autant plu que depuis son départ précipité de Fnor Ingél. Il avait traversé des moments difficiles : les silences interminables de Gwantholin, l'attaque des orcs, sa blessure... Mais tout cela était lointain, maintenant. Arrivé au campement, il avait vu *vivre* des elfes et s'il restait avec eux, il en apprendrait plus sur leur mode de vie. Cela pourrait être une expérience très enrichissante ; après quelques temps passés avec les elfes, il connaîtrait ces êtres mystérieux. Déjà, il lui semblait avoir eu beaucoup de chance d'avoir pu assister à Ponjafen Deskutog. Oui, rien que pour cela, il devait rester avec les elfes.

Mais il existait d'autres motivations : Gwantholin...

Bien qu'à plusieurs reprises, elle s'était montrée distante avec lui, il avait la conviction qu'elle l'aimait bien. Et le fait de l'avoir refoulé aussi directement devait sûrement être motivé par de bonnes raisons.

Oui, par de bonnes raisons. Mais le comportement de l'elfe avait beaucoup changé depuis l'attaque des orcs. Elle s'était montrée bien plus amicale, beaucoup moins distante et plus plaisante. Ils étaient peut être partis pour une longue amitié et il serait dommage de tout gâcher sur un coup de tête.

Romik continua sa phrase : "Penses-tu que je pourrais rester ? Je me plais bien avec vous et je serais très honoré que ton peuple accepte que je le suive."

"Et pourquoi voudrais-tu rester ?" répliqua vivement Avemenkel.

"..."

"Alors ce que j'ai entendu serait donc vrai ? Non content d'être le prétendant de Gwantholin tu t'intéresses maintenant à Aïnedegathel, ma promise ?" dit Avemenkel, acerbe.

"Qu'est ce que tu insinues ?!"

"Allons, tu as très bien compris..." Il émit un petit rire qui aurait pu passer pour un ricanement. "Nous savons pourquoi tu es là."

"Oui, c'est en raison de Gwantholin, répondit Romik, candide. Nous sommes amis et je l'accompagne."

"Vous êtes amis ? Je penserais plutôt que votre « amitié » s'est *prolongée*."

"Qu'est ce que tu veux me faire comprendre ? Je commence à ne pas apprécier ce tu me dis..."

"Je veux bien tolérer qu'un mortel soit en notre présence, bien que cela me déplaie ; par contre, je ne pourrais accepter que tu vives avec une des nôtres. Je ne veux pas qu'un bâtard demi-elfe finisse par naître et vivre parmi nous !"

"Ne traite pas Gwantholin ainsi ! hurla Romik. Tu n'as pas le droit !"

"Bien, mais je n'apprécierais pas que tu t'approches d'elle. Elle ne mérite pas d'être avec un simple mortel. Elle vaut bien plus que cela."



Hors de lui, Romik, qui s'était avancé petit à petit de l'elfe lui décocha un direct. Le coup était si puissant qu'il fit tituber l'elfe, qui faillit s'écrouler.

"Impuissant par la parole, tu veux en venir aux coups ? Très bien..." annonça Avemenkel, en esquissant un léger rictus torve. Avemenkel se mit instantanément en position de combat. Il se positionna de profil, face à Romik et ramena vers son visage le bras le plus proche de l'humain, pour se protéger. Il banda ses muscles.

Romik fit de même. Ce fut lui qui attaqua le premier, en tentant de porter un rude coup. Mais s'il était plus puissant que l'elfe, ce dernier était bien plus agile que lui. Il évita sans peine cette attaque. Après un rapide pivot, il se rua sur Romik, à qui il assena des petits coups faibles mais terriblement rythmés. Il attaqua si longtemps que Romik commença à en sentir les effets. Mais l'humain ne bronchait pas. Il ne craignait pas la douleur. Subissant avec stoïcisme les coups, il attendit qu'Avemenkel se mette de lui-même en position de faiblesse, afin de pouvoir le contrer. En croisant entre eux les doigts de ses deux mains, Romik rassembla ses poings et porta un coup brutal. Sonné par le choc, Avemenkel arrêta de frapper. Romik se prépara à un deuxième coup tout aussi puissant.

"Arrêtez !" Romik tourna la tête. C'était Aïnedegathel. Le temps qu'il se retourne vers Avemenkel, ce dernier recommençait déjà à le frapper.

"Mais arrêtez donc !" Voyant que personne ne l'écoutait, elle essaya de s'interposer. Mais les deux belligérants étaient bien trop affairés à leur rixe pour s'en préoccuper.

Comprenant qu'il n'y avait qu'un seul moyen de les arrêter, Aïnedegathel prit part au conflit. Elle roua les combattants de coups de pieds envoyés à une cadence surprenante. Prenant son élan, elle sauta haut, tout en tournant sur elle-même. Elle donna un coup de pied retourné à Romik en plein visage. Il s'écroula au sol, assommé. Avemenkel, lui non plus, ne connut pas de traitement de faveur. Un coup de pied particulièrement puissant dans le ventre le plia en deux.

Le combat était clos, et les deux combattants étaient presque allongés au sol, sous le coup de la douleur.

"Vous me faites vraiment honte !" s'écria l'elfe, outragée. Se tournant vers Avemenkel : "Tu auras intérêt à lui présenter tes excuses."

"N'y comptes pas trop, dit-il en se relevant. Romik, ce que je t'ai dit tient toujours. Ne t'approche pas d'elles." Il s'en alla.

"À quoi fait-il allusion ?" demanda Aïnedegathel en aidant l'humain à se relever.

"Il ne veut pas que je vienne, répondit sèchement Romik. Toi non plus, je suppose."

"Allons, pourquoi donc ?"

"Il semble jaloux. Il croit que je suis le prétendant de Gwantholin. Puis ensuite, il s'est mis à imaginer que j'avais des vues sur toi."

Aïnedegathel rit. "C'est bien dans son caractère. Toujours fougueux, prêt à s'emporter. Mais sous ses airs de personne imprévisible se cache quelqu'un au grand cœur, et celui que j'aime..." Après un silence : "Romik, tu devrais savoir que tous les elfes ne voient pas d'un œil bienveillant ton arrivée. Certains s'en inquiètent, ou même s'en offusquent."

"Mais pourquoi donc ? Je n'ai fait aucun mal, à ce que je sache. Je crois même avoir aidé Gwantholin. Elle m'en a été reconnaissante !"

"Je ne le conteste nullement, Romik fils de Famik. Seulement, la présence d'un humain parmi les nôtres apporte... des complications. Vois-tu, la vie chez les elfes est très paisible la plupart du temps. Nous sommes un peuple pacifique ; mais nous n'hésiterions pas à faire appel aux armes pour secourir une personne en danger.

"Notre vie dans les forêts est sans complication. Les jeunes elfes grandissent pendant de nombreuses saisons, pendant lesquelles on leur inculque nos principes. Les anciens leur content nos légendes, et aussi les légendes des autres races. Chacun de nous leur apporte son savoir.

"C'est ainsi que tous les elfes ont appris de leurs aînés à écouter. A faire le vide intérieur pour sentir autour de soi la force de la nature. Nous avons été initiés à l'art de la musique. Nous avons appris à chanter, puis nous nous spécialisons dans un instrument. Nous apprenons moult choses. On m'a enseigné comment me battre, me défendre. Ainsi, je sais manier l'arc, l'épée et la dague. On m'a appris à pister, à reconnaître des empreintes, à comparer des odeurs. Puis on m'a initié à l'art de *ne pas* me faire suivre. Tout en étant en pleine osmose avec la nature, je sais m'abriter dans son manteau de verdure pour passer inaperçue. J'ai appris comment ne pas écraser ses créations avec mes pieds et à marcher dans le silence total.

"Mais viennent des choses qui ne se cèdent pas ; elles ne peuvent être enseignées que par l'expérience. C'est pourquoi la plupart d'entre nous, vers la fin de l'adolescence part à la découverte du Monde, souvent avec des compagnons de notre âge. Et c'est enfin à ce moment que nous prenons conscience de ce qu'est la vie. Séparés des nôtres, nous ne sommes plus confrontés qu'à nous-mêmes.

"Puis, lorsque nous revenons au bout de plusieurs saisons, nous nous réinstallons parmi les nôtres. Nous ne sortons presque plus, notre soif de partir à la découverte éteinte."

Pendant qu'Aïnedegathel parlait, ils avaient commencé à se diriger lentement vers le camp. Ils s'étaient arrêtés à une centaine de pas des autres elfes. Aïnedegathel reprit :

"Voilà, je t'ai donné un aperçu de la vie elfe, qui se déroule souvent ainsi."

"Ce que tu m'as conté est, certes passionnant – tu peux remarquer que je ne t'ai pas interrompue – ; toutefois, cela ne m'explique pas pourquoi certains des tiens n'apprécient pas ma présence."

"En te contant notre vie, j'ai essayé de te faire comprendre que nous vivons généralement sans complication, mis à part lorsque nous quittons les nôtres pour quelques saisons. Nous restons toujours entre nous, entre elfes. Nous nous entendons mal avec les nains en raison de nombreux désaccords importants et de divergences d'opinions ; les hobbits nous semblent inintéressants : ils ne sont préoccupés que par leur ventre et leurs gardes-manger. Quant aux humains, ils sont bien trop... imprévisibles. Certains d'entre eux sont animés par de bonnes intentions, mais d'autres se sont tournés vers le Mal et nous prenons rarement le risque d'introduire des humains parmi nous."



"Alors pourquoi Gwantholin m'a-t-elle amené ici ? Par caprice ?"

"Tu as oublié pourquoi elle t'a laissé faire tout ce chemin avec elle..."

"Explique..."

Aïnedegathel se tourna vers l'humain, un sourire aux lèvres. "Pourquoi les humains s'entêtent-ils à poser des questions dont ils connaissent les réponses ? Manquerais-tu de confiance en toi, Romik ?"

"Je t'avais demandé pourquoi, parce que tu me sembles plus capable de comprendre Gwantholin que moi, puisque tu es une elfe, comme elle et aussi parce que... tu es une elfe."

"Je suis heureuse que tu l'aies constaté" répondit-elle en riant.

"Puisque tu le dis, alors je dois pouvoir comprendre pourquoi Gwantholin m'a amené ici. Au début, elle avait bien accepté que je l'accompagne, peut-être parce que cela l'amusait. Mais je suppose qu'après l'attaque des orcs j'ai monté dans son estime, dit-il en plaisantant." Après un silence : "Elle a sûrement dû avoir plus de considération pour moi. Je la considère comme une amie et j'espère qu'elle me considère aussi comme son ami."

"Tu as effectivement compris. Ce doit sûrement être pour cela qu'elle t'a emmené jusqu'ici. Mais à mon avis, il y a aussi une autre raison."

"Laquelle alors ?"

"Lorsque Avemenkel a dit que tu étais le prétendant de Gwantholin, peut-être ne mentait-il pas vraiment..."

"Je ne crois pas bien comprendre" répondit Romik, perplexe.

"J'ai l'impression que les humains me surprendront toujours : pourquoi me poser une question dont tu connais mieux que moi la réponse ?" dit l'elfe en esquissant une fois de plus un sourire. Puis elle arrêta de sourire et pris un air plus sérieux.

"Romik, tu dois sûrement savoir mieux que moi ce que Gwantholin éprouve pour toi. De plus, cela n'est pas censé me concerner."

Elle se dirigea vers les autres elfes.

"Je dirais plutôt que tu n'as *pas envie* de t'en mêler, répondit Romik. Est-ce que j'aurais tort ?"

"Certains problèmes ne peuvent se résoudre que par ceux qui se les posent !" dit Aïnedegathel, éloignée de plusieurs pas de Romik, en élevant la voix. "Alors va de l'avant et prends confiance en toi !"

Romik resta sur place quelques temps, à méditer sur ce que Aïnedegathel lui avait fait comprendre. Gwantholin éprouverait-elle pour lui quelque chose de plus fort que de l'amitié ? C'était quelque chose à espérer...

Alors pourquoi s'être comportée d'une façon si étrange ce matin ?

Romik se résigna à rejoindre Aïnedegathel. Elle était avec les autres elfes. Cette fois, le camp était entièrement démonté et tous étaient prêts à partir.

Venjhitia s'avança vers Romik.

"Romik de Stanok, à la demande de Gwantholin, voulez-vous nous accompagner jusque chez nous, ou bien préférez-vous partir pour rejoindre votre famille à Fnor Ingël ? Naturellement, nous vous fournirons des provisions."

"Allons, c'est inutile, dit Aïnedegathel en se dirigeant vers le jeune homme, bien sûr qu'il vient avec nous. N'est-ce pas Romik ?"

Venjhitia réprimanda sa petite-nièce : "Aïnedegathel, ce n'est pas une décision à prendre à la légère. C'est à Romik et à lui seul de prendre cette décision qui peut être lourde de conséquences pour lui. Ce n'est pas ton envie qu'il nous accompagne qui doit influencer son choix. C'est à vous de répondre", acheva t-elle en se tournant vers lui.

Romik réfléchit. Effectivement sa décision devait être jugée avec discernement. Il s'était séparé précipitamment de sa famille il y avait déjà plusieurs jours de cela. S'il acceptait d'accompagner les elfes, il ne retournerait sûrement pas à Stanok avant plusieurs lunes. D'une part, il mourait d'envie d'accompagner les elfes, d'autre part il y avait sa famille qui devait s'inquiéter pour lui. Et puis il y avait Avemenkel et sûrement d'autres elfes qui ne devaient pas voir d'un œil bienveillant sa présence parmi eux. Mais Gwantholin faisait pencher la balance dans l'autre sens. Si Aïnedegathel disait vrai, alors peut être Gwantholin éprouvait bien plus que de l'amitié pour lui. C'était peut-être la chance de sa vie...

Il regarda autour de lui et finit par trouver rapidement Gwantholin, quelques pas en face de lui. Il la regarda. Elle aussi le regardait. Romik avait beaucoup de mal à lire les émotions sur son visage – un trait caractéristique des elfes –. Il « l'interrogea » du regard pour savoir ce qu'elle en pensait.

Elle lui sourit.

Ce n'était pas un sourire provoqué par la joie. Non, ce sourire reflétait quelque chose de plus profond...

Romik se tourna vers Venjhitia.

"Je serais très honoré et très heureux de vous accompagner." Comme pour confirmer, il ajouta : "J'accepte de venir avec vous."

Il regarda de nouveau Gwantholin.

Elle lui sourit.

Mais cette fois, c'était un sourire exprimant la joie.

Si Romik avait regardé Avemenkel plutôt que de regarder la gracieuse Gwantholin, il n'aurait probablement pas réagi de la même façon.



Il aurait peut-être même refusé.

CHAPITRE 9

Ils avaient quitté le camp depuis environ une heure. Romik chevauchait à l'écart des autres, en retrait du groupe. Les voyageurs, au nombre d'une vingtaine, voyageaient silencieusement dans l'épaisse végétation de la forêt luxuriante. Quelques-uns d'entre eux échangeaient quelques paroles, mais ils restaient discrets. Romik montait une superbe jument, la même que la veille ; les deux lourds chevaux de trait avaient été relâchés mais ne semblaient pas accepter leur liberté. Ils suivaient à distance respectueuse le groupe sans être harnachés, comme les chevaux des elfes, d'ailleurs. Romik avait essayé de les faire fuir en leur lançant des pierres pour les effrayer, mais les deux bêtes le suivaient toujours, alors il avait abandonné cette idée.

Il était maintenant absorbé dans ses pensées et dans la contemplation de la forêt depuis plusieurs minutes, lorsqu'il fut tiré de sa rêverie.

"Pardonnez-moi de vous déranger. J'aimerais m'entretenir avec vous" dit un elfe, en se mettant au niveau de Romik. La piste, assez large, permettait à deux chevaux d'avancer de front. Pourtant, tout le monde évoluait en file indienne.

"Je vous en prie, je serais très heureux de discuter" répondit poliment Romik.

"Pour commencer, je vais d'abord me présenter. Je me nomme Sergiojvalitur Flèche Véloce."

"Sergojvalitur Flèche Véloce, se répéta Romik pour lui-même afin de mémoriser le nom." Il dévisagea l'elfe pendant de longues secondes. Ce qu'il remarquait toujours en premier chez les elfes, c'était les oreilles : fines, sans lobe et se terminant en pointe au sommet. Ensuite il remarquait leurs yeux, toujours en amande. Sergiojvalitur avait des yeux clairs, couleur noisette. Comme tous les elfes, il portait de longs cheveux fins ; les siens étaient bruns. En un sens, les elfes ressemblaient un peu aux humains. Ils avaient à peu près la même taille qu'eux, des cheveux de couleur similaire. Même leurs yeux étaient souvent semblables à des yeux humains, si ce n'est qu'ils étaient beaucoup moins ronds. De carrure, ils semblaient aussi plus frêles qu'eux – Romik était le plus large d'épaule de tout le groupe alors qu'il n'avait pas encore tout à fait atteint sa taille adulte –.

Sergojvalitur, comme la plupart des autres, était vêtu d'une tunique ample, aux couleurs de la forêt : des nuances du vert clair au brun. Ses habits étaient assez simples, mais ils donnaient l'impression que ceux qui les portaient se fondaient dans le décor. Il portait aussi un arc taillé dans un jeune merisier passé en bandoulière et accompagné d'un carquois bien garni. Une épée courte, rangée dans un fourreau banal de feuilles tressées, pendait le long de sa cuisse.

"Je suppose que cette appellation « Flèche véloce » ne vous a pas été donnée par hasard" annonça Romik en regardant l'arc.

"Certainement ; je suis considéré comme bon archer, et bon chasseur de surcroît."

"Ah ? Vous êtes chasseur alors ?"

"Pas exactement. Je suis plutôt un ranger."

"Un ranger ?"

"Oui, peut être ignorez vous ce que c'est réellement."

Romik hochait de la tête en guise de réponse ; à vrai dire, il n'avait jamais entendu ce mot. Sur l'air que prenait l'humain, Sergiojvalitur expliqua : "Il se peut que vous sachiez par contre ce qu'est un garde forestier. Notre métier est un peu comparable à celui-là. Vous devez sûrement savoir que les elfes sont proches de la nature, bien plus que la plupart des humains, sauf votre respect."

"Oui, c'est ce qu'Ainedegathel m'a fait comprendre."

"Lorsqu'un elfe se sent beaucoup plus épris de la nature que la normale, il peut choisir de suivre une initiation pour être ranger. Les rangers savent bien sûr chasser. C'est généralement nous qui assumons l'approvisionnement en viande. Nous savons aussi, bien sûr, survivre dans les forêts puisque nous y passons la majeure partie de notre temps, souvent en solitaires."

"Vous voulez dire que vous ne vivez pas en communauté ? Vous voyez rarement du monde alors ?"

"Oui, enfin nous voyons peu d'elfes ; par contre nous voyons beaucoup d'arbres et d'animaux" dit Sergiojvalitur, un sourire aux lèvres.

"Cela doit quand même être difficile. Comment faites-vous pour assumer cette solitude ?"

"C'est un choix de vie. Tout comme quelqu'un choisit de se marier et de consacrer son temps à sa famille, je me suis « marié » avec Dame Nature et je lui consacre presque tout mon temps."

Romik resta pensif quelques instants, puis : "Oui, je comprends un peu. Parlez-moi encore de votre métier, s'il vous plaît."

"Les rangers ont aussi la tâche de protéger nos campements. Nous partons quelques fois en exploration pour plusieurs jours, afin d'être sûrs que tout se passe bien. Bien que les orcs n'affectionnent pas particulièrement la forêt, il arrive qu'ils passent par des lieux boisés, et même parfois sur nos territoires. Et, dans ces circonstances, nous nous *arrangeons* pour qu'ils ne posent aucun problème aux nôtres."

"Mais ils sont bêtes, ils n'auraient qu'à vous éviter, ils n'auraient qu'à se débrouiller pour ne pas passer sur vos terrains" répondit Romik.

"Assurément, les orcs sont bêtes, et ce, dans les deux sens du terme. Mais il faut aussi préciser que les orcs sont très sensibles à la lumière du jour. Par temps dégagé, ils évitent de s'exposer au soleil. Ceci est probablement une des causes de leurs incursions dans les bois."



"Et... vous savez pister ?"

"Evidemment, en tant que ranger et chasseur, je dois savoir pister, reconnaître les empreintes, savoir les interpréter, et cætera."

"Et là, vous ne faites pas votre travail, puisque vous êtes en train de discuter avec moi ?"

Sergoivalitur émit un rire discret. "En tant normal, cet endroit est paisible et relativement sûr et nous connaissons assez bien ce chemin. De plus, qu'est ce qui vous fait croire que je suis le seul ranger du groupe ?"

"Oui, vous devez avoir raison. Je dois vous paraître bien naïf avec de telles questions..."

"Nullement. Cela s'explique juste par le fait que vous nous connaissez assez mal, et je ne puis vous blâmer pour cela. De surcroît, c'est en posant des questions que réside le meilleur des apprentissages. Si vous continuez ainsi, vous serez peut être un jour un grand sage, Romik, dit Sergoivalitur en souriant."

Romik éclata de rire. "Moi ?! un sage ?! Avec une longue barbe blanche, de petits binocles et des rides ? Je crois que j'ai encore le temps !"

Les deux compagnons rirent de bon cœur.

"J'ai parlé de moi mais vous ne m'avez rien dit sur vous, Romik. Parlez-moi de vous si cela ne vous gêne pas."

Romik réfléchit pendant quelques instants puis il prit la parole : "Ma vie va vous sembler un peu simple, comparée à ce que vous, les elfes, vivez. Je vis à Stanok avec ma famille. Mon père et mon grand-père sont maîtres-artisans. Ils subviennent aux besoins matériels du village, avec le forgeron. Depuis un bon nombre de lunes déjà, je les aide dans leur travail, surtout depuis que l'âge de mon grand-père et les maladies qui en découlent le clouent au lit. Je crois que je finirai maître-artisan si je reviens à Stanok."

"Il me semble que cette éventualité vous laisse marri."

"En effet... La vie que je mène depuis quelques jours m'intéresse davantage pour le moment. Mais j'ignore toujours si ma place est ici. Enfin, peu importe. À propos, pourriez-vous me dire où nous allons plus précisément ? J'aimerais aussi être au courant de vos motivations. Gwantholin m'a parlé d'une menace en rapport avec les orcs mais je n'en sais guère plus."

"Si on ne vous en a pas dit plus, il existe sûrement des raisons. Vous devriez en parler avec Venjhithia : elle est la plus avisée de notre groupe. Et si on ne vous a rien dit parce qu'on ne *doit* vous le dire, alors je ne puis vous aider. Ce ne serait pas à moi de vous en apprendre davantage."

Romik eut un petit rire amer. "Avemenkel m'a déjà répondu quelque chose du même genre."

"Vous vous êtes entretenu avec lui ?"

Romik répondit affirmativement. A cela, Sergoivalitur sembla surpris.

"Nous avons discuté un peu, hier. Mais curieusement, aujourd'hui, il s'est montré beaucoup plus distant. Oui, beaucoup plus", répéta Romik en songeant à leur « entretien ».

"J'ai peut être une explication à cela, dit Sergoivalitur en baissant la voix. Je crois pouvoir vous en parler, car je ne vais pas vraiment trahir un de nos secrets."

"Allez-y."

"Vous avez très sûrement dû constater qu'Avemenkel apprécie peu les humains. Il peut même se montrer altier et dédaigneux vis-à-vis d'eux. Je ne crois guère qu'on puisse le changer. C'est un trait souvent caractéristique chez les elfes."

"Oui, je m'en suis bien rendu compte. Mais je ne comprends pas pourquoi il s'était montré si amical, hier soir. C'est incroyable à quel point son attitude a pu changer."

"Le vin aux fées."

"Pardon ? Le vin des fées, vous dites ?"

"Le vin aux fées est une boisson elfique. Nous nous en servons essentiellement lors de nos fêtes."

"Comme lors de la cérémonie de départ, par exemple ?"

"Exactement. Ce vin a des propriétés assez particulières. Il est très fort."

"Vous voulez peut-être dire qu'il rend facilement ivre ?"

"En quelque sorte, mais ce n'est pas tout à fait cela. De toutes façons, les elfes ne sont pas saouls de la même façon que les humains. Vous êtes plongés dans un état d'inconscience. Vous paraissez presque débiles lors de l'ébriété."

Romik sourit, il lui était déjà arrivé une expérience similaire. Lorsqu'il était petit, il avait vidé tous les fonds de verres de cervoise, lors d'un banquet. Une regrettable expérience...

"Chez les elfes, l'ivresse est un peu différente. Nous sommes davantage plongés dans un état d'enfermement, d'introversión. Par contre, nous ressentons aussi des effets d'endormissement et des difficultés de digestion."

Romik pensa un bref instant à Sergoivalitur en train de rendre son repas, mais il était difficile de l'imaginer dans une posture aussi inconvenante.

"Enfin, quoi qu'il en soit, le vin aux fées ne provoque pas vraiment ces sensations. Il nous rend plus heureux et pendant ces instants, nous oublions nos difficultés. Nous sommes plus tournés vers le bien d'autrui et devenons entièrement bienveillants."

"... ce qui explique pourquoi Avemenkel était si sympathique ! s'exclama Romik."

"Voilà, c'est cela. Pendant de brefs instants, vous étiez devenus amis."

"Gwantholin, m'avait tendu une coupe d'un liquide rosé. C'était du vin aux fées ?"



"Non, il est transparent comme de l'eau pure. De toute façon, elle ne vous en aurait jamais donné. Il ne faut pas que vous preniez cela mal, c'est juste que les effets du vin aux fées sont assez dangereux chez les humains. Cette boisson provoque chez vous des amnésies inquiétantes."

"Oui, je comprends acquiesça Romik. Mais pourquoi n'a-t-il pas les mêmes effets chez les elfes et les humains ?"

Sergoivalitur soupira. "Qui pourrait bien le savoir ? Bien qu'humains et elfes soient assez similaires, ils n'en restent pas moins différents. Nous n'avons pas le même métabolisme. Ceci est une des explications."

"D'accord, et pour les nains ?"

"Oh ! Nous avons plus de points communs avec les humains qu'avec les nains, si cela peut vous donner une idée."

"Je parlais pour le vin aux fées. Pour les effets produits sur les nains..."

"Je vous demande pardon, je n'avais pas saisi la portée de votre question. Je n'ai jamais vu de nain boire du vin aux fées : c'est une boisson qui a une valeur presque sacrée et religieuse pour nous, et nous la réservons à de rares occasions. Mais je suppose que le nain type trouverait cela un peu fort et fade, et irait demander une cervoise ou un tord-boyau à la place. Ils ne sont guère sensibles à notre art gastronomique."

"Vous semblez peu apprécier les nains. Les elfes en général mépriseraient-ils encore plus les nains que les humains ?" demanda Romik d'un ton sarcastique.

"Ne dites pas cela !" répondit vigoureusement Sergoivalitur. Puis, se calmant, il reprit son visage confiant et sa voix paisible et poursuivit : "Les nains et les elfes sont physiquement forts différents, ce n'est un secret pour personne. L'un des seuls points communs que l'on puisse nous attribuer réside en nos intentions, généralement tournées vers le bien. Sinon, nous n'avons rien à voir avec eux."

Sergoivalitur se tut et demeura silencieux. Romik, lui non plus, n'eut pas envie de parler. Tout autour de lui était calme ; ce silence tranquillisant n'était perturbé que par le bruit que faisaient les chevaux. Mais ce bruit, lui aussi, était amorti, presque lointain, et produisait un effet apaisant. En tendant l'oreille, il entendait la faune et la flore à côté de lui : le gazouillis d'oiseaux, le bruissement des feuilles sous l'effet d'une légère brise. Il n'aurait pu déterminer quelle sorte d'oiseau chantait et il ne s'en souciait pas.

Il se sentait bien.

Puis il leva la tête et se mit à regarder autour de lui. La végétation s'était faite moins dense qu'auparavant. Les rayons de soleil étaient filtrés par les feuilles des arbres, ce qui était assez curieux : par endroits, il y avait une grande luminosité, et ailleurs, il faisait beaucoup plus sombre. Puis Romik se mit à baisser la tête, pour voir à sa hauteur. Il avait l'impression de remarquer les détails les plus insignifiants : la mousse envahissant l'écorce de vieux arbres, des limaces rampant entre des racines, des fourmis s'affairant à on ne sait quoi. A un moment, il put apercevoir un écureuil ; le petit rongeur regarda le groupe passer pendant un bref instant, puis il s'enfuit, sautant agilement de branche en branche.

Romik aurait vraiment pu passer des heures dans cet état contemplatif. La nature était si belle, si envoûtante...

Mais il se résigna à continuer à parler à Sergoivalitur, pour lui demander vers où ils se rendaient. Il se tourna pour lui parler, mais s'aperçut qu'il n'était plus là. L'humain était maintenant derrière tous les elfes, seul. En prenant appui sur ses étriers, il se dressa autant qu'il le put et aperçut Venjhithia à l'avant du groupe. Profitant du fait qu'ils étaient en train de traverser une clairière, il déporta son cheval vers la gauche. D'un coup de talon, il pressa sa monture afin d'arriver à hauteur de l'elfe. Une fois à côté d'elle, il l'appela.

"Venjhithia..." dit timidement Romik. Elle resta impassible : elle ne semblait pas l'avoir entendu.

"Venjhithia !" appela Romik un peu plus fort.

Enfin elle tourna sa tête, lentement, vers l'humain. "Qu'y a-t-il ?"

"Oh ! pardon, je crois que je vous ai dérangée."

"Ce n'est rien, j'étais perdue dans mes songes. Que vouliez-vous me dire ?"

"Je me demandais où nous nous rendions. J'aimerais être tenu au courant. J'allai le demander à Sergoivalitur, mais je me suis aperçu qu'il n'était plus là."

"Ne vous en préoccupez pas. Sergoivalitur a pour habitude de partir, sans prévenir. Nous le reverrons peut-être demain."

"Ah, d'accord. Euh, pour ma question ?" Romik était mal à l'aise. A vrai dire, c'était plus Venjhithia elle-même plutôt que ses paroles qui le mettait mal à l'aise. Elle avait un regard pénétrant, comme si elle parvenait à lire chacune de ses pensées. Une sensation désagréable.

Elle lui répondit : "Dans moins d'une heure, nous serons sortis de la Forêt aux Songes. Nous allons voyager en plaine durant plus d'une journée puis nous rejoindrons la Forêt Sombre."

Romik prit la parole : "Euh, je crois qu'il y a une autre forêt, moins importante, entre ces deux-là. Et je crois aussi que vous préférez passer par des lieux boisés, même si ça prend plus de temps. Pourquoi vous ne passez pas par là ?"

"Nous allons faire un léger détour par le sud afin de ne pas passer trop près de Dagriwil. A vrai dire, nous allons passer à peu près entre Dagriwil et Teruelig. Puis après, nous bifurquerons vers le nord pour rejoindre la Forêt Sombre."

"Comme ça, on ne sera pas trop près de ces deux villes ? C'est bien ça ?"

"Effectivement, vous avez deviné juste. Il vaut mieux que notre groupe évite de passer trop près d'habitations humaines. Nous ne passerions pas inaperçus."

"Oui, je comprends. Et ensuite ?"

"Ensuite nous progresserons dans cette forêt pendant quelques jours. En son cœur se trouve une communauté elfe qui y réside de façon permanente. C'est vers cette destination que nous nous dirigeons."

"Et qu'est ce qu'on... qu'est ce que vous allez faire là bas ?"

"Nous allons tenter de faire lire le parchemin que détient Gwantholin."

"Oui, elle m'en avait parlé."

Il progressèrent encore pendant quelques minutes en silence : Romik était bien trop mal à l'aise pour prendre l'initiative d'engager une conversation amicale. Alors il dévisageait Venjhitia, à la dérobée.

Elle aussi était belle, comme toutes les elfes du groupe d'ailleurs. Ce ne fut qu'à ce moment là que Romik s'en rendit compte. Tous les elfes, quel que soit leur sexe, avaient un beau visage, bien qu'un peu étrange, et une noble allure. Mais si pour lui, tous les elfes se ressemblaient un peu, Venjhitia se démarquait quand même du groupe. Ses vêtements étaient assez similaires à ceux des autres et elle ne portait pas de marque distinctive, sauf un collier rouge et une bague à l'index de chaque main. Elle avait de longs cheveux, de couleur brune tirant un peu sur le roux. Sa chevelure avait été ramenée en arrière par un objet ressemblant un peu à un serre-tête. Il était fait d'argent massif et n'avait pas d'autre ornement, comme des pierres par exemple. Mais, par contre, Romik apercevait des gravures sur le serre-tête. Il était un peu trop éloigné de l'elfe pour pouvoir les distinguer clairement mais cet objet semblait finement ouvragé.

Venjhitia avait de très beaux yeux, d'une couleur assez étrange : on aurait dit des yeux noisette, mais ils étaient très clairs, comme s'ils étaient un peu dorés. De plus, la vénérable elfe avait un regard très surprenant. Ce même regard semblait refléter plusieurs attitudes : tantôt la confiance, tantôt la fatigue, tantôt ce regard était animé d'une fougue intérieure sans pareil. Les elfes avaient beau être tous jeunes de corps, Romik avait la quasi-certitude que Venjhitia devait être plus âgée que la normale, car son regard lui rappelait par instants celui de son grand-père...

Romik se résigna à tenter d'engager la conversation : "On est presque à la mi-jour et je n'ai pas mangé depuis hier soir, dit-il. On s'arrêtera bientôt ?"

"Je n'avais pas prévu que nous fassions un arrêt ; mais si vous avez faim, il vous faudra bien manger."

"J'ai encore des provisions dans mon paquetage. Je pourrai manger en cours de route, ce n'est pas la peine de vous déranger pour moi."

"Bien, comme vous l'entendrez, Romik." Venjhitia avait achevé cette phrase comme si elle avait décidé que la discussion était close. Elle se remit à regarder dans le vide, droit devant elle, plongée dans ses pensées.

Romik poussa un soupir, puis il incita sa monture à ralentir. Il se laissa dépasser par tous les cavaliers et, une fois qu'il eût rejoint la queue de la procession, il fit adopter à la jument la même vitesse que celle des autres montures. Il sortit de sa sacoche une grosse miche de pain, la fendit en deux et y logea des morceaux de viande séchée et de fromage. Il sortit aussi l'outre de vin qu'il avait acheté deux jours auparavant.

La journée promettait d'être longue...



© Ghislain Thierry

Réactions aux numéros précédents

Compilé par Mario Heimbürger

Nos lecteurs nous écrivent, et nous en sommes ravis. Cette rubrique nous permet de répondre publiquement à certains d'entre eux, bien que la plupart du temps nous répondions également personnellement.

Encore très peu de critiques négatives pour cette édition, mais qui s'en plaindra ?

A PROPOS DE LA CRITIQUE DE ZOMBIES DU N°5

Julien ANSCUTTER alias Hobbes

Salut, j'écris juste pour te dire que j'ai beaucoup aimé la critique de la gamme Zombies que tu as faites dans ce numéro, étant moi même un fan de ce jeu. Je ne partage pas toujours ton opinion dessus, mais ça se tient et je pense que tu donnes envie aux gens de l'essayer (c'est bien le but non ?). Par contre, en général, je joue à Zombies sérieusement, même si avec mes joueurs, ça reste jamais sérieux très longtemps, j'arrive à installer des ambiances pesantes lors de certains passages, mais c'est vrai qu'on délire pas mal aussi :-)

Julien « Dragon » Lebbe

J'ai lu votre critique de notre gamme et j'ai apprécié le professionnalisme dont vous avez fait preuve !

Si les critiques paraissent parfois un peu dures (mais qui aime être critiqué ?), elles sont toutes objectives et bien formulées, de sorte qu'on en tire plus un conseil pour une seconde édition qu'un arrière goût amer.

Bref, merci pour l'analyse constructive, pour une fois on a l'impression que le critique a vraiment tout lu...

Continuez à faire du bon boulot...

bizous putréfiés

Julien "Dragon"

Eastenwest : Nous avons en effet décidé de mener les critiques sérieusement, car nous connaissons l'impact d'un avis bâclé pour un auteur. Nous avons donc décidé de ne pas coller systématiquement à l'actualité, afin de nous laisser le temps et le recul pour examiner un jeu à la loupe. Cela signifie aussi que nous lisons intégralement tout ce que nous critiquons, et que nous nous astreignons à effectuer au grand minimum une partie du jeu ou du supplément dont nous parlons.

La plupart du temps, les auteurs des critiques sont des joueurs chevronnés d'un jeu, ce qui ne les empêche pas d'essayer de rester objectif. Mais comme nous le savons tous, aucun critique ne peut être à 100 % objectif.

A PROPOS DE L'ARTICLE SUR LES VOYAGES INTERSTELLAIRES DU N° 6

Rappaport

Dans le petit survol sur la navigation interstellaire, je voudrais signaler quelques oublis et imprécisions :

- dans la liste des dangers de l'espace, j'ai bien lu que l'apesanteur était un danger, mais je voudrais aussi que soient mentionnés le froid de l'espace (-273° C) et les radiations cosmiques.

- À propos de la propulsion:

Les engins propulsés par moteurs classiques doivent emporter leurs propres comburant et carburant; ce n'est pas très clair dans le paragraphe concerné.

*Des engins peuvent être propulsés par voile solaire, cela a été développé dans d'innombrables romans de S-F.

* Des engins peuvent être propulsés par un moteur nucléaire (c'est le cas de Voyager), par un moteur ionique, et dans un cadre S-F, par un moteur à antimatière.

* La phrase « Dès lors, les déplacements sont trop longs par la propulsion chimique : à l'intérieur du système solaire on compte plusieurs dizaines d'années pour aller vers les plus proches planètes. » est fausse. À





l'intérieur du système solaire, pour aller d'une planète à l'autre relativement proches (par exemple Terre-Mars), le délai en propulsion chimique se compte en mois et non en dizaines d'années. Pour traverser la moitié du système solaire, la sonde Voyager aura mis 10 ans. Peut-être la phrase est-elle : « il faut plusieurs dizaines d'années pour aller du système solaire vers les plus proches ETOILES. »

- Quelque part dans le texte, il est évoqué les nuages d'Oort. Peut-être serait-il bon de préciser que ces nuages d'Oort sont composés de matières orbitant dans un système très au-delà de l'orbite des planètes, et que c'est un réservoir à comètes.

De manière générale, l'objet de l'article aurait peut-être gagné à être plus recentré sur la navigation spatiale, parce que les planètes, les civilisations et les races E-T méritent un article à eux tous seuls.

Eastenwest : nous publions donc ces errata ici ! Merci d'avoir réagi à cet article. Nous précisons toutefois que le but de notre webzine n'est pas d'être un journal scientifique, mais d'éveiller l'imaginaire et de permettre l'inspiration pour les jeux de rôles. Les meneurs méticuleux pourront toujours préciser leurs connaissances dans les encyclopédies ou les revues scientifiques, qui sont elles aussi – pour qui sait les comprendre – de merveilleuses sources d'inspiration. Plusieurs scénarios et aides de jeux des numéros précédents en sont d'ailleurs tirés.

À PROPOS DE L'HERBIER

Arnaud Moutinot

Salut Benoît,

Il est super ton herbier, j'ai toujours eu de la peine à gérer efficacement les compétences du type : connaissance des plantes et herboristerie de manière réaliste et originale à la fois.

Beau boulot et continuez comme ça chez EastenWest, il est super votre zine!

Arnaud, l'herboriste en herbe :)

David Hogg

Je viens de découvrir le dernier numéro du fanzine et je tenais absolument à vous féliciter. Tout d'abord vous avez réussi un super exploit en étant régulier tant au sujet des dates de parutions que pour la

qualité rédactionnelle et graphique. Bravo à Ben pour son herbier qui une fois achevé sera une aide précieuse pour les joueurs et maîtres de jeu. J'apprécie tout particulièrement les interviews des éditeurs avec en plus une mention spéciale « hyper sympa » pour notre ami François.

Sinon encore bravo et bonne continuation c'est vraiment avec plaisir que je suis votre zine !!!

Eastenwest : ces félicitations nous vont droit au cœur. Ce qui fait la qualité du webzine est clairement l'implication de chacun des auteurs, que ce soient les réguliers ou les propositions spontanées. Cela finit par se ressentir sur le résultat final.

En ce qui concerne l'herbier de Benoît, eh bien ! Le moins qu'on puisse dire est qu'il n'est pas prêt d'être terminé ! Mais j'invite tous ceux qui ne le connaissent pas encore à suivre également « les recettes de l'apothicaire », une aide très complémentaire à l'herbier.

CHIMERES ET JEAN-LUC BIZIEN

Olivier Briart

Juste un mot afin de vous remercier pour cet article qui rend à "Chimères" ses lettres de noblesse. Détenteur (ainsi que "Grand Veneur") de ce superbe jeu depuis sa sortie, je suis on ne peut plus d'accord avec votre texte ; "Chimères" est aussi méconnu que splendide. J'ai déjà maîtrisé avec mes fidèles (et rares) compagnons-baladins (justement des acharnés de "Rêve de Dragon", assez semblable de par de nombreux points) tous les scénarios commercialisés, ainsi que quelques-uns de mon cru, et votre article nous permet de nous sentir un peu moins isolés ;-)

Encore merci, et respect total aux auteurs de ce chef-d'œuvre !

Eastenwest : votre message a été transmis à Jean-Luc Bizien (à tout seigneur, tout honneur) qui s'est déclaré ravi que le jeu survive grâce aux fans. Ne manquez pas dans ce numéro un scénario pour ce merveilleux jeu (bien qu'un peu particulier...), et je ne peux que vous conseiller de jeter un coup d'œil dans notre rubrique inspi : vous y trouverez les deux derniers romans de J-L Bizien qui valent vraiment le détour.

Herbier, Tome 7

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Avertissement : Bien que les plantes présentées dans cet article existent réellement, ne tentez pas de vous servir de ces fiches pour réaliser de la phytothérapie. Faites appel à votre médecin ou à votre pharmacien.

➤ Digitale Pourpre (*digitalis purpurea*)



Biotope : Plante occidentale, répandue dans les bois et clairières. Plante bisannuelle, la tige peut atteindre 150 cm. Feuilles longues et pubescentes. Fleurs en forme de cornet mesurant presque 5 cm de long. Elles sont tachetées de rouge.

Récolte : Juin – Septembre

Propriétés : Cardiotonique puissant. Ses composants agissent si elle est absorbée directement sur la musculature cardiaque. Peut être utilisée comme poison, accélérateur cardiaque chez les personnes âgées (à très faible dose) ou cataplasme cicatrisant. Les propriétés sont assez similaires pour la Digitale Blanche et Jaune.

Préparation : 12 fleurs doivent être soigneusement séchées. Puis, préparez en teinture (ajout d'un alcool de grain), laissez macérer à l'abri de l'air et de la lumière pendant 6 jours. La préparation peut être utilisée pure pour servir de tonocardiaque (environ 15 doses), poison (environ 2 doses), cataplasmes (environ 2 applications).

Utilisation :

- Cardiotonique ; presser et filtrer la teinture, réduire en poudre. Mettre une pincée de cette poudre sous la langue tous les matins pendant la durée du traitement (1 jour sur deux si la personne a des maux de tête).
- Poisons ; presser et filtrer la teinture, réduire en poudre. Diluer avec du sel ou du sucre. Faire absorber la dose sur un aliment solide (gâteau sec, saucisson, jambon).
- Cataplasmes ; utiliser la teinture en la fractionnant directement sur la blessure (préalablement recousue)... Peut être utilisé pour les ulcères.

Coût : Faible / Moyen

Action en jeu de rôle : Le cardiotonique permet à une personne âgée de maintenir son cœur en action (traitement de longue durée). En cas d'arrêt brutal, il est possible que le cœur cesse de fonctionner dans les trois jours suivant.

Le poison peut être détecté. Mais il a une action très rapide, en quelques secondes la victime ressent une accélération de son rythme cardiaque, une forte montée d'angoisse. Très vite le rythme cardiaque dépasse les 200 et la victime entend le bruit de son cœur dans les oreilles. La victime mourra dans de très fortes convulsions, avec une perte des urines et des selles... Une personne ayant un cœur puissant (entraînement physique régulier) a des chances de résister à l'attaque mais elle sera vite impuissante et considérée comme cible inerte. Jusqu'à 20 ans 45 % de résistance pour une personne ayant un cœur normal 55 % pour des personnes entraînées. De 20 à 25 ans, la résistance est de 40 à 50 %. De 25 à 30 ans, de 35 à 40 %. De 30 à 40 ans, de 25 à 30 %. De 40 à 50 ans, de 10 à 15 %. Au-delà la résistance est inférieure à 10 %.

Les cataplasmes ; utilisés en plusieurs applications, cette plante accélère la cicatrisation. Elle permet de gagner tous les deux jours un niveau de récupération (si votre personnage peut récupérer X tous les jours il pourra tous les deux jours récupérer trois fois X au lieu de 2). Cette plante peut être utilisée avec un autre cicatrisant pour en augmenter les effets. Exemple : elle peut être utilisée avec de la bétouille (cf Estenwest 1) pour augmenter la vitesse de guérison et éviter toute infection de la plaie. Peut être dangereux pour le cœur si appliqué sur plusieurs plaies en même temps (il ne peut être fait que 2 applications par personne).

➤ Saponaire (*Saponaria*)



Biotope : Plante occidentale, très commune sur les digues, les talus et les bords de chemin. Plante vivace, tige de 50 cm. Les feuilles sont longues et glabres, les fleurs sont en forme d'étoiles.

Récolte : Mai – juillet et septembre – octobre

Propriétés : Les racines peuvent être utilisées comme savon, shampooing. Les tiges et les feuilles comme lessive.

Préparation : Les racines sont lavées et broyées pour être utilisées comme savon (la substance peut être séchée mais elle perd un peu de ses vertus nettoyantes). Le reste de la plante peut être broyé et séché pour servir de lessive ou de savon de moindre qualité.

Utilisation : Comme un savon moderne...

Coût : Faible / Moyen

Action en jeux de rôles : Élément méconnu mais pourtant indispensable des jeux. Très apprécié dans les saunas ou les bains publics.



Les recettes de l'apothicaire (III)

Une aide de jeu Générique par Benoît Martin

Être apothicaire n'est pas aussi simple que le marchand veut le faire croire, il faut connaître les plantes, leurs effets selon la période où elles sont cueillies et comment les mélanger... C'est pourquoi, aujourd'hui, je vous livre l'un de mes secrets. Faites attention, ce miracle de la nature est prodigieux, il ne s'agit ni de science ni de magie, juste de l'étude de Dame Nature, de la compréhension du sens de la terre...

Aujourd'hui je vous livre :

Le cocktail du Réveil

Cette recette me vient d'un voyageur étrange. Il est resté trois mois dans le village de mon père et ne dormait que 5 heures par nuit, tout en abattant autant de travail que les villageois. C'est après de longues recherches que j'ai réussi à trouver la petite touche finale à la potion. Cette préparation qui vous donnera la force d'un géant et l'endurance du sanglier.

Les ingrédients

- Un gros pilon
- Un saladier en hêtre
- Une petite marmite
- Un mortier en grès
- Un pilon en chêne
- Un torchon blanc (ou lavé avec des racines de saponaire)
- Un couteau lavé à l'eau de pluie
- Une cuillère en hêtre
- 14 fioles d'1/4 de litre avec bouchon en liège
- 39 jeunes carottes cueillies avec la rosé d'un matin d'une journée ensoleillée
- 3 grandes feuilles de laitue verte
- 2 poignées de cresson d'un bord de ruisseau
- 1 botte de persil
- 2 feuilles d'épinard
- 7 tomates
- 1 pincée de sel
- 2 fleurs de digitale pourpre
- De l'eau de source

La recette

Laver les carottes avec de l'eau de source dans l'heure de la cueillette. Broyer les carottes dans le saladier avec le gros pilon pour en extraire le jus. Recueillir le jus dans une petite marmite.

Déchirer et mélanger les feuilles de laitue, le cresson et la botte de persil dans le mortier en grès. Broyer le mélange avec le pilon en chêne, à la moitié du travail ajouter les feuilles d'épinard. Placer le mélange dans le torchon et l'essorer au-dessus du bol en terre.

Peler les tomates avec le couteau et les ajouter au jus de légumes. Ajouter le sel. Doubler la mesure avec de l'eau de source. Faire mijoter à feu très doux pendant une heure en complétant le volume par de l'eau de source.

Trois minutes avant la fin de la préparation, faire plonger les deux fleurs de digitale pourpre. Sortir les fleurs de la préparation après les trois minutes de trempage. La préparation obtenue doit être vidée encore chaude dans les fioles. Le bouchon doit être enfoncé au maximum...

La potion est prête à être utilisée, il faut la prendre au matin dès le réveil avant que les pieds n'aient touché le sol plus de trois minutes...

Cette potion doit être prise tous les matins. Ses effets se feront sentir au troisième jour, vous aurez une force surprenante, une vitalité accrue et une endurance stupéfiante...

Attention : si vous laissez les fleurs dans la préparation vous aurez de grande chance de perdre votre client, les propriétés de cette fleurs sont importantes...

Empire et Dynastie

Un jeu méconnu présenté par Mario Heimbürger

Jeu à très grande envergure, Empire et Dynastie a sans doute été fort peu compris par les joueurs. Pourtant, tous les ingrédients du genre s'y retrouvent : quêtes épiques, gestion de personnages d'une ampleur rarement atteinte et monde mystérieux où tout reste à découvrir. Plongeons dans l'univers riche qui succède aux Temps Gris...

Le Monde d'Empire et Dynastie (Rhéa) est un univers mutant où les contes mythiques se mélangent avec un passé très technologique. Jadis, la planète fut au sommet de la technologie. Mais le déclin et la guerre l'ont ramené vers une société où le spirituel et le guerrier remplace la connaissance et la technique.

Au sein d'un Empire très vaste, à la tête duquel un croisement entre théocratie et despotisme éclairé décide de l'avenir de millions d'individus. Parmi ceux-là, les personnages vont s'efforcer de bâtir leur propre histoire, qui pourra s'étendre sur des siècles.

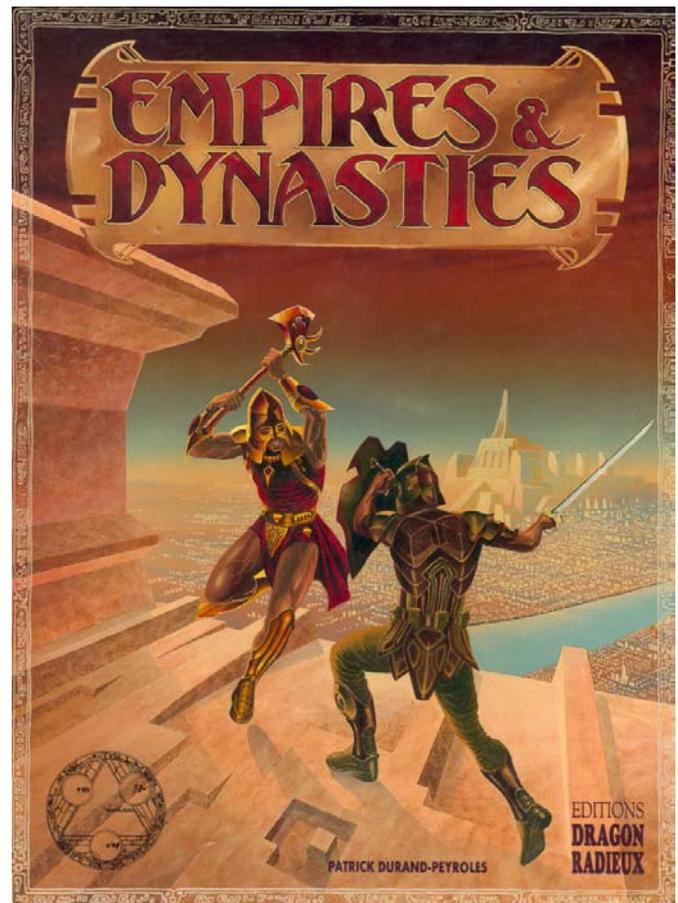
ORIGINALITE

Car la grosse originalité d'Empire et Dynastie, c'est que dès le départ on sait que son personnage va mourir (du moins, on en est plus conscient que dans les autres jeux). Il lui revient donc de préparer lui-même sa succession, et de fonder une dynastie de personnages. Les joueurs auront ainsi l'occasion de suivre non seulement les aventures de leur alter-ego, mais également leur vie familiale et les soucis associés. Et lorsque arrive la mort, l'histoire continue avec le fils, et ainsi de suite.

Evidemment, les acquis du père (aussi bien en matière de compétences, de biens ou de réputation) sont hérités partiellement par la descendance, permettant d'aller un peu plus loin à chaque fois.

LES REGLES

Cet héritage est l'un des aspects des règles. Celles-ci sont basées sur des jets de pourcentages, et sur une table des réussites permettant de chiffrer les réussites – et les échecs – de 0 à 9 afin d'en apprécier les conséquences. En combat, ces qualités déterminent également la quantité de dégâts infligés.



Une autre originalité des règles est la progression en expérience : elle dépend en effet des qualités obtenues lors des jets à quoi se rajoutent évidemment des récompenses attribuées par le meneur. Mais les échecs ne sont pas oubliés, car on apprend également en ratant ses jets ou en se mettant involontairement dans des difficultés. Bien sûr, les joueurs optimiseurs auront vite fait de détourner ce point à leur avantage, mais le meneur reste seul juge.

De façon générale, les règles sont relativement simples, même si elles manquent parfois de souplesse et de vitesse.

VIE SOCIALE SUR REAH

La part la plus importante du jeu reste l'ambiance très particulière de la société de Rhéa. Développée sur trois suppléments parus avant que le jeu ne « disparaisse », elle est aussi détaillée que peut l'être celle de Runequest. Il y a peu d'éléments fantastiques apparents. Le monde est très anthropocentrique et rappelle plus la colonisation ratée d'une planète qu'un monde médiéval-fantastique habituel.

Reste que la société est bâtie sur des principes forts : une hiérarchie de noblesse (avec des titres que les personnages peuvent acheter), une religion omni-présente qui répand en toute sincérité une vérité altérée par des siècles d'oubli et une organisation de la connaissance par des écoles très spécialisées et fort courues.

Ajoutons à cela une armée à la hiérarchie et à la discipline très bien détaillée et une population plus nombreuse et dense que dans d'autres mondes, et le tableau est presque complet.

SECRETS

On comprendra donc que les scénarios concernent plus de complots et de crises de pouvoir que de chasse aux monstres.

Pourtant, un des axes important est la redécouverte progressive des vestiges du passé, de la colonisation spatiale et pourquoi pas des reprises de contact avec les planètes voisines. C'est à travers ce filtre que se construisent certainement les campagnes les plus importantes d'Empire et Dynasties.

POURQUOI L'ECHEC ?

A l'évocation de tout ceci, on peut se demander pourquoi le jeu n'a pas fonctionné. Si on omet la maquette fort laide (quoique pour l'époque, elle faisait plutôt bonne impression), la véritable raison tient sans doute à l'absence de prise de position de la part de l'auteur sur la façon d'écrire son jeu, qui oscille toujours entre la description pour le meneur et la description pour les joueurs.

Les faits sont donc toujours déformés par le prisme de la superstition et des légendes, et le meneur finit lui-aussi par s'y perdre. Le jeu implique donc une forte quantité de travail de la part de l'acheteur, quantité qui ne peut se justifier que dans les longues campagnes que suggère le jeu.

Difficile alors d'intéresser beaucoup de monde, ce qui somme toute est bien dommage, car le jeu méritait certainement de bénéficier d'une communauté de joueurs plus importante.



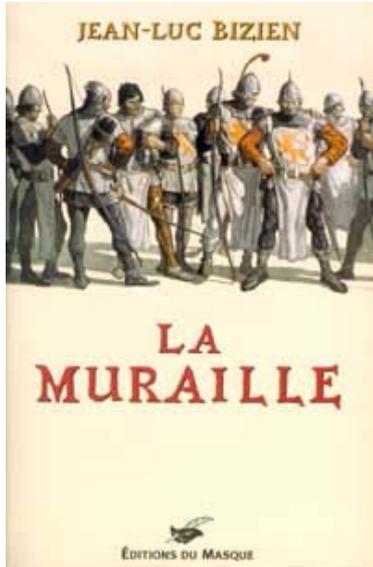
© Ghislain Thiery

Inspis - Spécial Jean-Luc Bizien

Livre

(par Mario Heimbürger)

La Muraille (Jean-Luc Bizien)



Folie, cupidité, passion et peur, voilà les ingrédients de ce « thriller médiéval », paru aux éditions du Masque. Un petit groupe de baladins opportunistes, attiré par la rumeur d'un trésor caché, pénètre dans le château de Mornas. Malheureusement, c'est le moment que choisit un seigneur voisin pour assiéger la forteresse. Dans le huis-clos qui s'en suit, coincés entre une armée pressée d'en découdre et un Seigneur sanguin qui fait de plus en plus preuve de sa folie, les baladins tentent de tirer profit de la situation, et surtout, de survivre ! La tension montante mettra à mal leur groupe, révélant de profondes dissensions internes et de profondes cicatrices de l'âme.

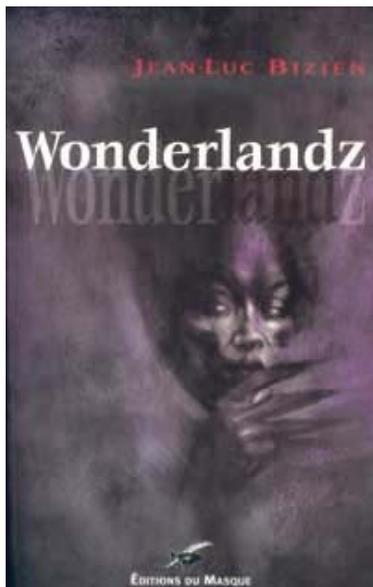
Jean-Luc Bizien signe ici un roman haletant malgré l'exercice difficile du huis-clos. Les étapes du siège sont décrites avec autant de minutie que les caractères des différents protagonistes, donnant au roman une couleur sombre et saignante. Les amateurs de Hurllements y reconnaîtront beaucoup des ingrédients qui ont fait le charme du jeu, bien que l'ambiance ici est encore beaucoup plus féroce et insoutenable. Le scénario est parfaitement réutilisable en jeux de rôles - après certains aménagements - mais on trouve surtout ici la preuve qu'un groupe soudé n'est pas nécessaire pour conter une bonne histoire.

A noter que ce roman fait suite au « Masque de la Bête qui met en scène le même groupe de roublards à ses débuts.

Livre

(par Mario Heimbürger)

Wonderlandz (Jean-Luc Bizien)



On les croyait disparus ? Ils sont encore parmi nous. Les dragons, sous forme humaine, se mêlent à l'humanité, se nourrissant de nos rêves. Dans ce roman fantastique et ... mordant, nous pouvons suivre le destin d'un des leur, Wayne, et d'une romancière, Sarah, dont l'Imaginaire est un territoire riche et très convoité...

Entre Zelazny, Lewis Carol et un soupçon de Philip K. Dick, Jean-Luc Bizien puise dans les racines de notre passion pour nous proposer un roman violent et nerveux, au fort potentiel imaginaire. Le jury du Festival Fantastic'arts de Gerardmer ne s'y est pas trompé en décernant à cet ouvrage le prix du roman fantastique cette année.

Joueurs de Chimères, vous y trouverez de nombreuses références à cet excellent jeu, et peut-être même de la matière à poursuivre le rêve (ou en l'occurrence, le cauchemar) au vingtième siècle, avec une vision toute nouvelle de ce que sont les dragons. Peut-être même que Wonderlandz pourrait devenir le titre d'une seconde « suite » à Hurllements ?

Un roman à lire donc, dans tous les cas. Une excursion terrifiante dans les rêves de l'humanité.