



## Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 19<sup>ème</sup> concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 30 octobre 2007 au 3 janvier 2008, sur les points obligatoires suivants :

\* Thème : **quand le vent se lèvera**

\* Élément imposé : **promesse tenue**

Ce recueil comprend les scénarios suivants, classés par ordre d'arrivée :

**Ambre sera détruite**, scénario pour *Ambre*, par Naash

**Opération : Foudre et Tonnerre**, scénario pour *James Bond 007*, par Cultösauros

**Damnation Alley**, scénario pour *Macho Women With Guns*, par Cultösauros

**Quand le vent se lèvera**, scénario pour *L'appel de Cthulhu*, par MrSel

**Quand le vent se lèvera**, scénario pour *Les Masques d'Olinmar*, par Acritarche

**Quelque part dans le golfe du Bohai**, scénario pour *Qin*, par Pitche

**Aux vents mauvais...**, scénario pour les Terres du Milieu, par FaenyX

**Entre ciel et terre**, scénario pour *Stargate*, par Naash

**Du Sel pour le Troupeau**, scénario pour univers médiéval fantastique à dragons, par jibe

**Avant la tempête**, scénario pour *Te Deum pour un massacre*, par Haagen de Nancey

---

# Ambre sera détruite

Scénario pour *Ambre*

par Naash

---

Ce scénario est conçu pour une table de joueurs connaissant l'univers d'Ambre (oui, je sais, ce n'est pas facile à trouver). J'essaie toutefois de bien préciser les enjeux et les motivations de chaque protagoniste. L'action se situe pendant le deuxième cycle.

Comme tous les personnages ne sont pas toujours au même endroit pendant le scénario, je les désignerai par leur archétype. Il est évident que ces archétypes peuvent être remplacés par d'autres sans problème et ce moyennant de légères modifications de la trame du scénario.

Voici les archétypes :

1) Le prince d'Ambre (en fait il peut s'agir de tout sorte de personne ayant un lien privilégié avec Random, je considérerai qu'il a récemment passé la Marelle)

2) L'enquêteur privé (au service de Random)

3) Un officiel de Rebma

4) Le Chaosien (il doit être de la même famille que « Elyne » ; j'ai choisi la Maison Helgram ; un titre de diplomate en Ambre pourrait faciliter les choses)

5) On pourrait ajouter de nombreux autres personnages dans le scénario : un adepte de la Marelle Brisée (qui remplacerait le personnage de Julia), un spécialiste des Chemins Noirs, etc.

## Scène 1 : Les Ombres s'ouvrent à toi.

Random, le roi d'Ambre, a laissé temporairement les rennes du pouvoir à Vialle, juste le temps d'apprendre au Prince (personnage 1) à se servir de son pouvoir nouvellement acquis pour se déplacer dans l'infinité de mondes qu'est Ombre. Après avoir un peu marché, ils se retrouvent dans une plaine désertique zébrée de gouffres derrière laquelle se trouve une tour dont le sommet pulse à intervalles réguliers.

Random explique que ce terrain n'est pas propice à la marche en Ombre mais que ce n'est pas grave, ils vont en profiter pour marcher un peu et se reposer (en fait, le Prince n'a pas choisi ce terrain, c'est juste un ratage).

Après un kilomètre sur le terrain labyrinthique, le sommet de la tour se met à pulser plus vite, puis vraiment très vite. Random demande au Prince s'il a choisi ce terrain. De la réponse négative, il déduit qu'ils sont dans un piège. La tour explose avec la force d'une bombe atomique. Random saute dans un des gouffres et manipule les Ombres en chute libre. Le Prince peut le suivre ou trouver un autre moyen de fuir. Ils finiront cependant par se retrouver (par Atout, par exemple).

## Scène 2 : Les merveilles de l'Enfer.

Il y a quelques jours, l'Enquêteur (personnage 2) a été chargé par Random de fouiller dans le passé de Elyne Helgram, une jeune et jolie Chaosienne dont Martin s'est amouraché. A présent arrivé dans un Enfer possédé par Elyne, où elle a récemment résidé avec Martin, l'Enquêteur peut apercevoir des Vampires se diriger vers le palais majestueux qui domine la contrée. Les Vampires sont des créatures qui gangrènent la Zone Noire et dont on dit qu'ils se sont alliés à une secte partisane de la reprise de la guerre contre Ambre. Il va falloir éclaircir la raison de leur présence ici. Si l'Enquêteur s'introduit discrètement dans le palais, il y trouvera les Vampires reçus par le majordome, un robot, qui leur dira : « Random est mort, lancez l'attaque ». Les Vampires s'en vont par un Chemin Noir par lequel ils ont du arriver. Le robot ne garde aucun souvenir du message qu'il a transmis ni même d'où il le tien (en fait, il était contrôlé « psychiquement » via un contact d'Atout).

## Scène 3 : Un château sous la mer.

C'est la première fois que Martin, le fils du roi Random d'Ambre, revient dans le royaume qui l'a vu grandir : Rebma. Dans ce reflet sous-marin d'Ambre est prévu un grand dîner en

l'honneur de Martin et de sa fiancée chaosienne, Elyne. Sous cape, pourtant, on murmure qu'une telle union est intolérable ; que l'accepter revient à accepter qu'une Chaosienne puisse devenir un jour reine d'Ambre. C'est pourquoi le Chaosien (personnage 4) a pour mission de protéger sa parente, Elyne, tandis que le Rebman (personnage 3) s'occupe des mondanités.

A l'heure du banquet, les deux amoureux tardent à venir. Puis le retard devient suffisamment important pour que les deux PJ doivent se rendre dans leurs appartements. Dans ceux-ci, des traces de lutte et personne. On peut trouver, caché dans un livre de Elyne, un Atout où est représenté un robot. Comme ni Martin, ni Elyne ne répondent aux contacts par Atout, la seule piste est d'utiliser l'Atout du robot pour passer de son côté et ainsi rejoindre l'Enquêteur. Aux PJ de s'expliquer.

#### **Scène 4 : Les survivants.**

Random parlant au Prince : « Visiblement, quelqu'un veut notre peau. J'ai la prétention de croire que c'est plutôt la mienne qu'on visait. Peu de gens savaient que j'avais prévu de voyager en Ombre avec toi. Je vais établir une liste de ces personnes, seule une personne au courant pouvait nous tendre ce piège. Le mieux est de laisser croire que nous sommes morts. Tu vas rejoindre un de mes enquêteurs qui m'a appris à l'instant, par contact d'Atout, qu'il a trouvé une piste sur les commanditaires. Sois prudent et discret »

#### **Scène 5 : Les noirs chemins du Chaos.**

Les PJ se retrouvent sur le Chemin Noir que seul un seigneur du Chaos a pu conjurer. Il leur est aisé de rattraper les Vampires, s'ils le souhaitent, mais ceux-ci mourront plutôt que de parler. La piste aboutit à une résidence secondaire du seigneur Noang Farreld, en lisière des Cours du Chaos. Il est aisé de s'y introduire car Noang n'a pas le moindre talent magique qui pourrait lui servir à le protéger. Une fois entrés, les PJ s'aperçoivent que ce pauvre Noang est déjà torturé par un sorcier portant un masque bleu. Celui-ci disparaît en voyant les PJ en promettant simplement : « Ambre sera sauvée ».

Interrogé de nouveau (libres aux PJ de choisir la méthode en fonction de leur peur éventuelle de causer un incident diplomatique), Noang avouera être mêlé à un complot contre Ambre. Il doit régulièrement contacter une armée séparatiste du Cercle d'Or, dirigée par un

certain Dalt, pour donner un contordre d'attaque. Il ignore qui est à la tête du complot. Avec l'arrivée du sorcier au masque bleu, il n'a pas pu donner le dernier contordre. Ambre va subir une attaque.

#### **Scène 6 : Le lion qui éventre la licorne.**

Pendant les quelques minutes qui suivent, s'écoulent plusieurs heures à Ambre. Bientôt, Random, qui n'est toujours pas réapparu officiellement, contacte l'Enquêteur pour lui dire que des troupes ennemies, dirigée par Dalt, se sont aventurées à la lisière d'Ambre, dans la forêt d'Arden (on parle de cette attaque dans « Le Signe du Chaos »). Après que le PJ lui a expliqué les évolutions de son enquête et ses hypothèses, le roi l'informe que les princes d'Ambre ont subi par le passé les attaques de deux individus, Rinaldo et sa mère Jasra, que Dalt réclame. Random pense que Jasra est l'instigatrice du complot mais que le fait que Dalt les réclame, elle et son fils, prouve qu'ils ont été évincés et que quelqu'un d'autre a pris les commandes de la conspiration.

#### **Scène 7 : La fiancée du Chaos.**

Le Chaosien reçoit un contact d'Atout. Il s'agit de Elyne ! Elle est confortablement installée dans une des résidences des Passes de Helgram au Chaos. Elle prétend avoir été droguée puis conduite dans une Ombre nommée « Atlantide ». Elle ne sait pas ce qui est arrivé à Martin. Elle était captive jusqu'à ce que Jurt Sawall vole à son secours et la ramène au Chaos. Prenant contact avec le seigneur Jurt, le Chaosien apprend, simplement en le demandant, que Jurt coopère avec le sorcier au masque bleu pour éviter une catastrophe en Ambre. Il accepte de conduire quiconque vers Atlantis, le centre de commandement de la conspiration.

#### **Scène 8 : Le sorcier masqué.**

Jurt conduit les PJ par téléportations successives sur un navire à quai d'une très belle cité : Atlantis (qui ressemble un peu à Ambre). Là, il découvre le sorcier masqué qui leur raconte : « Ceci est une Ombre ressemblant à Ambre et dans la montagne se trouve une version imparfaite de la Marelle, une Marelle Brisée. La femme qui m'a initié à son pouvoir, Jasra, nourrissait une haine féroce contre Ambre. Je ne m'en souciais guère, je vous l'avoue. Mais j'ai fini par comprendre qu'elle détruirait la source même de mon pouvoir pour satisfaire son besoin de

vengeance. Je me suis alors rebellé et l'ai pétrifiée. Malheureusement, quelqu'un d'autre a pris sa suite. J'ignore qui. Son but est de verser le sang d'un Ambrien, Martin je crois, sur la Marelle Brisée, pour la détruire. Ainsi, il se lèvera une tempête chaotique qui sera suffisamment puissante pour traverser les Ombres et atteindre Ambre. Comme toutes les armées y sont amassées en ce moment, le coup porté sera terrible. Quand le vent se lèvera, Ambre sera détruite. Je dois partir car d'autres affaires m'attendent. »

### **Scène 9 : Au cœur de la montagne.**

Jurt peut téléporter les PJ à l'intérieur de la citadelle d'Atlantis. Ils sont pourtant très vite repérés et un cor signalant leur intrusion retentit. Il faut alors atteindre très vite l'accès aux souterrains car les conspirateurs, entendant cela, se précipitent vers la Marelle Brisée pour la détruire. Les Atlantes attaquent les PJ sans savoir que ceux-ci cherchent à sauver leur cité. Enfin, les PJ trouvent l'entrée d'un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans les entrailles de la terre. En bas, un dédale. Le même que celui d'Ambre. Le même chemin mène à la Marelle Brisée. En ouvrant la porte, ils découvrent, au centre de la Marelle Brisée, Martin, seul, qui se tranche les veines.

### **Scène 10 : Le dernier conseil d'Obéron à Random.**

Le vent se lève. Un vent chaotique, qui s'élève des contours du Motif. Martin disparaît, sans même remarquer les PJ. La tornade se forme et détruit le château. Les PJ doivent fuir très vite au risque de se faire happer par la force primordiale du chaos. La tempête engloutit toute la cité puis le continent.

Mais il y a un espoir. Random, toujours vivant, est le seul à pouvoir utiliser l'artefact qui peut réduire ce genre de tempête : le Joyau du Jugement. Random se souvient alors du dernier conseil de son père : « Méfie-toi de Martin ».

### **Ce que veut :**

**Dara :** Elle n'apparaît pas dans le scénario et pourtant... Elle veut un monde où la seule Marelle est celle de Corwin. C'est pour cela qu'elle a conçu Merlin, c'est aussi pour cela qu'elle emprisonne Corwin (Tout mal qui lui sera fait, le sera aussi à sa Marelle). Jasra était sa dame de compagnie. Martin était son allié.

C'est elle la véritable instigatrice du complot. Elle voulait affaiblir la puissance de la Marelle de Dworkin, pour augmenter celle de Corwin.

**Jasra :** Elle veut détruire Ambre. Pour venger son défunt mari, Brand. Sur les conseils de Dara, elle a organisé la destruction de la Marelle Brisée mais fut neutralisée par une de ces élèves : Julia. Elle sera libérée peu de temps après la fin du scénario par Merlin.

**Dalt :** Il souhaite détruire Ambre.

**Julia :** alias le sorcier au masque bleu. Elle veut sauver la Marelle Brisée. Ses autres projets concernent Merlin.

**Jurt :** Il souhaite prouver sa valeur à Julia pour qu'ensemble, ils s'occupent de Merlin.

**Random :** Il souhaite profiter du fait que Martin ne se croit pas découvert. Il va réapparaître officiellement et feindre de ne pas connaître l'engagement de son fils, allant même jusqu'à accuser Elyne.

**Elyne :** Elle veut épouser Martin.

**Martin :** Il a épousé les thèses de Dara. La destruction d'Ambre n'est pas pour lui une fin en soi. Il faisait partie des personnes au courant du voyage de son père et l'a piégé. C'est lui qui était en contact avec le robot (il a organisé la rencontre entre le robot et les Vampires pendant son séjour dans l'Enfer de Elyne). Il a caché l'Atout du robot dans le livre de Elyne. Il a organisé leurs deux enlèvements. Il n'a jamais aimé Elyne.

**Fiona :** Encore une qui n'apparaît pas... Pourtant, elle essaie en coulisse de contrer Dara en poussant Merlin à traverser la Marelle de son père. Elle veut l'assassiner par Atout quand celui-ci sera parvenu au centre pour détruire la Marelle de Corwin.

**La Marelle de Dworkin :** Et non ! elle n'attend pas tranquillement qu'on l'affaiblisse. Depuis un moment, elle a prévu un moyen de retrouver son éclat : pousser Merlin à réparer un autre de ses reflets imparfaits... pour libérer Corail.

### **Glossaire :**

**Ambre :** Le royaume de l'Ordre.

**Les Cours du Chaos :** L'équivalent chaotique.

**Le Cercle d'Or :** Un ensemble d'Ombres proches d'Ambre avec lesquelles Ambre commerce.

**La Zone Noire :** L'équivalent chaotique.

**Un Atout :** Une carte permettant de communiquer avec ce qui est représenté ou de le rejoindre (ou de le faire venir).

**La Marelle :** Le motif source de toute chose dessiné par Dworkin. Il se trouve dans les sous-

sols d'Ambre. Traverser la Marelle donne le pouvoir de voyager en Ombre.

**Ombre :** Une infinité de mondes qui s'étend entre Ambre et la Cours du Chaos.

**Un Chemin Noir :** Moyen qu'utilisent les seigneurs du Chaos pour voyager en Ombre.

---

# Opération : Foudre et Tonnerre

Scénario pour *James Bond 007*

par *Cultösauros*

---

Ce scénario, ayant pour cadre l'univers de James Bond (version cinématographique), a été écrit en prenant fort logiquement comme référence les règles du JdR James Bond 007. Toutefois, il est utilisable avec d'autres systèmes de jeu, pourvu qu'ils puissent mettre en scène des histoires d'espions **flamboyants**, bien éloignées de la grise réalité du monde du renseignement.

Il est destiné à un **petit** groupe de personnages, agents du MI6 et de niveau 00 (il peut probablement être tenté par un PJ seul, pour peu que celui-ci soit aussi doué que Bond lui-même). De ma propre expérience du jeu James Bond 007, les choses deviennent particulièrement délicates à gérer au-delà de trois PJ, et deux me semble être le compromis idéal, à conditions que les joueurs soient suffisamment imaginatifs pour que la partie ne s'enlise pas.

Rendons à César ce qui est à César : le titre du pré-général est celui d'un épisode de *South Park*.

## **Pré-général : Oussama Ben Laden pue du cul**

Iran, montagnes du Kouhistan, quelque part bien à l'est de Birjand, tout près de la frontière afghane, juillet 200X. Une équipe conjointe du MI6 (les PJ) et de la CIA mène une opération de collecte de renseignement dans le cadre de la surveillance de la filière atomique iranienne, et principalement, de ses applications militaires potentielles.

Dans ces montagnes perdues, le groupe d'agents des deux puissances occidentales observe au téléobjectif une rencontre entre des Iraniens et des étrangers venus d'Afghanistan : a priori des Chinois, accompagnés de guides locaux.

L'un des Chinois présente une particularité physique qui le rend facilement reconnaissable : outre sa grande taille (il

dépasse d'au moins une demi-tête toutes les autres personnes présentes) et son physique athlétique, il arbore une tache de vin sur la moitié gauche de la nuque, qui lui remonte derrière l'oreille, et que ses cheveux coupés courts rendent bien visible. Le MJ devra faire passer l'information à ses joueurs sans s'y attarder, de manière à éviter d'éveiller outre mesure leur intérêt pour l'individu : car celui-ci, Zhao Ming-yu, est destiné à croiser à nouveau leur route plus loin dans le scénario.

Tout à coup, l'un des espions (un PJ ou un Américain, comme vous le sentirez) croit reconnaître Ben Laden parmi les guides afghans accompagnant les Chinois. La photo de l'homme, prise depuis la cache des agents, est transmise par satellite au système informatique d'identification anthropométrique de la CIA, et un moment plus tard, la réponse tombe : la probabilité pour qu'il s'agisse bien du chef d'Al Qaida est de 86,172 %. Les agents de la CIA reçoivent le feu vert de leurs supérieurs pour éliminer l'ennemi public numéro 1. Or les objectifs initiaux de la mission conjointe (et donc ceux des PJ) étaient tout autres, puisqu'il s'agissait de tenter de contrecarrer la filière fournissant à l'Iran des informations et des compétences techniques dans le domaine du nucléaire militaire. Et plus précisément, de s'emparer d'une pièce électronique de pointe, élément fondamental dans la réalisation d'un atelier d'enrichissement de l'uranium au laser, une technique qui n'est pour l'instant maîtrisée que par un très petit nombre de pays. Et justement, l'objet vient d'apparaître dans les mains d'un des Chinois.

Les agents de la CIA commencent à défourailler. Sous les sifflements des balles, Iraniens, Afghans et Chinois, surpris, s'affolent et s'enfuient dans toutes les directions.

Les PJ, s'ils veulent continuer leur mission initiale, doivent se lancer à la poursuite de l'individu qui emporte l'objet qu'ils devaient récupérer. Celui-ci s'enfuit à cheval à travers les montagnes. Les poursuivants peuvent foncer vers le campement où se tenait la rencontre et y prendre une jeep (mais ils n'iront

pas loin, les sentiers empruntés par le fuyard devenant rapidement trop étroits), y voler un chameau ou un cheval, ou s'emparer d'une moto ; mais dans tous les cas, les PJ doivent passer sous le feu nourri de leurs collègues de la CIA...

Le MJ mettra en scène une poursuite échevelée dans un décor montagneux désertique, s'achevant par une chute mortelle du poursuivi au fond d'un précipice. Pour récupérer son précieux objet, il faudra qu'un des PJ fasse de l'escalade jusqu'au fond du ravin (puis remonte!), scène qui peut éventuellement être agrémentée d'une rencontre avec quelques vautours.

Les PJ ayant souvent des idées bizarres allant à contre-courant de la logique du scénario et des plans amoureuxment préparés par le MJ, n'oubliez pas qu'il est indispensable que Zhao s'échappe.

Quant à Ben Laden... ce n'était pas lui, d'après les conclusions d'une autopsie ultérieure pratiquée par les médecins légistes de la CIA.

Fin du pré-général. Envoyez la chanson du film, en rapport avec le thème du scénario, bien rythmée, sur une voix féminine, avec des silhouettes de filles pulpeuses et sensuelles qui se trémoussent lascivement sur d'immenses flingues en ombres chinoises.

(personnellement, après une rapide et superficielle consultation de l'étagère appropriée dans ma collection, j'ai jeté mon dévolu sur "Thunder & Lightning" de Fiona (sur l'album "Beyond the Pale"), mais je suis sûr qu'on peut trouver mieux, sauf peut-être pour l'adéquation avec le titre du scénario)

## **Acte I : Fermentations à Nairobi**

Une ambiance de fourmilière en pleine effervescence règne au Cirque, le QG londonien du MI6. En entrant dans le bureau de M, les PJ le découvrent en discussion animée avec le directeur du BNSC (*British National Space Centre*). Sur un ton agacé, M s'écrie :

"Je me fiche éperdument de savoir si les progrès fulgurants du lanceur spatial chinois

sont liés aux récents sabotages de la fusée Ariane ! J'ai bien assez à faire avec l'Irak, l'Iran, la Corée du Nord, et maintenant le Pakistan ! Laissez cela aux Français ! Après tout, ce sont nos alliés."

(cette sortie, que le MJ devra amener très banalement, a pour but d'informer subtilement les joueurs sur la situation dans le domaine des lanceurs spatiaux et les récents progrès chinois en ce domaine, sans attirer leur attention sur ce point. Dans les derniers mois, la Chine populaire a fait d'immenses progrès en la matière, et semble désormais capable de faire jeu égal sur le plan technique avec les leaders du domaine, les Européens à Kourou et les Américains à Cap Canaveral, tout en étant nettement plus compétitive côté tarifs)

Abruptement congédié, le directeur du BNSC se retire hâtivement, en finissant de rassembler ses documents dans sa serviette.

M regarde les PJ :

"Entrez (numéro de code du ou des 00). Ce n'est pas la peine de vous asseoir, vous n'avez pas le temps. Vous partez immédiatement pour le Kenya, le temps de retirer vos billets d'avion auprès de mademoiselle Moneypenny et de passer vous équiper au service Q."

La raison pour laquelle M envoie les PJ en Afrique est la tenue à Nairobi du Forum mondial "Nouvelles technologies et pays émergents", à l'occasion duquel multinationales et grandes puissances vont tenter de vendre un maximum de technologie et/ou de placer un maximum d'usines dans les pays participants, généralement en échange de concessions avantageuses en ressources naturelles. Organisé avec la bénédiction de l'ONU et le mécénat de plusieurs multinationales pour inciter les pays riches à investir dans le Tiers Monde (et donc en permettre le développement technologique), ce forum, qui dure une semaine, a cette année pour thème "les énergies".

Q fournira aux PJ quelques gadgets (au choix du MJ, selon les scènes qu'il compte mettre en place) ; en particulier du matériel d'écoute et d'enregistrement, et bien entendu des téléphones portables bourrés de fonctions "spéciales" (un peu comme les montres habituellement portées par Bond dans les films).

La ville de Nairobi est décrite dans le supplément For Your Information (en V.F. Pour votre information), mais cette description reste hélas très superficielle et gagnera à être complétée par la consultation d'un guide de voyage... voire par l'expérience personnelle du MJ.

Le système électronique ramené d'Iran par les PJ indique que les Chinois sont plus avancés que ne le croyait le MI6 dans la technologie d'enrichissement de l'uranium par laser. M craint que certains pays ne se voient proposer d'acquérir ce genre de matériels à l'occasion du forum ; et d'une manière générale, il y envoie les PJ pour surveiller un peu les tractations occultes qui vont s'y dérouler en coulisses et mettre éventuellement le nez sur des choses intéressantes. La plupart des grandes agences de renseignement ont d'ailleurs du personnel sur place, et ce peut être l'occasion de retrouver d'anciens alliés, adversaires, ou conquêtes. Le MJ développera comme il le désire les conférences et les coulisses du forum.

Si les énergies renouvelables (des classiques barrages hydroélectriques aux éoliennes, panneaux solaires, biocarburants et autres applications de la géothermie) sont à l'honneur, plusieurs tractations sont ouvertes pour la fourniture de centrales nucléaires à différents pays. Et comme du nucléaire civil au militaire, il n'y a qu'un pas, ces tractations sont particulièrement surveillées par les agences de renseignement.

Pendant le forum, les PJ auront la surprise de découvrir la présence de M. Zhao. Gageons qu'ils vont s'intéresser de près à lui : ils pourront sans difficulté apprendre son nom, et savoir qu'il s'agit d'un ingénieur représentant l'entreprise Singapore Powerhouse. La société n'a que peu d'implications dans le nucléaire civil (même s'il est fort possible qu'elle soit derrière la fourniture d'électronique de pointe à l'Iran dont les agents britanniques ont été témoins dans le pré-général), mais en espionnant Zhao, les PJ découvriront des indices leur laissant à penser que Singapore Powerhouse ne se contente pas de fournir des centrales électriques, mais qu'elle sert aussi de façade à certaines activités d'envergure menées par les triades chinoises, et qu'une action importante se prépare, visant les intérêts occidentaux.

Si les PJ manquent de discrétion en espionnant les activités de Zhao Ming-yu ou des autres représentants de Singapore Powerhouse, ils devront affronter quelques gros bras : selon les circonstances, la puissance physique des persos, et le degré de menace qu'ils représentent apparemment pour l'entreprise, il pourra s'agir de quelques petites frappes recrutées dans un bidonville de Nairobi, de membres des triades maîtrisant le kung fu, voire de Zhao lui-même, qui outre le kung fu pratique avec talent l'escrime avec deux épées chinoises. Attention toutefois à ce qu'il ne soit pas éliminé par les héros : il doit pouvoir s'en sortir à peu près indemne pour réapparaître plus loin.

Pour en savoir plus sur ce qui se trame, les PJ vont devoir se rendre au siège de la société, situé comme son nom l'indique à Singapour.

## **Acte II : Singapour chlingue**

Singapour ne fait pour l'instant à ma connaissance l'objet d'aucune présentation poussée en JdR, tout au moins dans un cadre contemporain. Le MJ devra donc étayer ses descriptions au moyen d'un guide touristique, voire de l'expérience procurée par un éventuel séjour sur place.

Deux éléments sont importants à prendre en compte : le climat (nous sommes en été, juste avant la mousson, et des averses orageuses s'abattent assez souvent sur la ville ; les orages sont fréquents en fin d'après-midi, Singapour étant d'ailleurs l'une des régions du monde où la foudre frappe le plus), et les lois locales, parfois particulièrement contraignantes (traverser en dehors des clous par exemple, ou mâcher du chewing-gum dans le métro, sont des comportements passibles d'amende !).

Le MI6 maintient sur place une station de niveau 2, derrière la classique façade d'Universal Export (il n'y a pas si longtemps, la station était encore de niveau 3, mais de récentes restrictions budgétaires ont amené l'agence à diminuer l'importance d'un certain nombre de ses établissements à l'étranger). Si le MJ le souhaite, un colis de Q peut y attendre les PJ, avec quelques gadgets supplémentaires adaptés aux scènes qu'il prévoit de faire jouer.

Comme Soon-Kit Chow, le responsable de la station locale, pourra l'expliquer aux PJ, Singapore Powerhouse (SPH) est une entreprise des plus respectables, dont le siège social occupe un immense gratte-ciel de bureaux dans Jurong Est.

Le PDG de SPH est un certain Kim Yap, citoyen rangé auquel on connaît toutefois une passion : celle du jeu. Si la partie se déroule en 2009 ou plus tard, les PJ pourraient l'affronter aux cartes au casino de [Marina Bay Sands](#), à l'embouchure du fleuve Singapour ; sinon... il faudra, soit tordre un peu la réalité en inventant un casino singapourien fictif ou en avançant la date d'ouverture du casino, soit remplacer l'éventuelle scène du casino par autre chose, soit carrément la supprimer.

Si les persos se livrent à une petite enquête sur la société, ils peuvent découvrir qu'elle est en grande partie financée par Marcus Arnemann, un homme d'affaires australien qui en est l'actionnaire majoritaire. Des investigations complémentaires indiquent qu'Arnemann a des intérêts importants dans un certain nombre d'entreprises de haute technologie du sud-est asiatique, et en particulier dans l'industrie spatiale chinoise, à qui plusieurs entreprises lui appartenant fournissent en outre du matériel. Et s'ils ont demandé à Chow des informations sur l'individu, leur contact leur apprendra, au moment jugé opportun par le MJ (quelques heures avant la fin de l'acte II), qu'Arnemann vient d'arriver à Singapour à bord de son jet privé, un Falcon 900 EX enregistré en Australie.

Pour enquêter sur SPH, les PJ peuvent principalement, soit s'intéresser au siège de l'entreprise, soit s'intéresser à son PDG.

Les locaux de l'entreprise consistent principalement en un gratte-ciel contenant bureaux et laboratoires électroniques. Le gardiennage et la sécurité sont assurés par des Singapouriens de souche chinoise, pour la plupart membres d'une triade locale.

S'intéresser à Kim Yap est essentiellement un prétexte pour que le MJ place dans sa partie une scène dans un casino, un élément traditionnel des films de James Bond. Les persos pourront ainsi obtenir quelques renseignements sur le PDG de SPH et ses habitudes, mais la nécessité de se rendre sur le site pour y enquêter devrait leur apparaître tôt ou tard.

Le climax idéal de l'acte II est le suivant : les PJ s'introduisent par effraction dans le gratte-ciel de SPH, au cours d'une nuit orageuse. Alors qu'ils espionnent une discussion entre Kim Yap et Arnemann, ils sont surpris par Zhao et un nombre suffisant de vigiles pour permettre au MJ de mettre en scène une belle scène de combat, à l'issue de laquelle les persos sont faits prisonniers et amenés devant Arnemann. Celui-ci, dans une tirade digne du génie du mal qu'il est, déclare aux prisonniers que, puisqu'ils ont l'air particulièrement curieux de connaître les secrets de Singapore Powerhouse, il va leur faire l'honneur de leur faire une démonstration de son tout dernier prototype en cours de mise au point. Les PJ sont alors emmenés de force jusqu'à une verrière située sur le toit du building, avec un superbe point de vue dominant toute l'île. En d'autres circonstances, ils auraient peut-être apprécié la vue sur les lumières de la cité, le détroit de Singapour, et l'orage qui enflé et se rapproche, mais les gardes les ligotent sur d'inconfortables bobines métalliques horizontales, situées à proximité de complexes tableaux de contrôle électroniques autour desquels s'affaire un homme de type chinois d'une bonne cinquantaine d'années, malingre, portant de grosses lunettes et au crâne fortement dégarni, qu'Arnemann présente comme étant le docteur Huang, "le prochain prix Nobel de physique". L'Australien explique à ses prisonniers que Huang a mis au point une machine capable de dévier la foudre vers une cible désignée située entre deux émetteurs (il désigne à travers la verrière des structures paraboliques disposées sur le toit), afin d'en capter l'énergie. De son propre aveu, le rendement n'est pas formidable, mais dans une région aussi orageuse que Singapour, il devrait permettre d'assurer au bâtiment de SPH une quasi-autonomie énergétique. "Et maintenant, nous allons procéder à la démonstration. Malheureusement, comme vous êtes actuellement attachés sur les collecteurs, la résistance électrique de vos corps entraînera une légère baisse de rendement du système..."

Tandis que Huang s'affaire avec son tableau de contrôle, Arnemann interrompt brutalement ses explications sardoniques lorsque son portable se met à sonner. Il le sort de la poche de son veston, regarde l'écran, et déclare à Huang : "Docteur, il est temps d'y aller. Juanita va bientôt arriver, et l'Opération Foudre et Tonnerre va pouvoir commencer" avant de lancer aux PJ : "Hélas chers amis, je ne puis rester jusqu'à la fin de l'expérience... Un

rendez-vous important, voyez-vous... Mais je pense qu'avec les explications que je vous ai déjà fournies, vous devriez avoir de ce à quoi vous allez assister... non, participer, une compréhension... fulgurante, si j'ose dire ! Je vous promets que vous allez trouver la soirée particulièrement intéressante, comme disent nos amis chinois !"

Sur ces traits d'esprit qui semblent beaucoup l'amuser, Arnemann et ses subordonnés quittent la verrière, laissant les PJ seuls avec leur destin. C'est le moment de dépenser quelques points d'héroïsme pour se libérer avant que la foudre ne frappe le gratte-ciel... à moins qu'un d'entre eux ait pu échapper à la capture et arrive à point nommé pour libérer son ou ses comparses.

Toutefois, le but de cette scène n'étant pas de tuer arbitrairement les persos, le MJ pourra, si tout semble désespéré, faire intervenir Chow ou un de ses agents.

Si vous avez besoin de fournir des explications techniques sur le fonctionnement de l'appareil à foudre, par exemple pour étoffer le discours d'Arnemann, le principe en est le suivant (*don't try this at home, kids*, ça ne fonctionnera pas !): chacun des émetteurs émet un rayon laser ultra-violet, qui a pour effet d'ioniser l'atmosphère sur son trajet. Au point d'ionisation maximal (là où les rayons se rencontrent), la foudre va frapper. Une structure métallique située à l'aplomb de ce point et de préférence pointue (antenne) conduit l'électricité de l'éclair vers les accumulateurs.

Une fois libérés, et tandis que l'orage se déchaîne au-dessus du gratte-ciel (prouvant l'efficacité de l'appareil du docteur Huang), les PJ peuvent tenter d'obtenir des informations supplémentaires, par exemple en fouillant le système informatique au moyen de la phrase-clé *Opération Foudre et Tonnerre*, ce qui leur permettra de dénicher quelques informations fragmentaires sur une opération visant à détruire les installations de lancement de Cap Canaveral.

Un PJ pourra également se souvenir que Juanita est le nom d'un ouragan dont il a beaucoup été question ces jours derniers, car les météorologues craignent qu'il ne vienne frapper les côtes américaines avec une puissance comparable à celle de Katrina en 2005.

Bref, tout porte à penser qu'Arnemann compte employer les éléments pour parvenir à ses fins

(qui sont, comme vous l'aurez compris et comme les joueurs le devineront peut-être, de mettre à mal les lanceurs de satellites occidentaux (américains ici, européens avec les sabotages d'Ariane évoqués par M), afin d'assurer aux lanceurs chinois une hégémonie dont il retirera de substantiels bénéfices).

Une fois que le MJ estimera avoir fourni aux persos suffisamment d'informations pour leur permettre de continuer le scénario, sans leur avoir tout dévoilé pour autant, il fera intervenir Kim Yap et Zhao, accompagnés éventuellement de quelques vigiles pour donner un peu de fil à retordre aux PJ. Kim Yap n'est pas un combattant et ne devrait pas constituer un gros obstacle pour les persos, mais il est armé d'un pistolet-mitrailleur Heckler & Koch dernier cri ; quant à Zhao, qui porte bien entendu ses deux épées, nous avons déjà eu l'occasion de constater ses dons pour le kung fu. Pendant la baston, spectaculaire et accompagnée éventuellement de quelques courses-poursuites dans les couloirs et les escaliers du gratte-ciel (et n'oubliez pas les cages d'ascenseurs avec tous ces jolis câbles), les accumulateurs du docteur Huang, frappés à répétition par la foudre, seront victimes d'une surtension, provoquant un début d'incendie qui s'étendra rapidement à l'ensemble du bâtiment. Si vous avez bien su doser les forces adverses, les persos devraient éliminer définitivement Zhao et sortir du gratte-ciel avant qu'il ne se transforme en un immense brasier, mais vous pouvez laisser planer le doute sur la mort de leur adversaire, les flammes empêchant d'aller vérifier qu'il y est bien resté. La mort de Kim Yap, personnage moins important, ne fera quant à elle aucun doute (peut-être en tombant du haut du building ?). Quoi qu'il en soit, une chose est certaine : Arnemann a *tenu sa promesse...*

### **Acte III : Tout va péter !**

Les PJ doivent maintenant se rendre en Floride pour y déjouer les sabotages de l'Opération Foudre et Tonnerre.

Le plan d'Arnemann est effectivement d'utiliser la force destructrice des éléments (les vents de l'ouragan Juanita et les orages qui l'accompagnent) pour endommager fortement les installations de Cap Canaveral. À elle seule, Juanita aurait probablement causé de gros

dégâts matériels, mais les fulgurations répétées aggraveront encore les choses, provoquant des incendies et endommageant les installations électriques et électroniques.

La géographie faisant bien les choses (en tous cas si l'on se place du point de vue d'Arnemann), Cap Canaveral est situé dans *Lightning Alley*, surnom donné à la région la plus souvent frappée par la foudre de tous les États-Unis.

Les PJ savent que le système du docteur Huang fonctionne grâce à deux émetteurs lasers situés de part et d'autre de la cible. Ils devraient donc se mettre à la recherche de tels appareils. Bien entendu, la tâche est gigantesque, et en toute logique, ils devraient se mettre en rapport avec les autorités américaines pour obtenir le renfort de moyens locaux (police, U.S. Air Force, etc.) : après tout, les Américains sont les premiers concernés par l'attentat en préparation !

Si les persos ont des contacts dans les services secrets américains (Felix Leiter, par exemple, ou leurs collègues du pré-général), ils pourraient sillonner le ciel de Floride avec eux à bord d'un hélicoptère équipé de moyens modernes d'observation (pilote par l'un d'eux ou par un PNJ).

Mais la tâche est compliquée par les conditions météorologiques : l'arrivée prochaine de Juanita rend les vols de plus en plus délicats, les vents devenant de plus en plus violents, et les autorités vont finir par interdire à tous les appareils de prendre l'air (bien entendu, les PJ peuvent passer outre, mais ce sera à leurs risques et périls, et s'ils restent trop longtemps en l'air, vous pouvez corser les choses en secouant violemment leur appareil, voire en provoquant un accident).

L'approche de l'ouragan rendant également la navigation maritime des plus périlleuses, les persos auront peut-être l'idée de se limiter à une recherche le long de la côte, partant du principe qu'aucun navire ne pourrait rester en place avec une stabilité suffisante par un tel temps.

Enfin, ne sachant rien de la portée de l'appareil de Huang, les PJ ignorent également dans quel rayon chercher !

À noter que les persos pourraient demander que soient mises à leur disposition des images satellites de Cap Canaveral et de ses environs ; mais les autorités américaines n'ont pas envie de montrer à des espions, fussent-ils britanniques, des images de qualité militaire

d'une zone comportant des installations aussi importantes qu'une base de lancement spatial de l'U.S. Air Force.

En réalité, le dispositif mis en place ici par les sbires d'Arnemann est légèrement différent de celui vu à Singapour : il ne s'agit pas d'une paire d'émetteurs, mais de toute une série, disposés à l'ouest de la cible en un arc de cercle allant du nord-est de Merritt Island jusqu'à la ville de Cap Canaveral, en passant par Titusville et l'aéroport de Tico. La précision du système est nulle (alors que l'appareil singapourien était précis au mètre près), mais Huang estime qu'il devrait assurer plusieurs centaines d'impacts de foudre sur les deux sites de lancement (civil et militaire). Les émetteurs, au nombre de vingt, sont dissimulés dans des semi-remorques ou des mobil-homes, disposés à intervalles d'environ deux miles. Auprès de chacun d'eux, une équipe de quatre personnes se tient prête à déployer la parabole, dès que les conditions seront devenues suffisamment mauvaises pour que la circulation des passants soit des plus réduites. Ces hommes de main, dont bon nombre sont des Chinois recrutés parmi la triade de Miami, sont habillés en policiers, en membres de la Garde Nationale, en gardes-côtes ou en équipes de secours, afin de moins attirer l'attention. Ce ne sont que de petites frappes, et bien qu'ils soient légèrement armés, ils ne devraient pas donner beaucoup de fil à retordre aux persos.

Une fois que les PJ auront repéré (et mis hors d'état de nuire) deux ou trois de ces paraboles, ils ne devraient plus avoir de difficultés à localiser les autres. Il n'est pas nécessaire qu'ils s'attellent eux-mêmes à la tâche de démanteler chaque émetteur, ils peuvent transmettre le bébé aux Américains ; mais faites leur quand même rencontrer Huang auprès d'une des paraboles dont ils s'occuperont (si possible située au creux de l'arc de cercle, sur l'aéroport de Tico par exemple).

Si le MJ le désire, le démantèlement complet du réseau d'émetteurs peut survenir un peu tardivement, et la foudre peut frapper à répétition les installations spatiales et y provoquer des dégâts plus ou moins importants.

Le docteur Huang n'est pas un combattant, et le capturer devrait être chose aisée. Les PJ devraient alors l'interroger pour savoir où se trouve Arnemann. Mais ce n'est pas la seule information importante que l'inventeur peut leur

révéler si on lui pose les bonnes questions : car au moyen d'éléments infiltrés au sein du personnel du centre spatial Kennedy, une paire d'émetteurs a été introduite sur le site à bord de deux camions, qui doivent à l'heure qu'il est être disposés de part et d'autre du centre de contrôle des lanceurs n° 39, le bâtiment névralgique de Kennedy. Et la foudre peut frapper d'un instant à l'autre, occasionnant des dégâts dévastateurs !

Les persos n'ont plus qu'à foncer au cœur du centre spatial pour mettre hors d'état de nuire l'appareil diabolique, en espérant ne pas arriver trop tard. Faites monter la tension en décrivant l'orage dont l'intensité devient de plus en plus forte, et les vents de plus en plus violents. Les hélicoptères sont cloués au sol, et il faut se rendre sur place par la voie terrestre, en empruntant le pont (long d'environ 5 km) de la route 405. Mais gageons que les PJ, qui risquent d'être emportés par une bourrasque à chaque instant, sauront arriver juste à temps !

Quant à Arnemann, Huang s'il est interrogé à ce sujet déclarera que son jet privé se trouve à l'aéroport de Miami.

#### **Acte IV : Ça sent le roussi pour le génie du mal...**

Outre son énorme aéroport international, Miami possède dans ses environs immédiats plusieurs terrains d'aviation plus petits. Et c'est justement sur l'un d'eux, *Kendall-Tamiami Executive Airport*, situé au sud-ouest de la ville, qu'est stationné le Falcon 900 EX de Marcus Arnemann. Mais les PJ ne penseront pas forcément immédiatement à aller le débusquer ici.

Voyant son projet d'attentat mis en échec, Arnemann ne s'attardera pas en Floride et décollera dès que les conditions météorologiques le permettront.

Plusieurs fins sont possibles pour ce scénario, selon les envies du MJ :

- Arnemann peut s'envoler tranquillement une fois l'ouragan passé, sans que les PJ ne soient en mesure de l'inquiéter ;

- il peut prendre la fuite *in extremis* après avoir été repéré, auquel cas vous pouvez : soit faire jouer une poursuite aérienne, les PJ réquisitionnant un autre avion pour suivre leur adversaire (mais ce genre de scène risque d'être stérile, l'avion des PJ n'étant pas en mesure d'abattre le jet d'Arnemann, faute d'armement, et le Falcon ayant probablement une autonomie supérieure) ; soit faire intervenir des chasseurs de l'USAF qui tenteront de contraindre l'avion à se détourner et à regagner les États-Unis (mais devront peut-être se résoudre à l'abattre, auquel cas Arnemann peut périr dans le crash, ou sauter en parachute et s'échapper si vous souhaitez en faire un grand méchant récurrent) ; soit faire arriver les PJ avec un lance-missiles sol-air, ou à bord d'un véhicule de l'U.S. Army pourvu d'un canon antiaérien, et leur permettre de tenter d'abattre l'avion, qui vient de décoller sous leurs yeux ;

- enfin, si vos PJ ont été suffisamment rapides et efficaces, ils peuvent débarquer sur le tarmac de Tamiami avant le départ du Falcon, et tenter d'interpeller Arnemann ; mais celui-ci ne se laissera pas faire et tentera de se frayer un chemin à la force des armes pour s'emparer d'un véhicule et tenter de disparaître dans la nature (il est armé d'un pistolet-mitrailleur, et les trois hommes d'équipage du Falcon, qu'il abandonnera froidement à leur sort, ont des pistolets).

Fin de

Opération : *Foudre et Tonnerre*

---

# Damnation Alley

Scénario pour *Macho Women With Guns*

par *Cultösauros*

---

*Damnation, Damnation Alley*  
*Don't walk alone through the valley, yeah*  
*Damnation, Damnation Alley*  
*You'll never get out of here alive*  
(Bitch, Damnation Alley)

Si vous avez toujours pris *Macho Women With Guns* (MWWG) pour un jeu délirant avec lequel il est impossible de jouer des trucs sérieux, construits et intelligents, vous aviez tout faux (bon OK, les règles ne font rien pour aider). Ce scénario est là pour vous en convaincre...

Certains puristes estimeront peut-être que je pervertis l'esprit du jeu en mettant en scène des sujets très sérieux sur un ton à peine parodique : tant pis pour eux !

Au passage, il ne me paraît pas très compliqué de convertir ce scénario, soit en scénario 100 % sérieux, soit en scénario délire, et de l'adapter à d'autres jeux (Bitume ou les jeux cyberpunk, par exemple).

Avertissement : faire du MWWG en réduisant fortement le côté parodique et second degré du jeu aboutit bien souvent à des résultats *crus* et pas forcément du goût de tout le monde. Pour cette raison, la lecture du présent scénario est déconseillée aux âmes sensibles et aux lecteurs trop jeunes.

Les personnages et les événements apparaissant dans ce scénario sont totalement fictifs, et toute ressemblance éventuelle avec des individus existant ou ayant existé ne serait qu'une coïncidence fortuite.

Dernière note : bien que MWWG ne permette d'incarner que des PJ féminins, les joueurs y sont en général des hommes (allez savoir pourquoi... sans doute un fantasme refoulé d'avoir une forte poitrine et de s'habiller léger mais sexy en dentelle, soie et latex). J'ai donc fait le choix de parler de *joueurs*, mais

d'employer à leur sujet le féminin... Même chose d'ailleurs pour l'autre côté du paravent (mais j'ai préféré éviter d'employer le terme *Maîtresse de Jeu*, un peu trop connoté sado-maso).

## California Paradise

Il existe deux versions différentes du *Machoverse*, l'univers de MWWG, selon que l'on considère l'édition de 1994 ou la version D20 de 2003. Ce scénario ne se passe dans aucune des deux, mais dans une Californie imaginaire qui ressemble cependant beaucoup à la nôtre (même si la plupart des noms ont été changés).

Les PJ sont les "officiers" du *chapitre* de Hell (ville du sud de la Californie) des *Cycle Sluts* (un gang de bikers féminins) : les *Cycle Sluts From Hell*. Si vous n'avez que quatre PJ, il s'agira de la présidente, la secrétaire-trésorière, la sergent d'armes et la capitaine de route ; au delà de quatre, vous pouvez rajouter une vice-présidente et scinder en deux le poste de secrétaire-trésorière. Le reste du chapitre (qui comporte en tout et pour tout une dizaine de membres, officiers compris) est constitué de PNJ.

Un minimum de connaissances sur les gangs de bikers *one-percenters* sera utile pour mettre en scène le scénario. La MJ pourra par exemple se référer à [ce document \(\\*.pdf\)](#), qui fait un résumé très clair de l'organisation des gangs de motards criminalisés.

La présidente, secondée par la vice-présidente, dirige le chapitre ; la secrétaire-trésorière s'occupe des aspects administratifs ; la sergent d'armes s'occupe de la discipline interne et de la sécurité ; la capitaine de route s'occupe des déplacements du groupe (choix des itinéraires, des étapes, des points de ravitaillement, des contacts avec les forces de l'ordre au cours du trajet, etc.).

Comme tout gang de bikers qui se respecte, les Cycle Sluts roulent bien évidemment en Harley-Davidson, haïssent les motos japonaises, sont copieusement dotées en armes blanches et en flingues, et trempent dans des activités illégales (trafic de drogues, d'armes, vols, violences physiques, blanchiment d'argent, etc.) même si elles sont probablement bien moins redoutables que les quatre principaux gangs : les Satans Hogs (et leurs affidés les Iraq Vets), les Highwaymen (ennemis jurés des Satans Hogs), les Desperados (alliés des Highwaymen) et les Infidels. Bref, ce ne sont en aucun cas d'innocentes rebelles vivant libre en marge de la société des sédentaires et roulant cheveu au vent sur les rubans de bitume qui traversent les grands espaces américains, mais bien des délinquantes organisées, voire, n'ayons pas peur des mots, de dangereuses criminelles.

## Nightriders

Parties pour un *run* de quelques jours à travers les grandes étendues désertiques de la Californie, les Cycle Sluts From Hell au grand complet, suivant la route 66 vers l'est, arrivent dans la San Hernando Valley. Le chapitre, après une exaltante chevauchée sous le soleil, fait halte pour la nuit dans la petite ville de San Hernando (conformément aux instructions de la capitaine de route). Après avoir refait le plein de leurs machines, les bikers envahissent l'un des bars, désireuses de se désaltérer, de faire la fête toute la soirée, de se bourrer la gueule, éventuellement de se défouler dans une bonne baston avec les loubards du coin, et finalement de se trouver des beaux mecs peu farouches pour tirer leur coup.

La MJ décrira la réaction des habitants du cru devant cette invasion motorisée, et mettra en scène la soirée, qui comprendra probablement quelques défis entre *sœurs* ou avec les autochtones : beuveries, cul-secs chronométrés, burns et courses de motos dans

la grand rue, concours de bras de fer, lancers de crans d'arrêt, chants paillards, danses, bref, c'est la fête, au grand déplaisir de certains indigènes qui voudraient pouvoir dormir tranquilles et qui ne décolèrent pas contre leurs policiers qui, s'estimant en infériorité numérique flagrante et totalement surclassés pour ce qui est de l'armement, n'osent pas intervenir.

## Middle of Nowhere

Le lendemain matin, les Cycle Sluts se réveillent avec la gueule de bois, et des souvenirs embrumés des agréables événements de la nuit passée.

Mais au moment de repartir, l'une de leurs sœurs manque à l'appel : "Tiny" Ann Sixx est introuvable, son portable ne répond pas, mais sa Harley est toujours là. Peut-être est-elle encore en train de profiter d'un reliquat des plaisirs de la nuit dernière ?

Plus le temps passe, et plus les Sluts s'inquiètent. L'absence de Tiny (ainsi surnommée car elle ne mesure qu'1m55) n'est pas normale. Les PJ finiront bien par prendre une décision et se mettre à la recherche de la disparue (car il n'est pas envisageable de repartir sans elle).

Vadrouiller dans le voisinage en faisant retentir dans les rues de San Hernando le bruit caractéristique des moteurs Harley-Davidson ne fournit aucune piste. Aucune des personnes interrogées n'a rien vu (mais il est manifeste que les bikers les intimident, ce qui pourrait amener à tort les PJ à croire qu'on leur cache quelque chose). Si vos joueurs ont besoin de se défouler, vous pouvez éventuellement leur faire interroger le gros malin macho de service, qui tentera ouvertement de draguer l'une d'elles, voire de la peloter, et devra être remis à sa place par la manière forte.

Si les Cycle Sluts tentent particulièrement d'obtenir de l'aide des jeunes femmes du lieu, en jouant sur la solidarité féminine, elles les trouveront particulièrement apathiques, même dans les catégories en principe les plus "émancipées" (étudiantes, professions libérales, enseignantes, etc.), et ne pourront rien en tirer.

Enfin, si elles mettent la ville à feu et à sang pour retrouver leur sœur, la police locale demandera des renforts, et une intervention d'envergure des forces de l'ordre aura lieu, qui

risque fort de se terminer par la mise sous les verrous du chapitre entier (Tiny exceptée...).

## Carboy

Quand vos joueurs auront stagné un moment, l'une des PJ croira reconnaître dans la rue le mec qu'avait emballé Tiny lors de la fiesta de la veille, au volant d'un gros pick-up Ford F-150 série spéciale *Harley-Davidson*, vitres baissées, radio à fond, coude et gourmette en plaqué or à la portière.

Si les Sluts lui font signe pour qu'il s'arrête, il les dépassera en faisant ronfler son moteur, un épais nuage noir sortant de son pot d'échappement alors qu'il accélère.

Le seul moyen de l'interroger sera de le coincer quelque part. Nos bikers peuvent donc, soit le suivre à distance et le rejoindre là où il s'arrêtera, soit le prendre en chasse et le forcer à s'arrêter.

Une fois acculé, Johnny Bob essaiera d'abord de jouer les durs, mais gageons que les PJ sauront l'attendrir (au sens où on attendrit une viande), et qu'il finira par révéler avoir enlevé Tiny pendant qu'elle cuvait, avec l'aide de quelques-uns de ses copains, pour l'emmener dans un ranch à l'écart de la ville (donc dans le désert).

Johnny Bob est un *prospect* (un membre probatoire) du chapitre local des Satans Hogs, mais les PJ n'en savent rien.

## Riding in Thunder

Le ranch en question est situé à quelques miles de San Hernando, et à peu près autant des ranchs voisins. Cet isolement relatif devrait permettre aux Cycle Sluts d'y faire une descente relativement discrète, bien que musclée.

Les quelques hommes se trouvant à l'intérieur du ranch ont beau être armés (pistolets, fusils d'assaut, voire plus selon l'arsenal transporté par les PJ), ils ne font pas le poids face à un gang de *macho women with guns*, et nos héroïnes devraient parvenir à prendre les lieux d'assaut sans difficulté majeure.

Tiny est prisonnière dans une cellule aménagée dans le sous-sol du bâtiment d'habitation, tremblante, nue et menottée en croix sur un lit métallique au matelas nu taché de sang et d'autres substances. Couverte de sang séché, d'ecchymoses et de souillures, elle présente également des traces de brûlures de cigarettes en de multiples endroits. Et comme ses sœurs le craignaient, elle a subi des sévices sexuels.

En découvrant la disparue dans un tel état, il est fort possible que le gang décide de passer une nouvelle fois ses nerfs sur les occupants du ranch, afin d'assouvir un soudain besoin de vengeance...

## Hell Hath No Fury

Si vos joueurs sont des bourrines, le scénario risque de s'arrêter là : Tiny est retrouvée et vengée, le chapitre reprend son run, et voilà tout. Si par contre elles jouent plus finement, elles pourront découvrir des indices leur permettant de continuer au-delà.

En fouillant la maison et/ou en interrogeant ses occupants, les PJ se rendront compte de l'existence d'un réseau de traite des blanches, raison pour laquelle plusieurs cellules ont été aménagées dans le sous-sol du bâtiment.

Au besoin, ce sont les révélations de Tiny elle-même (si elle n'est pas trop traumatisée par ce qu'elle a subi) sur ce qu'elle a entendu et vécu pendant sa courte captivité qui les remettront en selle pour la suite prévue des événements.

Parmi les éléments intéressants que les PJ peuvent découvrir dans le ranch, il y a un blouson de cuir aux couleurs rouges et blanches des Satans Hogs, chapitre de San Hernando Valley, soigneusement rangé dans la penderie de la chambre principale, et une Harley, fortement poussiéreuse (il y a même des toiles d'araignées dessus !), dans le garage : ceci semblerait indiquer que le chapitre local des Satans Hogs soit impliqué dans l'affaire (et accessoirement, que le propriétaire de la Harley, qui figure parmi les occupants de la maison passés à tabac (voire pire) par les Sluts, n'ait plus vraiment l'*esprit biker*). S'emparer des couleurs comme trophée, ou à défaut les souiller irrémédiablement, est

un geste indispensable à accomplir si les PJ sont de véritables Cycle Sluts.

Enfin, il y a sur place une impressionnante collection de DVD pornos, un ordinateur dont le disque dur regorge de photos pornos, et des quantités respectables d'alcool, de tabac, de cannabis, de métamphétamines, et de GHB (gamma-hydroxybutyrate, la "drogue du viol") (mais l'identification de ces deux dernières substances nécessite de l'expérience dans le domaine, ou une analyse chimique).

### Living in a Boy's World

Il est temps d'expliquer à la MJ ce qui se passe vraiment ici.

La San Hernando Valley est mise en coupe réglée par les Satans Hogs, de façon discrète afin de ne pas effaroucher le grand public, qui les tolère et les trouve même plutôt sympathiques car il a d'eux une vision assez bon enfant, forgée grâce à des films tels que "L'épopée sauvage" avec Marlon Brando et Lee Remick, "Les anges de Satan" avec Nicholas Cage, ou plus récemment "Bande de Rebelles" avec John Travolta, qui les présentent comme de gentils rebelles, et non comme ce qu'ils sont réellement : des criminels en bande organisée.

Les activités principales des *Satans Hogs* - *San Hernando Valley* (SHSHV, le chapitre local des Hogs) sont liées au sexe et à la drogue. Les SHSHV contrôlent l'industrie du cinéma pornographique (première activité économique du coin, qui vaut à la région les surnoms de *San Pornando Valley* et de *Silicone Implants Valley*), la prostitution dans la vallée et alentour, et ont organisé un réseau de traite des blanches, qui s'empare de femmes jeunes, jolies et apparemment paumées, de passage dans la vallée, pour le compte de réseaux de prostitution ou de réalisateurs de snuff movies (c'est dans cette intention que Tiny a été kidnappée). Ils sont également une plaque tournante du trafic de drogues, arrivant aux États-Unis par le Mexique ou la côte californienne, et expédiées ensuite vers l'intérieur du pays en suivant tout d'abord la route 66. Les SHSHV produisent eux-mêmes certaines drogues : métamphétamines et GHB dans des laboratoires clandestins situés dans les sous-sols de maisons appartenant à ses

membres, marijuana grâce à des plantations (abondamment irriguées) de cannabis. Ils assurent également une distribution bon marché de drogues à forte pharmacodépendance au sein d'une bonne partie de la population de la vallée, en particulier chez les femmes (les *brebis*, qui ne sont pour les Satans Hogs rien de plus que des marchandises, des possessions, des biens de consommation), dont ils s'assurent ainsi chimiquement la soumission et la docilité, ce qui facilite leur "utilisation" dans l'industrie locale du sexe (ceci explique aussi l'apathie de la population féminine locale, remarquée par les Cycle Sluts lors de la recherche de Tiny).

À noter que les SHSHV ont pour la plupart bien trahi l'*esprit biker*, préférant rouler en 4x4 climatisé que se taller le coccyx et de respirer la poussière sur des motos. Les Cycle Sluts ne rencontreront des Hogs à moto que lorsque ces derniers auront réalisé qu'un autre groupe de bikers est venu les défier sur leurs terres.

Le chapitre de San Hernando Valley est l'un des plus imposants du gang des Satans Hogs, atteignant presque une trentaine de membres (si vous considérez que c'est insuffisant pour donner assez de fil à retordre au chapitre des PJ, vous pouvez augmenter leur puissance grâce aux membres d'un (ou plusieurs !) chapitres de Satans Hogs en visite dans la vallée, à une bande d'Iraq Vets (traditionnels suppôts des Satans Hogs) ou à un club *hangaround* de bikers désireux de devenir des Satans Hogs et qui dans ce but exécuteront spontanément de basses besognes pour les SHSHV).

Le QG des SHSHV, que les PJ ne découvriront que tard dans le scénario, est situé dans un ranch isolé et fortifié, bien clôturé de barbelés, avec caméras de surveillance, détecteurs de mouvements, etc. Une vraie forteresse, conçue pour résister à un petit assaut ! Les accès au ranch sont en permanence gardés par au moins un Satans Hog armé, un lion (oui, vous avez bien lu, il y en a qui ne se contentent pas de bêtes *rottweilers*) rôde dans l'enclos entourant le bâtiment central, bâtiment dont les murs sont capables de résister à un tir de roquettes, et l'intérieur est un véritable petit *dungeon* (au sens JdR du terme, pas au sens sado-maso !) avec ses pièges (trappes, guillotines, pièges à feu et autres crotales). Une partie du bâtiment,

que nous appellerons le gynécée (les Hogs quant à eux n'ayant pas un vocabulaire aussi soutenu), est une sorte de harem où sont prisonnières des jeunes femmes rendues dociles par la drogue, et qui sont les actrices vedettes des nombreux films pornos produits par les SHSHV (films dont les PJ ont pu voir la collection complète dans la maison où Tiny était séquestrée).

### **Hit and Run**

Ayant découvert que derrière l'enlèvement de Tiny se cachait une machination misogyne de grande ampleur, les Cycle Sluts From Hell assemblées en réunion plénière font solennellement le serment d'y mettre fin, et de ne pas quitter San Hernando Valley avant d'avoir tenu ce serment.

Les Cycle Sluts peuvent par exemple installer un campement caché dans le désert, et mener depuis cette base des explorations discrètes pour découvrir les installations des SHSHV, avant de lancer dessus des raids massifs et destructeurs.

Lors des premières explorations des Sluts, menées par petits groupes, les PJ pourraient être repérées par des Satans Hogs, qui viendront à leur rencontre (en Harley ou en pick-up, selon les circonstances) pour leur expliquer qu'ici, c'est leur territoire, et qu'ils ne veulent pas y voir d'autre gang de bikers, même s'il s'agit de femmes. Si les PJ parviennent à garder leur calme malgré les réflexions sexistes qui ne manqueront pas de fuser, et n'éclatent pas ces émissaires, elles peuvent les suivre de loin pour voir où ils se rendent, et repérer ainsi une première installation hog.

D'éventuels prisonniers capturés lors des raids peuvent être interrogés pour découvrir toute l'ampleur des activités criminelles des Satans Hogs, dont les PJ n'ont eu qu'un aperçu lors de la libération de Tiny.

Au fur et à mesure que leurs installations (a priori tout d'abord les cultures de cannabis, entrepôts de stockage de drogues, et laboratoires chimiques) seront détruites, les

Satans Hogs réaliseront la menace qui pèse sur leurs activités, et commenceront à réagir. Cela se traduira tout d'abord par quelques patrouilles en 4x4, puis par des virées en groupe à moto.

La tactique des raids devrait permettre aux Cycle Sluts d'affaiblir graduellement les SHSHV, en réduisant progressivement leurs effectifs (faute de quoi, toutes *macho women with guns* qu'elles soient, elles n'auraient que bien peu de chances de sortir victorieuses de la confrontation finale...).

N'oubliez pas que pendant cette phase, le chapitre des PJ aura besoin de ravitaillement, en carburant, nourriture, eau, etc. Les Cycle Sluts peuvent se procurer ce dont elles ont besoin dans les installations victimes de leurs raids, plus simplement en les achetant tout à fait normalement (mais elles courent alors le risque d'être repérées et suivies par leurs ennemis), ou en menant des raids sur les commerces de la vallée (ce qui ne fera rien pour leur attirer les bonnes grâces des habitants "normaux").

### **Back to the Cave**

En frappant les SHSHV au niveau de leur production de drogues et de leurs laboratoires de stockage, les Sluts vont les empêcher de continuer à droguer commodément les *brebis* de la vallée. La plupart d'entre elles vont donc subir les effets de la crise de manque, avec agitation, anxiété, irritabilité, insomnies. Si les PJ remarquent le changement de comportement chez les habitantes et l'identifient pour ce qu'il est, elles pourront, au bout de quelques jours (quand la première phase du sevrage sera passée), tenter de rallier à leur cause les jeunes femmes de San Hernando Valley, faisant souffler parmi elles le vent de l'émancipation, et de la révolte contre les Satans Hogs.

Même si ces femmes ne deviendront sans doute jamais de vraies bikers, et restent donc, toutes femmes qu'elles soient, des inférieures aux yeux des PJ, elles peuvent être organisées et encadrées de telle sorte que leur soif de vengeance contre ceux qui les ont réduites à la dépendance et pour nombre d'entre elles à l'esclavage sexuel soit dirigée de façon

suffisamment efficace pour qu'elle puisse être assouvie.

Les anciennes victimes des SHSHV peuvent fournir aux Cycle Sluts des informations sur les activités du gang, leur procurer du ravitaillement, et même, si les PJ pataugent trop, leur indiquer l'emplacement du repaire des Hogs.

### **Race With the Devil**

Si vos joueurs (ou leurs persos) sont de grosses bourrines, vous pouvez abrégier la phase "enquête / raids" pour passer à la confrontation finale avec le chapitre local des Satans Hogs.

Idéalement, cette confrontation se fera en deux temps : d'abord, un affrontement à moto entre les deux chapitres, qui devrait occasionner des pertes de part et d'autres et faire prendre conscience aux SHSHV qu'ils ont face à eux, non pas de bêtes *brebis*, mais des filles qui en ont, et qui pourraient bien leur mettre une raclée en terrain découvert ; ensuite, éventuellement à l'issue d'une course poursuite dans le désert entre les Hogs qui s'enfuient pour échapper au carnage et le gang des PJ, un assaut donné contre le QG des SHSHV, entreprise beaucoup plus délicate pour les Cycle Sluts, car le rapport de force sera alors en faveur des Satans Hogs.

Il n'y a que peu de chances pour que la confrontation des deux bandes de bikers en plein désert se fasse "à l'ancienne", chaque groupe fonçant bêtement sur l'autre en hurlant, au mépris du feu ennemi. Il est plus probable, soit que les Satan Hogs fondent par surprise sur le campement des Cycle Sluts, qu'ils auront découvert auparavant, soit que les Sluts leur tendent une embuscade alors qu'ils se regroupent sur la route pour se rendre par exemple à une réunion à leur QG.

### **Back to the Wall**

La MJ devra dresser un plan du QG, avec ses défenses, et de ses alentours. N'oubliez pas le lion ! Même s'il ne devrait pas faire long feu devant une *macho woman with guns* armée d'un fusil-mitrailleur, ça impressionne toujours (quand il ne fait pas la sieste, évidemment...).

Investir de force le repaire des Satans Hogs est une opération extrêmement risquée, qui se soldera inévitablement par de nombreuses pertes dans les rangs des Cycle Sluts. Aussi est-il probable que les PJ ne lancent pas leur bande dans un assaut frontal, mais, après avoir testé les défenses de leurs adversaires lors d'une ou deux escarmouches, se préparent à les assiéger (si vos joueurs sont assez connes pour lancer leurs Sluts à l'assaut du QG des Hogs alors qu'elles ont pu en mesurer l'efficacité des défenses, elles n'auront que ce qu'elles méritent : décimez sans état d'âme leurs rangs, avant que les survivantes ne décident de s'enfuir pour combattre un autre jour, avec ou sans les PJ (s'il en reste !)).

Organiser un siège risque d'être délicat : les Satans Hogs vont très certainement rameuter d'autres chapitres du gang par téléphone portable, qui vont rappliquer d'ici quelques jours, rendant la position des Cycle Sluts From Hell intenable : car même si celles-ci faisaient appel à d'autres chapitres des Cycle Sluts, leur gang est beaucoup moins nombreux et nettement moins bien équipé que les Satans Hogs, et les chapitres les plus proches n'arriveraient probablement qu'après les premiers renforts de leurs adversaires. Bref, il convient de faire vite, à la faveur de la nuit par exemple.

Laissez vos joueurs élaborer un plan d'action, en fonction de ce qu'elles auront pu découvrir des défenses du repaire des SHSHV. Quand elles se prépareront à donner l'assaut (ou à effectuer une reconnaissance poussée sous le couvert de l'obscurité, ou à lever le siège, enfin bref, quand elles se décideront à bouger), deux événements se produiront, presque simultanément : d'une part, les guetteuses entendront des bruits de moteurs se rapprochant rapidement dans le silence du désert, et d'autre part, des coups de feu claqueront à l'intérieur du QG.

## Goin' Wild

Les moteurs ne sont pas des moteurs de Harley-Davidson ; il s'agit probablement plutôt de plusieurs pick-ups 4x4. Ce sont les jeunes femmes de San Hernando, qui, après avoir mis la main sur tout ce qui ressemblait de près ou de loin à une arme dans leur entourage, ont décidé d'aller donner elles aussi l'assaut au repaire des Satans Hogs. Ce qu'elles vont faire sur leur lancée, sauf si les Cycle Sluts, les prenant pour des renforts venant au secours des assiégés, tentent de les stopper par la force (auquel cas, elles provoqueront un véritable carnage dans les rangs des arrivantes).

Si les Sluts laissent passer les femmes de San Hernando, leur charge soudaine, défonçant les clôtures à coup de pare-buffles et emboutissant tous les petits obstacles sur leur passage, permettra aux PJ, une fois qu'elles se seront elles-mêmes remises de leur surprise, de s'approcher du QG des Hogs par l'arrière, et de tenter d'y pénétrer par l'endroit le moins bien défendu : le toit.

(vos joueurs pourraient bien entendu avoir d'autres idées, dont certaines sont même susceptibles de marcher, comme de bourrer un pick-up d'explosifs et de le lancer contre le bâtiment)

Quant aux coups de feu qui ont retenti à l'intérieur du bâtiment, ils proviennent du gynécée : après s'être copieusement imbibés d'alcool pour se remonter le moral, trois Satans Hogs ont décidé d'aller passer du bon temps en compagnie de quelques-unes de leurs actrices fétiches. Mais ils avaient oublié un détail : par manque de drogue, leurs stars ne sont plus les brebis dociles qu'on peut voir dans les films ; et il semble qu'elles ne soient pas particulièrement disposées à continuer leur carrière actuelle... Bref, les trois Hogs se sont laissés surprendre comme des bleus et faits submerger par leurs prisonnières, qui se sont emparées de leurs armes, les ont froidement abattus, et sont sorties de leurs quartiers pour se venger de leurs geôliers. Avec l'apparition inattendue de cet ennemi intérieur, voilà les Satans Hogs pris entre deux feux, obligés à la fois de se défendre contre l'assaut des assiégeantes et de tenter de refouler leurs actrices, ivres de folie homicide.

Bref, le vent de la révolte s'est enfin levé parmi la population féminine de San Hernando Valley, et le règne des SHSHV semble toucher à sa fin : l'assaut des Cycle Sluts, combattantes entraînées, enfonce définitivement sur leur cercueil le clou qui sonne le glas de leur dictature (si vous me permettez d'employer cette image quelque peu osée).

Aidées par leurs alliées improvisées, les Sluts investissent le repaire des Hogs, dont elles devraient se rendre maîtresses en quelques dizaines de minutes au maximum, mais moyennant quelques pertes humaines. Dans le camp adverse, aucun homme ne survivra à l'assaut : ceux que le chapitre des PJ ne tuera pas seront mis en pièces par les femmes du cru. L'aube se lèvera sur une vision dantesque...

## Road of Bones

Une fois le QG des Satans Hogs détruit et les dernières femmes libérées de leur esclavage, les PJ auront accompli leur serment. Leur promesse tenue, les Cycle Sluts From Hell peuvent repartir pour de nouvelles aventures...

## Annexe : À propos des références culturelles du scénario :

"Damnation Alley" est certes le titre d'un roman de Roger Zelazny, traduit en français sous le titre "Les culbuteurs de l'enfer" (puis "Route 666"), mais en dépit de quelques points communs entre ce livre et le contexte du présent scénario, ce n'est pas à lui qu'il est fait référence ici : car "Damnation Alley" est aussi une chanson (et un album) de Bitch.

La ville de Hell existe bien en Californie, mais elle est abandonnée.

Cycle Sluts From Hell est le nom d'un groupe de heavy metal américain, principalement remarquable par la présence de quatre (à l'origine) chanteuses.

Les intertitres du scénario empruntent leurs noms à des chansons interprétées par des grandes voix féminines du rock plus ou moins dur (qui ne sont jamais qu'un type particulier de *macho women*) :

"California Paradise" est une chanson des Runaways.

"Nightriders" est une chanson de Lee Aaron.

"Middle of Nowhere" est une chanson de House of Shock.

"Carboy" est une chanson des Delphines.

"Riding in Thunder" est une chanson de Bitch.

"Hell Hath No Fury" est une chanson de Rock Goddess.

"Living in a Boy's World" est une chanson de Fiona.

"Hit and Run" et "Race With the Devil" sont des chansons de Girlschool.

"Back to the Cave" est une chanson de Lita Ford.

"Back to the Wall" est une chanson de Divinyls.

"Goin' Wild" est une chanson de Wendy O. Williams.

"Road of Bones" est une chanson d'Ignitor.

---

# Quand le vent se lèvera

Scénario pour *L'appel de Cthulhu*

par MrSel

---

## Description

Format : 5-6 heures

Nombre de personnages : préférentiellement 4-5

Ambiance : Appel de Cthulhu

Style : Menace

Système : Aucun ou Appel de Cthulhu.

## Contexte

Bénouville est une commune apparemment sans histoire de Seine-Maritime. Entre Etretat et Fécamp, Bénouville paraît être resté de toute éternité un village anodin qui ne comporte aujourd'hui que 120 âmes.

Deux choses sont toutefois notables dans ce village : premièrement, **le vent souffle constamment** en ce lieu. Les habitants s'y sont habitués, mais les gens de passage se sentent rapidement opprésés par le bruit constant des rafales venant de la mer. Les habitants ont d'ailleurs l'habitude d'accrocher des flûtes éoliennes sur leur toit ou dans leur jardin, ajoutant des mélodies étranges au bruit incessant du vent. Cette coutume semble exister depuis longtemps car, particularité unique, **la chapelle du village comporte une de ces flûtes éoliennes taillée dans la pierre de son clocher**. Son sifflement est presque inaudible au niveau de la rue, mais il est très nettement perceptible lorsque l'on se rend sur le toit de cette chapelle. De fait, bien peu de Bénouillois sont au courant de son existence.

La deuxième chose d'intérêt de Bénouville est **l'escalier taillé dans la falaise qui mène à la plage**. Selon les guides touristiques, l'abbé Desson-de-Saint-Aignan est à l'origine de sa construction en 1883 : il aurait fait creuser ses 283 marches en guise de pénitence. Cet escalier est nommé dans la région « **la Valleuse du Curé** » et il s'est effondré en juillet 2001.

Après cinq années de cajoleries, de menaces et de pétitions diverses, le maire de Bénouville, Marc Ybert, a enfin obtenu de la part de la région une autorisation de mener des travaux de rénovation sur la Valleuse – ainsi que les nécessaires subventions correspondantes. Les travaux sont prévus pour le printemps 2008 et le maire souhaite profiter de l'hiver pour faire venir inspecter les lieux par différentes autorités (les Monuments historiques, le service culturel de la ville d'Etretat, l'évêché du Havre, etc.).

## Quelques recommandations concernant les personnages

Les personnages pour ce scénario ne sont pas déterminés à l'avance. Ils peuvent tout naturellement être des natifs du cru de nature curieuse (un professeur enseignant à Fécamp et vivant à Bénouville par exemple) ou revêtant une certaine autorité (un gendarme ou même le maire). Il est tout autant possible pour eux d'être un expert mandaté par leur hiérarchie pour venir inspecter le site des travaux de rénovation : un profil orienté culturel qui vient de la part de la mairie d'Etretat (un écrivain, un artiste ou un administratif), un émissaire de l'évêché du Havre (un prêtre) ou bien un « historien » venant des Monuments (archéologue, historien, etc.). L'important pour eux est uniquement d'avoir une bonne raison de se rendre sur place et de fureter un peu.

Il n'est pas nécessaire que les personnages aient une bonne connaissance du Mythe, mais il peut se révéler utile qu'au moins un d'entre eux aient accès à un ou deux sorts (l'exorcisme est encore parfois un passe-temps des rebouteux du coin, ainsi que la marotte de quelques représentants de l'Eglise). Quelques hauts scores en Histoire seront néanmoins nécessaires pour avoir, au final, une image cohérente de ce qui se passe – mais est-ce vraiment nécessaire ?

## L'envers de l'Histoire

Bénouville fait partie de ces villages qui n'auraient pas dû avoir de passé. Ce n'est qu'une grosse ferme dans la deuxième moitié du IX<sup>ème</sup> siècle, lorsque les invasions vikings se font particulièrement fréquentes. Parmi les grandes confrontations armées, de nombreuses escarmouches, plus petites, n'ont pas laissé de traces officielles dans l'Histoire. A l'emplacement où naîtra Bénouville, une de ces escarmouches oppose des partisans chrétiens à des Vikings appuyés par leur sombre sorcier. Ce dernier a invoqué dans la bataille un Serviteur des dieux extérieurs. Le combat tourne toutefois à l'avantage des Français, qui achèvent tous les Vikings mais ne peuvent détruire le monstre : ils ne peuvent que l'incapaciter temporairement et se résolvent donc à l'enterrer vivant dans la falaise voisine. Des prêtres chrétiens sont appelés en renfort et confectionnent un sceau visant à enfermer de toute éternité le Serviteur.

Ce sceau est entretenu dans le temps par un rituel qui nécessite un sifflement de flûte continu. Ce point a été résolu par l'érection d'un oratoire surmonté d'une flûte éolienne : la permanence du vent particulièrement exceptionnel du lieu a été mise à contribution par les prêtres de l'époque. Les Français, une fois le rituel mis en place, s'en vont et tentent d'oublier ce terrible secret. L'Eglise garde néanmoins un oeil sur le lieu qui, en dépit du sifflement continu produit par l'oratoire, se constitue progressivement en village.

Jusqu'au milieu du XIX<sup>ème</sup> siècle, l'évêché du Havre garde des archives assez précises sur la nature particulière de Bénouville. A chaque construction ou réfection de l'oratoire, qui devient une chapelle vers 1230, l'Eglise intervient pour faire installer une flûte éolienne – sans fournir la moindre explication à quiconque. Avec la perte de pouvoir politique de l'Eglise en France qu'accompagne la Révolution, les archives gênantes sont de plus en plus difficiles à dissimuler et les demandes sortant de l'ordinaire éveillent souvent la suspicion de la part des autorités laïques. En 1881, l'abbé Desson se voit confier la charge de transférer de l'évêché au village les archives concernant son terrible passé. Celui-ci s'exécute et, sous couvert d'une pénitence que cet homme irréprochable a du mal à justifier, fait construire la Valleuse. Ces travaux lui

permettent d'accéder au sceau, d'en inspecter l'intégrité et d'y enfouir une partie des archives. Il dissimule ensuite le reste des archives dans la chapelle et mène une existence la plus tranquille possible jusqu'à sa mort, les ouvriers ayant travaillé sur le site tenant tous leur promesse de ne rien dévoiler de leurs excavations sur le site de la Valleuse.

En 2001, l'érosion – naturelle ? - fait s'effondrer la Valleuse du Curé et met presque à jour la galerie latérale (voir le paragraphe *Sous terre* ci-après). Un groupe de cultistes danois met plusieurs années à tirer les conclusions d'une telle opportunité et s'apprêtent à passer à l'action prochainement pour récupérer leur monstrueux héritage. C'est à ce moment que les Investigateurs arrivent sur place et constitueront la seule ligne de défense contre la résurgence de cette menace vieille de mille ans.

## Développement

Au début du scénario, laissez les Investigateurs faire leur petit tour du propriétaire : campagne normande, très petit village, habitants honnêtes et sans aberrations (pas la peine de chercher des traces du Masque ici !), etc. Laissez-les inspecter la chapelle et la Valleuse. En apparence, tout va bien et rien ne permet de croire à un guet-apens quelconque. Les Investigateurs qui n'habitent pas sur place devront d'ailleurs faire la navette avec leur ville respective : il n'y a pas d'hôtel à Bénouville. De plus, la couverture des opérateurs de télécommunications mobiles est assez aléatoire : seuls certaines zones de la ville paraissent propices pour capter le réseau.

Il est en outre très important pour la cohérence du scénario d'insister sur **la permanence du vent** qui tape sur le système des personnages et sur les remarques des locaux, qui s'amusent au dépens des étrangers à cet égard. Il peut être judicieux de diffuser en boucle des enregistrements de rafales de vent (il en existe quelques-uns notamment dans les sons de jeux vidéos, en particulier *Combat Mission*) ou à défaut, le grésillement d'un poste de radio positionné en dehors d'une station. Selon son inspiration, le Gardien peut décider que les Investigateurs découvrent les archives de la chapelle ou l'excavation de la Valleuse, mais cela n'est pas obligatoire. Tous les documents sont en français et sont donc consultables rapidement à n'importe quel

moment du scénario : il n'y a pas à prévoir de soirée spécialement consacrée à la traduction de feuillets en latin écrits d'une main tremblante...

En revanche, les Investigateurs pourront être intrigués par la fréquence avec laquelle des touristes danois visitent la chapelle. Mme Bourileu (voir le chapitre *La chapelle*) pourra d'ailleurs mentionner ce fait de manière anodine... Une consultation du livre d'or confirmera ses dires : au moins deux couples et trois hommes seuls de nationalité danoise ont visité la chapelle au cours de la semaine passée. Si une surveillance attentive de la chapelle est mise en place, les Investigateurs pourront remarquer que certains de ces touristes reviennent plusieurs fois – en s'inscrivant sous des noms différents. Tous les touristes danois utilisent des véhicules de location provenant d'une entreprise parisienne de location de véhicules de tourisme, basée près de l'aéroport Charles-de-Gaulle. Une étude approfondie des cahiers à spirale de Mme Bourileu (ce qui nécessite une grosse soirée de travail fastidieux) mettront en évidence une fréquentation étrangement élevée de touristes de nationalités nordiques dans les quatre à cinq dernières années. Lorsque les Investigateurs pensent être aller au bout de leur mission, qu'ils ont juste un peu la puce à l'oreille en ce qui concerne ces visiteurs danois, faites passer les cultistes à l'attaque.

### **Les cultistes**

Les cultistes forment une extrémité dégénérée d'un ancien culte viking qu'il est aujourd'hui difficile de rattacher à un culte ou un autre... Les prêtres de ce culte ne sont que l'ombre des sorciers des temps anciens et leurs pouvoirs sont beaucoup plus limités. Ils sont néanmoins activement à la recherche de sources de pouvoirs mystiques.

Les cultistes sont au nombre de cinq : deux femmes et trois hommes. Ils ont tous un type scandinave marqué et peuvent paraître très semblables pour un observateur extérieur. Ils possèdent quelques armes de poing achetées très récemment sur le marché noir du Havre. Seul l'un d'entre eux, Gøren, est capable de lancer des Sorts (Contrôler un Serviteur et Créer un Zombie) et fait office de gourou au groupe. Il possède en outre un parchemin de nature druidique permettant de faire cesser le vent.

L'équipe envoyée en France a pour objectif de prendre possession du Serviteur et de le ramener au culte. Ils ne sont pas là spécialement pour s'attaquer à la population locale et chercheront d'abord à récupérer le monstre sans provoquer de confrontations frontales. Idéalement, ils vont chercher à terroriser les habitants suffisamment longtemps pour pouvoir emmener le Serviteur sans avoir à verser une goutte de sang. Ils sont de plus particulièrement prudents, usant constamment de pseudonymes et misant sur la langue danoise pour être incompris.

### **L'attaque sur Bénouville**

Le plan des cultistes est le suivant : Gøren emmène une embarcation à une quarantaine de mètres du rivage et commence le rituel druidique. Il doit régulièrement chanter et alimenter le rituel en points de magie pour l'entretenir. A peu près au même moment, les autres cultistes coupent les deux lignes téléphoniques qui relient Bénouville à Fécamp et Etretat. Idéalement, les cultistes passent à l'attaque à la tombée de la nuit et leur opération devrait se dérouler en moins de deux heures.

Dès que le rituel est en place, deux cultistes patrouillent dans les rues de Bénouville et menacent les habitants qui souhaiteraient sortir de chez eux. Si les Investigateurs sont plutôt musclés, considérez que Gøren a créé plusieurs zombies qui patrouillent eux aussi. Sans encadrement des Investigateurs, les habitants restent terrés chez eux sous le choc des menaces physiques et de l'absence quasi-surnaturelle de vent (si vous avez mis un fond sonore adéquat pendant tout le début de partie, l'absence de vent se fera aussi sentir auprès des joueurs). Les deux autres cultistes vont attaquer la Valleuse à coups de pioche : en moins d'une heure, ils auront perforé la roche et élargi suffisamment l'ouverture pour s'aventurer dans la galerie latérale.

Selon la réaction des Investigateurs, les cultistes réagiront de diverses manières. Si les cultistes patrouilleurs sont mis en échec, Gøren revient rapidement sur terre ferme pour contrôler le Serviteur et punir ses ennemis. Si les Investigateurs sont plus discrets, les cultistes vont se rendre compte que la galerie latérale n'est pas assez large pour transporter le Serviteur : ils vont d'abord explorer le puits, faire tomber le mur de la cave pour enfin

commencer à hisser le monstre hors de son tombeau. Gøren ne reviendrait alors que lorsque la bête sera déterrée : il n'est pas totalement sûr que de la portée de la protection du sceau et préfère empêcher le vent de faire siffler les flûtes éoliennes de tout le village le plus longtemps possible.

Si les Investigateurs ne sont toujours pas intervenu au moment de l'exhumation du Serviteur, les cultistes chargent le monstre dans un véhicule de type Espace, emmènent les éventuels zombies dans les voitures personnelles et quittent le village. Les Investigateurs pourront alors essayer de les poursuivre à travers l'Europe. Cette éventualité dépasse toutefois le cadre de ce scénario et correspond à l'objectif des cultistes : ceux-ci récupèrent le Serviteur sans éveiller de suspicion particulière, sans blesser la population et sans autres formes d'interactions que quelques menaces physiques. Ils auront en plus probablement gagné les feuillets du Livre d'Eibon dans la foulée.

### **Sous terre**

Le sceau et la prison du Serviteur sont placés directement sous le village. Le tunnel creusé au IX<sup>ème</sup> siècle est accessible par une cave d'une des maisons de Bénouville. Les habitants actuels ignorent tout de cet accès, qui se trouve d'ailleurs muré. Un des murs de la cave comporte un symbole chrétien (un poisson) partiellement effacé par le temps (cette pierre date probablement du XV<sup>ème</sup>). Si le mur est abattu, on accède assez facilement au sceau en passant par un puits vertical plus large qu'un homme et profond d'une dizaine de mètres.

Le sceau est aussi accessible par la Valleuse du Curé : à une dizaine de mètres du haut de la falaise, en dégagant quelques marches à demi érodées, on peut atteindre une galerie horizontale d'une trentaine de mètres de long et qui mène directement au sceau. Ces galeries souterraines sont donc artificielles et une analyse poussée (Histoire ou Géologie) permet d'identifier précisément leur origine et leur datation approximative (fin XIX<sup>ème</sup> pour la galerie horizontale, fin IX<sup>ème</sup> pour le puits vertical).

Le sceau en lui-même est constitué d'une grosse pierre en granit non taillée. Il n'existe pas de carrières à proximité qui fournisse ce genre de matériaux (Géologie). Elle est creusée

de trois poissons stylisés (un symbole chrétien particulièrement rare – Histoire) qui ont apparemment été gravés il y a plus de dix siècles. Le sceau est immunisé à toutes les attaques non magiques (y compris les explosifs) tant que les flûtes éoliennes de Bénouville sifflent. Même les attaques magiques n'ont que 20% de chances d'être effectives. Au pied du sceau repose une caisse de métal munie d'un verrou rudimentaire (voir le paragraphe *L'héritage de l'abbé*).

Si le sceau est brisé d'une manière ou d'une autre, les explorateurs trouveront un Serviteur en état de coma dans une cavité rocheuse à peine plus grande que lui. Des armes médiévales en état de décomposition avancée jonchent le sol, ainsi que quelques fragments de squelettes (uniquement des hommes, tous de haute taille – Médecine). Dans cet état, le Serviteur peut être réveillé par le lancement du sort Contrôler un Serviteur des dieux extérieurs ; il est aussi tout à fait transportable sous réserve de disposer de quelques hommes et de cordes.

### **L'héritage de l'abbé**

La caisse de métal peut être datée assez exactement de la deuxième moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle (Archéologie ou Histoire). Le verrou en place cède facilement et permet de récupérer le contenu de la caisse : deux gardes d'épées médiévales (une d'origine franque, l'autre viking) et un ensemble de papiers jaunis par le temps. Les papiers sont des copies parcellaires du Livre d'Eibon dans une traduction en français moderne.

En les parcourant une petite heure, il est possible de prendre connaissance de la description des Serviteurs, ainsi que de lire la description parcellaire d'un rituel de création de sceau magique qui nécessite un perpétuel sifflement de flûte pour être maintenu. La nature parcellaire de ces écrits interdit de pouvoir apprendre un sort, mais confère 1% de Mythe à tout lecteur, ainsi que la perte de 0/1 SAN. Tous ces documents sont écrits de la même main et ont été rédigés sur un papier produit au XIX<sup>ème</sup> siècle et dans une langue française de la même époque. La datation du contenu est, elle, beaucoup plus hasardeuse. Une des feuilles indique la présence de la cache où se trouve le reste des archives dans la chapelle.

## La chapelle

Pour accéder à la chapelle, il est nécessaire de convaincre Mme Bourileu, une dame âgée qui en conserve la clef. Elle demande à tous les visiteurs de remplir un livre d'or usé. Elle collecte depuis une vingtaine d'années, dans des cahiers à spirale, la fréquentation de la chapelle. La chapelle est globalement anodine. Tout ce qu'il y a à savoir est mentionné dans le fascicule à l'entrée : elle a été construite au XVIème siècle sur l'emplacement de l'ancienne chapelle. Elle se trouve sur l'emplacement d'un oratoire aujourd'hui disparu qui date du Moyen-Âge qui a été construite pour rendre grâces de la fin des invasions vikings. La seule particularité architecturale est la présence d'une flûte éolienne sculptée dans la pierre sur son toit.

Un examen poussé ou très chanceux de la chapelle permet de trouver, à la base d'un pilier, la cache aux archives – les inspections précédentes se sont toutes focalisées sur la flûte éolienne et ne sont jamais tombées sur cette cache. Les documents présentent un historique de tous les travaux de construction ou de réfection d'édifices religieux à Bénouville depuis le IXème siècle. Cet historique se conclue par une mention de la construction de la Valleuse – édifice laïque, bien que son commanditaire soit un religieux. Une annotation dans la marge indique que « la cave au poisson mène à la tombe du Non-Mort ». Cette indication correspond bien entendu à la cave d'une maison, non pas à une caverne sur la falaise – et certainement pas au culte de Cthulhu. Si les Investigateurs le pensent, ils sont en droit de perdre le temps qu'ils veulent sur cette fausse piste. Comme les documents récupérés auprès du sceau, ces archives sont des copies effectuées au XIXème siècle.

**Note** : en fonction de la situation, le Gardien peut juger opportun ou non de joindre un

poignard enchanté aux archives. Cette arme pourrait être décisive en fonction du déroulement du scénario et de la nature du groupe d'Investigateurs. Il s'agit d'un poignard en argent, datant du XVIIIème siècle et orné de croix celtiques et de la phrase « Dieu sauve ».

## Conclusion

Ce scénario peut faire office d'introduction à une recherche axée sur les anciens cultes européens et l'ombre que le Mythe y projette. De manière plus prosaïque :

\* Si les cultistes arrivent à quitter Bénouville avec le Serviteur, les Investigateurs devraient perdre 1d6/1d10 SAN en imaginant les horreurs auxquels ils pourront se livrer avec cet esclave monstrueux ;

\* Si les cultistes n'arrivent pas à emporter le Serviteur, mais que le sceau est irrémédiablement endommagé ou si la population de Bénouville a été blessée ou prise en otage, les Investigateurs gagnent 1d6 SAN ;

\* Si les cultistes échouent dans leur plan et que les Investigateurs arrivent à préserver l'intégrité du sceau et à épargner totalement la population locale, ils gagnent 1d10 SAN.

Les Investigateurs pourront en outre commencer à se poser des questions sur la nature du monde qui les entoure. En effet, selon toute vraisemblance, l'Eglise était engagée, jusqu'à une époque récente, dans une lutte contre des entités monstrueuses (le poignard enchanté ne fait que confirmer cette thèse). Par ailleurs, s'ils mettent la main sur le rituel druidique (ce qui nécessite une sacrée dose d'audace et de talent), ils pourront se demander d'où vient ce rituel et quel est le pouvoir qu'il manipule. En outre, de nombreuses questions se posent désormais sur la nature des religions païennes d'Europe et leur réelle portée.

---

# Quand le vent se lèvera

*Scénario pour Les Masques d'Olinmar*

*par Acritarche*

---

*Les Masques d'Olinmar* est un jdra que j'ai écrit pour le second concours Démiurges en Herbe de l'association Forgesonges. Je livre tel quel le scénario écrit pour l'occasion malgré qu'il aurait fallu un peu remettre les choses en contexte. J'espère que le glossaire aidera à pallier ce manque.

## Quand le vent se lèvera

un scénario pour « Les Masques-tombe d'Olinmar » écrit par Acritarche



### Prologue

Le Maître des Gourdes (le plus haut poste d'une guilde marchande) Bono a reçu un courrier lui apprenant que Fardin, un de ses marchands est actuellement détenu sur l'archipel

de Dungale. Spécialisé dans les parfums et autres potions de Dalhialys, il est accusé d'avoir empoisonné le seul puits de Dungale.

Bono a affrété la rochavelle Le Faucon Libéré avec laquelle il a déjà mené de nombreuses missions commerciales pour ce voyage. On lui a imposé un Sourcier-diplomate d'Anamil et il a décidé d'emmener avec lui un marchand qui termine son apprentissage auprès de lui en guise de conclusion à sa formation.

Le Faucon Libéré est une ancienne rochavelle pirate. Elle fut capturée par des Circans dont l'un d'eux devint le capitaine. Les cinq autres font partie de l'équipage qui compte dix autres membres dont un Sourcier-pilote. Sa coque pierreuse est profilée pour la vitesse comme ses trois mâts placés en cercle autour du centre de la rochavelle. Ses cales sont relativement spacieuses et accueillent un réservoir de 150 litres lui donnant une autonomie de 10 à 12 jours de vol. Le Faucon Libéré est équipé avec un harpon géant et un cracheur de feu impressionnant. Mais, son capitaine refuse de l'utiliser car c'est une arme scientilogique.

Ce scénario s'adresse donc à une équipe comptant jusqu'à quatre PJs :

- ☞ un Sourcier-diplomate (D) d'Anamil délégué auprès de maître Bono ;
- ☞ un marchand (M) qui termine son apprentissage auprès de maître Bono ;
- ☞ un Sourcier-pilote (P) sur la rochavelle le Faucon Libéré ;
- ☞ un Circan (C), propriétaire et capitaine du Faucon Libéré.

### In media res

Il est préférable de débiter la partie sur le Faucon Libéré alors qu'il n'est plus qu'à trois jours de voyage de Dungale. Alors que les PJs discutent avec Bono de la situation de Fardin, un vent violent et glacé se lève. Aussitôt, P et C soupçonnent que la rochavelle approche d'un tourbillon polaire et lancent probablement une manœuvre d'évitement.

Malheureusement, le tourbillon est beaucoup plus important qu'ils ne le soupçonnent et il faudra le courage de P, C et de tout l'équipage pour sortir le Faucon Libéré des doigts glacés et puissants du tourbillon. Non sans mal, puisque la rochavelle perd un de ses mâts inférieurs et son mât de beaupré est endommagé. Le vent glaçant le sang, les mats et voiles arrachés, la lutte pour sortir du courant tourbillonnant sont autant d'occasion de pimenter la scène.

Malgré ses dommages, le Faucon Libéré rejoint Dungale sans problèmes et avec un jour d'avance, porté par un vent froid et puissant qui ne l'abandonne qu'à quelques dizaines de miles de Dungale. Il est aisé de comprendre que ce vent est annonciateur du large tourbillon qu'ils viennent d'effleurer.





## Arrivée sur Dungle

Dungle est un archipel composé de trois rochiles. Panis, la plus grande est aussi la plus élevée des trois. Elle est peuplée par deux communautés, Doranous, peuplée

exclusivement de Talpides dont le chef est Drugrif, sous la coupe d'un Possédé renégat, Mortant. L'autre communauté, Canole, est peuplée d'Hommes et de Talpides sous la direction de Cerdic. Panis possède une petite nappe phréatique sous le contrôle de Doranous. Canole a le droit d'en prélever une part grâce à une gigantesque noria construite à cet effet.

Buris est la plus petite rochile de l'archipel et elle est peuplée uniquement d'Hommes dirigés par Berlen. L'aqueduc qui la relie à Panis lui apporte la moitié de l'eau prélevée par la noria pour ses cultures. C'est dans cette communauté que se trouve le puits empoisonné et qu'est détenu Fardin.

Anid est la rochile la plus basse et est peuplée de la communauté éponyme composée à moitié d'Hommes et de Circans. Son chef, Adman est un Circan fier détestant les Talpides. Anid n'a pas droit directement à une part de l'eau prélevée dans Panis, mais elle la troque en fournissant les autres communautés d'objets finement ouvragés et de grande qualité et en louant les services de ses Circans.

Le Faucon Libre atteint Buris en soirée et Berlen leur donne rendez-vous le lendemain matin après leur avoir attribué un logement et fourni un repas frais. A leur réveil, les PJs sentent un vent fort et froid souffler sur l'archipel, annonciateur de l'arrivée, dans les cinq jours, du typhon polaire auquel ils ont échappé ! Il n'est pas difficile de se rendre compte qu'il va

provoquer de terribles dégâts et transformer l'archipel en glaçon invivable pendant quelques semaines.

Dès lors, les PJs se retrouvent avec une triple mission :

1. découvrir l'auteur de l'empoisonnement du puits ;
2. réparer le Faucon Libre ;
3. préparer les communautés au typhon et/ou assurer leur évacuation vers une rochile proche.

Tôt ou tard, ils se rendront compte que ces trois éléments sont intimement liés.

## Enquête à la source

La rencontre avec Fardin est tendue. Il clame son innocence mais refuse de s'étendre sur la présence du poison dans son sac. Il ment en prétendant que ce n'est pas lui qui l'a vendu et le faire avouer sera difficile car il comprend que ce serait signer son arrêt de mort. Il prétend ne vendre que des parfums, des fortifiants et des liniments. Mortan lui avait dit que le poison était destiné à tuer Cerdic. Fardin déteste Cerdic depuis que celui-ci l'a humilié en public.

Bono insiste pour ne pas bousculer « son » marchand et pour qu'une enquête soit menée par D et M. Il obtient facilement la confiance de Berlen et Cerdic, ainsi qu'un sursis pour Fardin. Son avenir dépend donc de la rapidité d'enquête et de la perspicacité des PJs.

L'inspection du puits révèle qu'il est alimenté indirectement par l'aqueduc et si les PJs se rendent sur Panis, ils remarqueront des plantes mortes autour du canal qui mène à l'aqueduc et ils apprendront que plusieurs personnes ont eu une indigestion il y a une ou deux



semaines. En suivant les plantes mortes, ils arriveront à la noria de Panis qui plonge dans les entrailles de la rochfile.

Impossible de continuer plus avant l'exploration sans pénétrer dans le monde troglodytique de Doranous, et donc l'autorisation de Durgrif, son chef, qui refuse « après avoir consulté sa communauté ». L'attente est l'occasion d'apprendre l'importance de la nappe phréatique de Tanis et des complexes relations qu'elle impose aux communautés de l'île auprès de Cerdic et Berlen, chef de Buris qui ne semblent guère s'apprécier. Il est alors clair que cet empoisonnement concerne directement les quatre communautés et qu'il faudra réunir ou du moins consulter les quatre chefs.



### Le combat des chefs

En rencontrant les chefs (individuellement ou lors d'une réunion des quatre), les PJs peuvent apprendre que :

☞ Buris a perdu quatre personnes et une récolte suite à l'empoisonnement ;

☞ Cerdic a coupé l'approvisionnement de Buris pour ne pas perdre d'eau dans un puits contaminé ;

☞ les communautés ont un lourd passé de disputes autour des prélèvements sur la nappe, et la distribution de ceux-ci ;

☞ Cerdic, Berlen et Adman, chef de Anid, nourrissent un grand ressentiment envers Doranous qui fixe arbitrairement les prélèvements ;

☞ il y a deux Prêtres-sourciers sur l'archipel : Daman, toujours jovial et conciliant, il est partout au service de Canole, Buris et Anid ; et Mortan qui est plutôt sombre et s'enferme dans Doranous et défend les intérêts talpides, il est connu

pour sa coquetterie et son amour des parfums lourds ;

☞ un échantillon de plantes mortes se révèle contenir le même poison que l'eau du puits [test difficile sous Bouillonnement (Alchimie végétale)] ;

☞ un habitant de Canole a vu un Talpide nu (comme ceux de Doranous) près de la noria deux jours avant que l'empoisonnement ne frappe Buris ;

☞ de nombreuses inimitiés séparent les chefs des quatre communautés (voir tableau).

Mortan est un très vieux Possédé exilé d'Olinmar qui s'est réfugié sur Dungale. L'odeur de son corps en décomposition le trahirait et c'est pourquoi il s'enrobe d'autant de parfums. Il les achète à Fardin qui sait que Mortan est un Possédé, Daman aussi d'ailleurs. Mais ce dernier est trop lâche et a trop peur de Mortan pour le dire à quiconque. Son dégoût envers le Possédé est pourtant visible, mais il prétend que ce sont ses parfums qui l'indisposent. Cerdic s'en doute un peu car c'est Mortan qui lui a remis les plans de la noria. Mais Mortan utilise ses pouvoirs de Prêtre-sourcier (en fait des filets à rosée de sa confection et beaucoup de baratin) et régénère la nappe phréatique dont l'archipel dépend. De plus, Cerdic s'est trop vanté de l'invention de la noria, et il est trop fier, pour se rétracter.

Mettons fins aux rumeurs, voici les faits. L'empoisonnement est un plan de Mortan pour monter les trois autres communautés les unes contre les autres et profiter des troubles pour assassiner Cerdic. Il a acheté un poison à Fardin et l'a fait déposer dans la noria par un des Talpides de Doranous. Le poison s'est répandu dans le canal et est descendu jusque Buris où il a empoisonné durablement les puits.

Ce que <b>rouge</b> pense de <b>bleu</b>	<b>Adman</b>	<b>Berlen</b>	<b>Cerdic</b>	<b>Durgrif</b>
<b>Adman</b>	<b>Anid</b> Je suis peiné par l'empoisonnement. Ma communauté est prête à faire face en achetant des filets à rosée	Il refuse d'irriguer Anid par l'aqueduc qui relie nos rochiles. C'est un tétu et il m'a déjà menti	Il est imbu de lui-même et croit être un grand chef. Sa noria doit être l'œuvre des Scientilogues.	Il me semble être un benêt qui dirige un peuple de benêts. Mortan tire les ficelles dans son dos
<b>Berlen</b>	C'est un commerçant hors pair et le prix qu'il tire de l'artisanat d'Anid et des services des Circans est exorbitant	<b>Buris</b> Le puits est vital pour ma communauté. Son empoisonnement doit être sévèrement puni !	C'est un grand chef, mais sans Daman, il aurait refusé de nous alimenter. C'est chose faite depuis qu'il a empoisonné notre puits	C'est un Talpide typique. Il ne pense pas par lui-même. Mais, aidé de sa communauté et de Mortan, il prend de bonnes décisions
<b>Cerdic</b>	C'est un bon chef qui n'est pas à la hauteur de ses prétentions. Ses insinuations quant à l'origine de ma noria sont injurieuses	C'est un sot à l'intelligence proportionnelle à la taille de sa communauté. Il nous est toujours redevable du canal de l'aqueduc qui lui fournit sa part d'eau	<b>Canole</b> Les malades et l'empoisonnement de nos cultures nous innocentent. Je redoute un danger pour ma communauté	Durgrif est le pantin de Mortan. L'empoisonnement pourrait venir de chez eux car Mortan ne veut plus partager l'eau de la nappe qu'il dit déclinante. Mortan a promis de me tuer
<b>Durgrif</b>	C'est un meneur d'homme qui devrait être respecté mais Mortan sait mieux	C'est un petit chef et une petite communauté. Mortan dit qu'il ne compte pas	Il est malin et il faut s'en méfier. Mortan s'est promis de le tuer	<b>Doranois</b> Je ne suis pas responsable pour le puits. (Et quand je ne sais pas, je demande à Mortan !)

Mortan pensait que Berlen tuerait Cerdic pour cela. Il s'est trompé car Berlen, sur les conseils de Daman, a fait appel à Bono et aux Sourciers-diplomates d'Anamil.



### Avant la tempête

Tôt ou tard, les PJs apprendront l'existence du typhon polaire et le danger qu'il représente pour l'archipel. Cela risque de faire souffler un vent de panique parmi les communautés

d'Anid, Buris et Cerdic ; Doranous est certaine de survivre dans ses cavernes.

Même si le Faucon Libéré est rapidement réparé, il ne peut emporter plus de 50 personnes. Et la rochîle la plus proche, complètement désertique, est située à une demi journée de voyage. Même en remorquant toutes les tables flottantes de l'archipel, on ne pourra évacuer plus de 75 personnes par voyage. Et il faudra encore leur amener suffisamment de nourriture et de filets à rosée pour qu'ils subsistent quelques semaines. Les Circans peuvent ne pas compter pour plus de cinq passagers si les PJs organisent une rotation pour qu'ils se reposent régulièrement sur la rochavelle.

Communauté	Habitants
Anid	73 Hommes + 29 Circans
Buris	31 Hommes
Cerdic	62 Hommes + 74 Talpides
Doranous	157 Talpides + 1 Possédé
<b>Total</b>	166 Hommes + 29 Circans + 231 Talpides

De leur côté les Talpides de Cerdic ne pourront creuser un abri et des réserves de nourriture et d'eau pour plus de 150 personnes. Il faudra donc que les PJs trouvent un équilibre délicat entre abri et évacuation, aidé dans leur tâche par Daman. Par contre, il est certain que les dissensions entre les chefs de

communautés ne facilitera pas la tâche des PJs.

Les PJs peuvent utiliser l'urgence du typhon pour faire taire les rancœurs entre communautés. A chaque jour qui s'écoule, le vent devient plus fort et plus froid. Le cinquième jour, il devient impératif que le Faucon Libre quitte définitivement Dungale sous peine de rester cloué au sol. Il est intéressant de jouer sur cette urgence pour mettre la pression aux PJs.

Jour	Météo	Dommages
1	vent faible et frais	aucun
2	vent modéré et froid	aucun
3	vent fort et piquant	aucun
4	vent violent et glacé	1/heure
5	vent déchaîné et mortel	1/minute

Si les PJs ne pataugent pas trop dans leur enquête, maître Bono se charge d'organiser la préparation des réserves en eau et nourriture et d'accompagner les familles dans cette décision difficile.

### Le Faucon blessé

Réparer le Faucon Libéré ne sera pas simple. Les seuls bois utilisables sont produits sur Anid, et Adman ne les vendra qu'au prix fort. Ce prix sera l'évacuation complète de sa communauté dès qu'il apprendra l'existence du typhon polaire.

Après avoir trouvé le bois, encore faut-il trouver l'artisan pour dessiner mâts et cordages et les réaliser en un temps record [tests « extraordinaires » sous Fluidité(Scientilogie) et Bouillonnement (Artisanat OU Voilures et cordes)]. Or le seul à pouvoir aider les PJs est Mortan ! Pour cela, il faudra le démasquer en tant que Possédé. Il aidera alors les PJs contre un sauf conduit, car toute communauté apprenant sa vraie nature voudrait sa mort



(belle cohue en perspective si les PJs manquent de discrétion).

Même si le plus gros du travail (élagage des mats, tissage des cordes, réparation des voiles abîmées, supervisés d'initiative par maître Bono si nécessaire) est fait au préalable, il faudra une journée de travail pour finir le mât et l'installer sur le système complexe de manipulation de la rochavelle (les trois mâts sont disposés à 120° autour de la coque et reliés entre eux pour les manœuvres).



### Les vents de la Mort

Le cinquième jour, la tempête de glace se lève, et il faut que le Faucon Libéré prenne son (dernier) envol, celui qui emmènera Mortan loin de Dungale. Mais avant

de partir, Mortan doit tenir sa promesse. Il usera de sa Sourcerie pour se débarrasser de potentiels gardes, récupérer son cracheur de feu personnel (rechargeable) dissimulé sur l'île et aller griller Cerdic où qu'il se trouve. Peu importent les conséquences pour le Possédé car Cerdic a tué sa fille unique qu'il avait eue avec la femme du chef de Canole. Lorsqu'il le retrouvera, il dira simplement « Promesse tenue », puis se livrera à la vindicte

populaire pour un probable lynchage des familles...

Espérons que les PJs parviendront à sauver un maximum de vies avec le Faucon Libéré. Quoiqu'il en soit, lors du dernier voyage, la rochavelle, lourde de trop de passagers ou de marchandises, sera attaquée par une aéroméduse. Ce monstre flotte entre les courants marins, se laissant porter plus ou moins passivement. Ses longs et fins tentacules empoisonnés peuvent enserrer une rochavelle et tuer son équipage qu'elle dévorera calmement ensuite. Si Fardin est toujours vivant, l'aéroméduse pourrait empoisonner un PJs pour que le pauvre marchand puisse se montrer utile et racheter son erreur en préparant un antidote.

Il faudra toute la Sourcerie des PJs, mais surtout l'intervention courageuse, et contre l'avis du capitaine, de l'artilleur du Faucon Libéré qui utilisera le gros cracheur de feu du vaisseau pour se débarrasser de l'aéroméduse. Cet exploit est important car elle fait contre pied à l'action de Mortan et nuance l'avis que les joueurs pourraient retirer de la Scientilogie.

« Que la Source hydrate votre corps, que les Génospectres guident vos pas et que les Tanathômes bénissent votre famille ! »

## *Glossaire*

**Aéorméduse** : monstre dérivant au gré des courants aériens.

**Engrenagerie** : ingénierie basée sur des engrenages, poulies et autres moyeux.

**Esprit-créateur** : voir Génospectres.

**Esprit-tombe** : voir Thanathôme.

**Galeroche** : île flottante transformée en vaisseau flottant et pourvue d'une propulsion hybride voile et hélices.

**Génospectre** : entité sensée avoir présidé à la création du Plan. L'asservissement des races intelligentes à l'utilisation de la Source assure son pouvoir.

**Masque-tombe** : masque mortuaire investi du Tanathôme d'un défunt élu des Génospectres.

**Nuages dominants** : couche épaisse de nuages surplombant le Plan et où vivent les Esprits-créateurs.

**Nuages subalternes** : couche épaisse de nuages située sous le Plan et où se rassemblent les âmes des défunts.

**Piroche** : île flottante transformée en vaisseau flottant pourvue d'un moteur et d'hélices.

**Plan (Le)** : le monde où vivent Hommes, Circans et Talpides.

**Planographe** : cartographe du Plan, mais aussi pilote de rochavelle.

**Possédé** : un Sourcier possédé par le Tanathôme de son Masque-tombe.

**Prêtre-sourcier** : gardien de la Source pour une communauté. Il utilise les pouvoirs de la Vasque à symboles.

**Rochavelle** : île flottante pourvue de voiles et transformée en vaisseau volant.

**Scientilogue** : un érudit qui combine des connaissances en Sourcerie et en engrenagerie.

**Source (La)** : énergie dont les Sourciers tirent leur magie.

**Sourcerie** : nom donné à la magie utilisant les Reflets des Symboles de la Source.

**Sourcier** : magicien tirant son pouvoir de la source par l'asservissement d'un Tanathôme dans un Masque-tombe.

**Tanathôme** : âme d'un défunt cherchant à provoquer le tarissement de la Source, ou du moins à en restreindre l'utilisation au maximum.

**Tourbillon polaire** : vent fort et froid soufflant entre les rochiles. Certains peuvent glacer un être vivant en quelques minutes.

**Voile-filet** : filet à rosée monté sur une rochavelle et servant aussi de voile.

---

# Quelque part dans le golfe du Bohai

Scénario pour *Qin*

*par Pitche*

---

Hop, voici mon texte pour ce XIXe Concours. Il a été rédigé, relu et corrigé (suffisamment j'espère). Il s'agit d'un scénario pour **QIN** intitulé "*Quelque part dans le golfe du Bohai*".

Ce scénario sera prévu pour être publié dans un supp' à venir pour QIN. Il ne pourra donc être publié sur le site de la Cour d'Obéron ou référencé sur la Scentek. Le règlement si je ne me trompe permet de cette possibilité si elle est exprimée. Merci d'avance pour votre compréhension.

D'avance, merci pour tous vos retours qui ne pourront que l'améliorer. Chacun qui mettra de sa critique, sera repris comme il se doit, aux idées additionnelles de celui-ci.

Il fait 6 pages (PNJ compris) pour 17 600 signes (espaces compris). Bonne lecture.  
<http://home.versateladsl.be/vt6208506/oberon/19.pdf>

# Quelque part dans le golfe du Bohai

un scénario pour QIN  
par Pitche – [pitche@tele2allin.be](mailto:pitche@tele2allin.be)

## Préambule

Ce scénario est rédigé pour emmener nos Héros (PJ) sur les mers et parmi un environnement côtier et d'îlots qui parsèment la zone maritime au nord est (Bohai). L'endroit y est mystérieux, sauvage et infesté de pirates qui s'y cachent. La bataille navale qui a lieu au début se joue avec l'aide de jeu éponyme présente sur le [qin.tharaud.net](http://qin.tharaud.net) (téléchargement possible après inscription gratuite). Il leur fera prendre conscience de certains dangers ou menaces surnaturelles.

Quelques abréviations : **LdB** pour livre de base, **AdG** pour Art de la Guerre et **MAF** pour Mythes et Animaux fabuleux.

## Suppléments tous indispensables ?

Non. Mais préférable. L'AdG évitera de vous priver de la bataille navale avec les pirates. Si c'était le cas, une avarie soudaine oblige les PJ à faire une halte sur l'île (page 3). Le mao jingyu du MAF peut être remplacé par un simple tigre s'il le faut.

Les PNJ remarquables se trouvent repris à la dernière page de ce scénario.

## Synopsis

Nos PJ à la tête d'un navire de guerre du Qi escortent un navire marchand. Attaqués par des pirates, ils devront faire face à des avaries urgentes qu'il convient de réparer. Sans voile, impossible d'avancer. Ils ont donné leur promesse d'arriver à bon port.

Sur l'île, ils vont devoir faire face à un féroce adversaire surnaturelle. D'une manière étrange, aucune brise ne souffle en ces lieux. Il faut attendre que le vent se lève pour repartir, une fois les réparations effectuées. Il est des jours sans vent leur disent les marins...

## Origine des personnages

Les PJ sont à la tête d'un **gros voilier** typique du Qi équipé d'une **catapulte à traction** et de **10 arbalétriers** postés sur une plate-forme pour soutenir une **quarantaine de soldats d'infanterie de choc** (page 108, AdG) avant le corps à corps quand l'usage d'un engin de guerre n'est plus possible, la distance séparant les belligérants étant trop courte. Une **cinquantaine d'hommes** composent l'équipage et les servants pour la machine de guerre.

Ils escortent pour le compte du Qi, comme mercenaires ou comme officiers, un navire marchand qu'il convient de mener à bon port. Les attaques de pirates sont fréquentes.

Pour rappel, le Meneur de jeu trouve les caractéristiques des armes de jets employées.

Noms	Dégâts	Portée			Solidité	
		C	M	L		E
Nu	5	30	75	125	200	9
Catap	8	/	100	150	250	50

Le Meneur de jeu suivant son groupe de personnages ajustera leur implication dans le scénario. Il est décidé de leur confier pour une raison ou une autre, le commandement du navire pour obtenir une part plus active dans la bataille navale qui va suivre. De même, il est essentiel que l'un des PJ possède les Talents Commandement et/ou Navigation.

Tous les hommes embarqués bénéficient de la base du *Style des Griffes des Rois-Dragons*. C'est-à-dire, ne pas souffrir du pont instable, du roulis, du tangage pendant une bataille. Sinon, il faudrait leur appliquer un malus de 1.

## Larguez les amarres

Les PJ après avoir pris possession de leur navire, un gros voilier de guerre et de leur ordre de mission : convoyer un gros voilier marchand de Jiaodong à Gu (Qi) peuvent quitter le port.

Près de 200 km à parcourir, 4 jours de voyage au minimum sans inconvénient ou contretemps. Le mauvais temps ralentissant de près de 35% la vitesse des navires. Sa cale est remplie jusqu'à la gueule d'une cargaison de prix. A savoir, des tissus et étoffes principalement. Des pièces, des draps et tentures de soie.

### **Chaypo, passager notable**

En outre, les PJ se doivent d'escorter, protéger et mener à bon port, *Chaypo*, Scribe de Wen Chang. Celui-ci comme tous les membres de son groupe est curieux, intrépide et avide de connaissances et de découverte.

Si les PJ sont peu chaud de partir en exploration, Chaypo est très motivé et partira même sans leur consentement, aux PJ de le rattraper et de l'accompagner. Il ne peut en effet, rien lui arriver de fâcheux.

C'est clairement un moteur d'exploration pour le Meneur de jeu le cas échéant.

C'est aussi un PNJ qu'il faudra faire découvrir et apprécier aux PJ durant le voyage avant que les choses se gâtent.

## Durant la traversée

Le Meneur de jeu trouve ci-dessous quelques événements mineurs à faire vivre aux PJ durant leur traversée, sans compter les péripéties majeures de la trame scénaristique.

### **Chaypo**

Celui-ci se trouve à bord du navire des PJ. Il discute abondamment avec ceux-ci pour en savoir plus sur eux et sur leurs aventures précédentes. Si les PJ veulent en savoir plus sur le Qi, il se fera un plaisir de les instruire.

## **Rixe**

Les PJ vont devoir s'occuper de résoudre une rixe qui oppose le groupe des arbalétriers et les fantassins. Ces derniers raillent les premiers comme n'étant pas au cœur du combat, se tenant à distance sur leur plate-forme. Les arbalétriers indiquent que c'est leur usage et leur force de se tenir à cette position. Les arbalétriers sont jugés comme des lâches. Les fantassins comme imbus d'eux-mêmes. Certains peuvent même en venir à se pousser, se bousculer.

Il leur faudra user de diplomatie et de rigueur. Des **tests d'opposition des Talents Diplomatie ou Commandement** des PJ contre un **Test simple de Terre 2** des soldats peuvent être nécessaires pour remettre de l'ordre.

Si cette rixe n'est pas résolue avant les combats, le Meneur de jeu peut attribuer un malus de 1 au Test de Bataille initial.

Placez cet événement juste avant la bataille.

## **Approvisionnement**

Des vivres ont mal été conservées et elles ont péri. C'est le cuisinier de bord qui a remarqué cela. Les réserves d'eau peuvent avoir été touchées et avoir croupies.

Les PJ peuvent à l'aide d'une potion d'Alchimie externe, *Purifier le Champ de Cinabre* (page 215, LdB) résoudre rapidement ce problème.

Ils peuvent encore réquisitionner des vivres et de l'eau sur le navire marchand prétextant que les soldats doivent être correctement nourris pour être efficace.

Cet inconvénient peut avoir une influence sur le Test de Bataille initiale (page 90, AdG), armée mal ravitaillée.

Placez cet événement un peu avant la bataille.

## **Yu Xiaping, amiral**

Les PJ croisent la puissance et redoutée flotte de l'amiral Yu Xiaping (page 50, AdG).

## « Pirates ! »

La vigie vient d'hurler l'information de son poste de garde. C'est le branle-bas de combat. Tous se tiennent prêts et attendent les ordres des PJ. Nous sommes au milieu du 3<sup>ème</sup> jour, à mi-parcours.

### Les ordres immédiats des PJ

Le Meneur de jeu est invité à recueillir ceux-ci très rapidement et à les consigner. Les hommes s'exécutent de suite. Espérons que les PJ aient réfléchi préalablement à une attaque... Dans l'ordre des choses, il est prévu que 20 soldats se tiennent de chaque côté du bastingage.

### Forces en présence

4 jonques pirates pointent à l'horizon. A leur bord, 20 pirates et 20 hommes d'équipage. Néanmoins, la ½ des hommes d'équipage se joindront aux pirates lors de l'assaut et du corps à corps. Ceci portera à 30 le nombre d'adversaire par navire.

Le Meneur de jeu trouve à la fin, les caractéristiques des pirates en tant que Sbires, il découvre ci-dessous leurs caractéristiques propres à l'AdG (VM et VU).

#### **Pirates**

Infanterie, soldats, poignard / épée  
VM : 2      VU : 3

### Course poursuite sur mer

Les 4 jonques pirates (voiliers légers) tentent de rattraper les PJ. C'est le capitaine pirate, PNJ, qui est représenté le *navire poursuivant*.

Le nombre de navires qui aura réussi à rejoindre le navire des PJ déterminera l'*Echelle de bataille* (page 89, AdG).

Le Meneur de jeu effectue ses jets secrètement.

### Catapulte et arbalétriers

L'engin de guerre ne peut viser qu'un navire. De même que les arbalétriers. Les PJ choisissent leurs cibles. Au Meneur de jeu de voir quel sera l'effectif des navires ayant réussi à rejoindre les PJ.

### Le navire marchand pris pour cible ?

Le Meneur de jeu peut aussi décider d'aborder le navire marchand et transborder sa cargaison. Il n'y aucune opposition à leur opposer sauf si les PJ en ont prévu autrement. Si le navire marchand est arraisonné, les PJ vont devoir lancer le leur à sa poursuite ! Les PJ doivent donner l'ordre de la *Retraite* (page 93, AdG) avant tout.

### A l'abordage !

Une fois que les navires pirates ont rattrapé celui des PJ, le combat au corps à corps s'engage. Il se termine quand l'une des forces en présence est exterminée. Pas de quartier !

### Après coup

Après ce rude combat, les PJ vont devoir s'arrêter pour réparer quelques avaries sur les rivages d'une petite île située non loin de là et se remettre de l'attaque. Le soir va bientôt tomber. Il s'agit d'établir un bivouac assez vite.

### Calme plat

Depuis qu'ils sont arrivés, aucun souffle, aucune brise, c'est la calme plat. La mer est d'huile. Il plane un silence et calme quasi surnaturelle... Sans vent, pas moyen d'avancer. Si ça dure, il faudra patienter.

Le Meneur de jeu laisse les PJ s'organiser : tour de garde, arrimage des bateaux, organisation du bivouac, dressage du campement, etc. Ce soir, il ne sera pas possible d'entamer des réparations ou de chercher de l'eau ou des vivres.

## Au petit matin

Un soldat de garde, a disparu. Emporté et probablement blessé comme en témoignent les traces de sang et une traînée dans le sable. Elles se dirigent vers la forêt.

Il s'agit de l'attaque nocturne d'un *mao jingyu* (page 25, MAF). Il s'en prend quelque fois aux villages côtiers et aux équipages échoués. On ne peut le repérer avec les techniques habituelles d'exorcisme.

Un **test d'Investigation de SR 7** peut permettre aux PJ de comprendre que l'homme blessé a été emmené dans la forêt.

## Chaque nuit durant

Chaque nuit, ce sera pareil. Une personne disparaîtra, dévoré. Jusqu'au moment où les PJ peuvent tomber nez à nez avec lui lors d'une garde. C'est alors un tigre au pelage mouillé, arborant toujours des piques qu'ils découvrent et qu'ils vont devoir faire face.

Si les PJ sont accompagnés de soldats, lors du combat, ceux-ci seront considérés comme des Sbires (page 183, LdB et page 107 – soldats vétérans et élites, AdG).

Le combat doit être mémorable. La furie de celui-ci, peut faire rappliquer des renforts du campement et aider les PJ engagés dans le combat. Tous ensemble, ils devraient en venir à bout !

## Jusqu'à ce que le vent se lève

Les PJ peuvent penser qu'ils ne sont pas seuls sur cette île où ils resteront bloqués quelque temps jusqu'au moment où le vent se lèvera... De plus, il faut réparer et assurer leur approvisionnement en eau potable. Une expédition dans l'île s'impose. Le Meneur de jeu suivant l'intensité dramatique et la trame scénaristique décidera du moment où le vent se lèvera...

## Au cœur de la jungle

Les PJ mènent et organisent une expédition. Celle-ci a plusieurs buts : trouver du **bois** à abattre pour les réparations, trouver de **l'eau**, **chasser** et apporter du **gibier** au campement et découvrir ce qui arrive aux vigiles disparues.

Chaypo accompagner les PJ ou partira de lui-même en exploration ou enquête d'ailleurs. Le Meneur de jeu peut, s'il le faut, se servir de ces Talents pour aider les PJ.

Tout ceci forme quelques péripéties à faire vivre aux PJ. Ils doivent veiller à ces obligations (chasse, eau potable et réparation).

### Chasse

Un **test de Perception et Discrétion de SR 7** permet de repérer du gibier. Régler ensuite la chasse comme un combat. Ils peuvent très bien tomber sur du Petit gibier, un Sanglier ou un Tigre (page 242, LdB).

### Serpent constricteur

Pendant leur traversée, l'un des PJ peut risquer de se faire surprendre par un Serpent constricteur. Il faut procéder à un **test d'opposition entre Perception** du PJ et **Discrétion** du serpent constricteur.

S'il échoue, il subit alors des dégâts dus à l'Etranglement (page 185, LdB) jusqu'au moment où la bête est abattue et relâche son étreinte.

### Eau

Un **test de Survie (forêt ou îlot) de SR 7** (voire 9 si on ne possède pas la spécialisation requise) est nécessaire pour trouver un point d'eau potable.

### Bois

Trouver du bois et l'abattre ne posent pas beaucoup de problème.

## Enquête sur les disparitions

Un **test de Perception de SR 9** (voire 11 dans un second temps quand le groupe aura pénétré plus profondément dans la jungle) est requis pour suivre la piste et les traces découvertes sur le rivage.

### Dans une grotte

Celles-ci vont mener jusqu'à une grotte. Sur place, plusieurs choses. Des traces de sang et de restes humains. Aucun doute, on a dévoré leur(s) homme(s). Il ne s'agit pas de brigands ou autres mais d'un animal sauvage ! Ils ne verront jamais le mao jingyu ici. Par contre, il risque de s'attirer l'animosité d'autres personnes.

Très vite, dans cette grotte, ils découvrent un véritable butin (plusieurs milliers de pièces en armes, bijoux, tissus, objets d'art, vaisselle, etc.) Il s'agit d'une cachette de pirates qui écument les environs. Ils se servent de ce genre d'îlots perdus et déserts pour y établir des caches et des zones de repli.

### Surpris !

Pendant qu'ils inspectent tout cela, arrivent justement les propriétaires de lieux : un chef pirate et ses hommes. Ils sont près d'une trentaine. Le combat s'annonce rude. Une quinzaine d'hommes peuvent s'engouffrer dans les lieux. Les PJ sur place devront soutenir une seconde vague après ce premier assaut. Les PJ risquent fort de finir submergés et faits prisonniers. Les pirates voyant leur tunique d'officier et celle du scribe pourraient monnayer une rançon.

### Faits prisonniers

Espérons que tous les PJ ne soient pas faits prisonniers. Car ceux qui sont restés au campement devraient s'inquiéter qu'ils ne rentrent plus.

De deux choses l'une. Soit ils partent à leur recherche et devront les délivrer. Soit les pirates après cette escarmouche se décident d'inspecter les alentours et découvriront le

campement et penseront peut-être à l'attaquer en force. Le Meneur de jeu gère cela comme une bataille (cf. AdG).

### Quant aux prisonniers

Les PJ prisonniers sont assis, ligotés et bâillonnés. Impossible de bouger ou de parler entre eux. Sans une aide extérieure, ça s'annonce mal pour eux pour tenter de s'échapper. Un PJ qui y pense peut dissimuler un petit objet tranchant dans sa main en réussissant un **test de Discrétion de SR 9**. Le Meneur de jeu s'occupe de leur éventuelle évasion par leur propre moyen.

### Opération de sauvetage

Les PJ (ou des Sbires à eux, les fantassins) partent en expédition pour les retrouver. Ils retombent bien vite sur la grotte.

Là, sur place, il faudra anéantir les hommes postés à l'entrée et qui la gardent. Le Meneur de jeu compte 2 à 5 hommes maximums (suivant les survivants parmi le camp des pirates). Ils discutent entre eux. Le reste (une quinzaine d'hommes au maximum, il n'y a pas plus de place) se trouve à l'intérieur. Le reste est soit retourné à leur navire, de l'autre côté de l'île ou se dirige vers le camp de base des PJ. D'ailleurs, ils ont déjà pu les rencontrer en chemin, au Meneur de jeu de décider cela.

### En résumé :

- 2 à 5 hommes à l'entrée,
- 15 hommes maximums à l'intérieur,
- Le reste soit à leur navire OU partis chercher les autres PJ (combat à gérer au campement ou pendant le voyage).

### Epilogue

Les PJ finissent par réparer leur navire, le vent se lève et il leur est possible alors de rejoindre leur destination finale. Ils auront à déplorer de sérieuses pertes humaines et de temps mais la précieuse cargaison arrivera bien à destination mais à quel prix ! Mais c'est promesse tenue pour eux.

## Les PNJ

### *Pirate, sbire*

Fier et violent pirate qui attaque les navires marchands pour les détrouser. Il écume le golfe de Bohai et la Mer de Chine, se terrant et se perdant dans un labyrinthe d'îlots formant autant de cachettes et de repaires secrets.

Métal 2      Eau 3      Terre 1  
Bois 3      Feu 1

**Talents** : Navigation 3, Daoshù 1, Escalade 1, Natation 1

**Manœuvre** : Daoshù (coup précis ou deux armes)

**Défense passive** : 8

**Équipement** : poignards, piécettes, corde.

### *Chef pirate, stratège redoutable*

Sanguinaire et sans pitié, il est le chef incontesté du navire. Ses hommes lui obéissent sans faillir ou douter. Véritable homme de guerre sur mer, comme le serait un officier sur terre. Prenant rarement part au combat, il dirige la bataille et donne ses ordres. Il se tient en respect de la ligne de front et est protégé par un groupe de pirates (sbires) qui lui servent de garde rapprochée.

Métal 3      Eau 2      Terre 2  
Bois 3      Feu 2

**Don et faiblesse** : Héritier de Sun Zi ou Patte de l'Ours / Recherché

**Talents** : Art de la guerre 1, Commandement 2, Navigation 3, Escalade 2, Natation 2, Acrobatie 2, Survie (îlots) 2, Daoshù 2, Chuishù 2

**Manœuvres** :

Daoshù (Deux armes, Feinte)

Chuishù (Assommer, Mise à distance)

**Chi** : 24      **Souffle vital** : 7/5/4/3/2

**Défense passive** : 7

**Équipement** : armes, instruments de navigation, butin (au choix du Meneur de jeu en argent et objets, pages 261 et suivantes, LdB).

### *Chaypo, scribe de Wen Chang*

Curieux, intrépide et avide de connaissances et de découvertes. Il est toujours prêt pour découvrir et explorer de nouvelles contrées, en savoir plus, qu'importe le sujet. Son niveau d'érudition surprend par rapport à son jeune âge.

C'est un érudit et un excellent compagnon de voyage qui se liera d'amitié avec les PJ pour discuter et en apprendre plus sur tout ce qu'ils auraient pu découvrir ou apprendre durant leurs pérégrinations.

A terme, il doit renforcer la cellule de Gu (Qi).

Métal 2      Eau 3      Terre 2  
Bois 4      Feu 3

**Don et faiblesse** : Discernement de la Kilin / Curieux comme le Rat

**Talents** : Bureaucratie 3, Calligraphie 2, Investigation 2, Littérature 2, Loi 2, Savoir (Qi) 3, Légende 1, Méditation 1, Bàngshù 2  
**Manœuvres** : Bàngshù (Mise à distance, Assommer, Parade tournoyante)

**Taos** : Tao du Bouclier invisible 2, Tao de l'œil intérieur 1, Tao de l'Esprit Clair 1

**Chi** : 18      **Souffle vital** : 6/5/3/2/1

**Défense passive** : 9

**Équipement** : bâton, nécessaire d'écriture complet, habits de sa caste.

### *Mao jingyù, monstre sanguinaire*

Page 25, MAF

Page 26, MAF

### *Tigre*

Page 242, LdB

---

# Aux vents mauvais...

Scénario pour les Terres du Milieu

par FaenyX

---

Donc, finalement, voici ma contribution. Il s'agit d'une petite ballade dans les plaines venteuses du Rohan, sans prétention (si ce n'est celle de relancer ma machine à écrire 😊). J'en appelle donc à l'indulgence du public.

Bonne lecture... 😊

## Aux vents mauvais...

« Où sont maintenant le cheval et le cavalier ?

Où est le cor qui sonnait ?

Où sont le heaume et le haubert et les brillants cheveux flottants ? »

Le Seigneur des Anneaux, livre III, chapitre VI.

*Ce scénario (pour « La Terre des Héros », « Tiers Age », ou tout autre jeu se déroulant dans les Terres du Milieu) forme le sixième volet de la Chronique « L'ombre de l'Anneau ». En quittant Tharbad<sup>1</sup>, nos héros avaient une douloureuse certitude : la Guerre a commencé. Les hommes de Dûn, soulevés grâce aux stratagèmes de Saroumane et regroupés en troupes armées, commencent à fondre sur l'Ouest du Rohan. Ils eurent à subir les premiers assauts des Dunlendings<sup>2</sup> et y ont résisté, mais nul doute n'est plus permis : la Guerre est sur eux.*

### Vent d'Ouest

En foulant les landes de l'ouest du Rohan, les personnages, joues fouettées par le vent, ignorent encore qu'ils traversent une contrée que la guerre parcourt. C'est après avoir passé une série de petites collines qu'ils seront hélés par une troupe de cavaliers. Ces derniers sont menés par un solide capitaine, nommé Enderg, qui se dit au service du seigneur Heodeg. Les personnages se trouvant (à leur corps défendant) sur les terres de ce dernier, Enderg leur demandera<sup>3</sup> de le suivre auprès de son seigneur.

Au cours de la chevauchée qui suivra, sous la bonne garde des hommes d'Enderg, nos héros

pourront aisément se rendre compte d'une inquiétude qui plane, telle une ombre au-dessus des cavaliers. Il est difficile d'interroger qui que ce soit, en pareille circonstance, mais une chose est sûre : les temps sont sombres, en Rohan

### Vents contraires

Après quelques heures de chevauchée (au pas, les cavaliers ménageant leurs montures), et au sortir d'un défilé rocheux, la colonne aura la désagréable surprise d'être soudain assaillie par d'autres cavaliers. Ceux-là, bien qu'étant également des hommes de Rohan, semblent extrêmement vindicatifs et il s'en faut de peu que les deux troupes ne s'affrontent.

Menés par un dénommé Eared, les assaillants, plus nombreux que les hommes d'Enderg, semblent décidés à en découdre. A les croire, le territoire où a lieu l'embuscade appartient au seigneur Leodred, bien qu'Heodeg prétende le contraire depuis des années. Très vite, la tension monte. C'est le moment où jamais, pour les personnages, de faire preuve de sagesse. Eux qui ont pu voir, ça et là, des signes de l'Ombre qui s'avance, peuvent empêcher le pire. Avec un peu de diplomatie, ils éviteront une lutte fratricide. Le

prix à en payer est qu'ils réussiront à s'attirer le courroux d'Énderg. Qu'à cela ne tienne, Eared leur proposera de les emmener jusqu'à son seigneur...

### **La tempête**

A la tombée de la nuit, les personnages, escortés par Eared et ses cavaliers, arriveront en vue de Fort-Ouest, un bastion perché sur une colline rocheuse. Austère et fouetté par les vents venus de l'Ouest, la forteresse monte vaillamment la garde contre toute incursion venue de ce côté. Bien que n'ayant pas subi d'attaque depuis des décennies, elle est tenue dans une main de fer par Leodred, un homme rude, dont l'âge pourtant avancé ne semble pas faire fléchir le bras.

A entendre le récit d'Eared, le vieil homme laissera jaillir sa colère, tempêtant contre Heodeg. Les personnages auront alors fort à faire pour le convaincre de les écouter : les nouvelles qu'ils apportent de leur périple sont graves et vont bien au-delà d'une vieille querelle de territoire. Néanmoins, si Leodred les laisse parler, il ne prêterait guère crédit aux dires de ces étrangers. Tout au plus accepterait-il de les héberger quelque temps. Les personnages devront alors se rendre à l'évidence : trouver de l'aide en ces lieux est vain.

### **Vent de guerre**

Ce sont probablement les bruits des armes et les hennissements des chevaux que l'on prépare pour la bataille qui sortiront les personnages du sommeil, au petit matin. De fait, la majeure partie des cavaliers de Leodred se préparent à partir au combat. Quelques heures auparavant, une attaque d'hommes de Dûn a été signalée, non loin de là. Pour défendre les frontières de sa contrée, le vieux seigneur, à la tête de ses hommes, s'apprête à partir en guerre.

Il est possible (malgré l'accueil un peu « frais » de la veille au soir) que les aventuriers proposent de participer à la chevauchée. Le fier Leodred refusera tout net leur aide, leur rappelant même qu'ils ne doivent pas tarder avant de quitter les lieux..

Alors que la troupe de cavaliers quitte le fortin, ne laissant sur place qu'une petite garnison, les personnages vont avoir loisir d'obtenir quelques informations sur la situation présente. En fonction des interlocuteurs vers lesquels ils se

tourneront, ce qu'ils apprendront variera quelque peu, bien entendu : ce qu'aura à raconter un jeune écuyer différencie de ce que peut dire une vieille femme.

Quoi qu'il en soit, c'est auprès des habitants de Fort-Ouest qu'il est possible d'en apprendre plus sur la querelle qui oppose les deux vieux seigneurs, depuis toujours semble-t-il. Ceux-là raconteront que si Leodred et Heodeg se vouent une haine féroce, c'est parce qu'en venant au monde, Heodeg causa la mort de sa mère, et rendit son père fou de chagrin. En effet, les deux hommes sont frères et leurs territoires respectifs n'en faisaient autrefois qu'un, avant que le vent violent de la haine ne balaie tout en ces terres..

### **Les jours sont sombres...**

En quittant Fort-Ouest, où qu'ils décident d'aller<sup>4</sup>, leurs pas les mèneront sur les terres d'Heodeg. Et c'est à nouveau Énderg, le fidèle lieutenant, qui croisera leur route, sur la lande grise que le vent balaie sans répit. Il les conduira sans hésiter à son seigneur, dans Valmiryë, le village fortifié que celui-ci dirige.

Heodeg fera meilleur accueil que son frère aux voyageurs. Plus jeune que lui de cinq ans, il apparaîtra vite plus sage et ouvert à la discussion que Leodred. S'il rechigne à parler avec des étrangers de la brouille qui l'oppose à son frère, il donnera sans se faire prier quelques informations sur la situation actuelle du Rohan.

Ici aussi, les rumeurs de guerre vont bon train. Les attaques venant de Dûn, mais aussi d'Orthanc, sont de plus en plus fréquentes, et chaque fois plus violentes. A en croire ceux qui sont allés en Edoras récemment, le Roi Theoden est gravement souffrant et son mal a été aggravé par la rébellion du Capitaine Eomer. Celui-ci fut banni, avec quelques-uns des meilleurs cavaliers du royaume, mais cette trahison a durement éprouvé le Roi. S'il est particulièrement mis en confiance par les personnages, Heodeg confiera que certains de ses cavaliers n'attendent qu'un signe pour rejoindre la fronde, par loyauté envers Eomer. Il souffle, sur les landes du Rohan déjà menacé de toutes parts, comme un vent de révolte...

Les nouvelles qu'apportent les personnages ne sont pas pour rassurer Heodeg et il engagera vivement ses hôtes à se rendre en Edoras au plus vite, afin d'informer le Roi

Théoden du grave danger qui menace son royaume.

### **Un étrange émissaire**

C'est au moment où les personnages s'apprêtent à quitter Heodeg qu'un cavalier fera irruption dans Valmiryë. L'homme est blessé, épuisé, et a visiblement poussé sa monture dans ses derniers retranchements pour arriver là. On se hâtera de lui porter secours, mais le malheureux, plus mort que vif, demandera à parler à Heodeg.

Ce dernier recueillera les derniers mots de l'étrange émissaire, chuchotés d'une voix que la douleur hache. Lorsque l'homme rendra son dernier soupir, Heodeg, lui fermant les yeux, prendra dans la main du mort un objet gluant de sang.

Le vieil homme confiera sans peine ce que lui a dit le cavalier. Son frère, à la tête de ses meilleurs cavaliers, est tombé dans une embuscade. Des hommes de Dûn, mais aussi des orques, surgis d'on ne sait où, ont acculé la troupe que les personnages ont vu partir à l'aube, à quelques lieues de là. En désespoir de cause, Leodred a envoyé quelques-uns de ses plus rapides cavaliers mander du secours. Beaucoup sont tombés avant de pouvoir franchir les lignes ennemies. Par une cruelle ironie du sort, l'un de ceux qui réussirent à échapper aux hordes barbares fut celui envoyé à Valmiryë.

Heodeg consentira de moins bonne grâce à montrer aux aventuriers ce que l'homme tenait en main : il s'agit d'un médaillon, représentant un cheval. L'objet est de bonne facture, quoique rustique, mais sa plus grande particularité reste qu'il est identique à celui qu'Heodeg porte et pour cause : ces médaillons leur venaient de leur père, qui les fabriqua pour eux, avant leurs naissances respectives.

Partagé entre émotion et colère, le vieil homme est bouleversé : son frère, son ennemi, requiert son aide. Gageons qu'à ce moment précis, les personnages, en dignes héros, pousseront Heodeg à balayer des années de haine d'un revers de main. L'heure est grave et tous doivent faire front.

### **A la guerre !**

C'est finalement à la tête d'une centaine de cavaliers qu'Heodeg (qu'accompagnent probablement les personnages) montera en selle, alors que la nuit tombe. La chevauchée se fera dans une atmosphère étrange, faite de tension et d'inquiétude. Tous se préparent au combat, et s'interrogent sur ce qui a pu motiver l'attaque des hommes de Dûn, mais aussi sur la présence d'orques dans la région..

L'affrontement aura lieu dans un cirque rocheux, alors que les maraudeurs s'apprêtent à donner le dernier assaut. Une trentaine de cavaliers, menés par un Leodred à bout de forces, se préparent à une fin glorieuse lorsque les cris des cavaliers d'Heodeg empliront les lieux.

L'assaut est bref, violent, chaotique. Dans un fracas de lances brisées, de lances qui s'entrechoquent, dans les cris des assaillants et les râles des mourants, nul doute que les personnages auront l'occasion de briller par leur bravoure. Sous la lune blafarde, au moment où ils s'y attendaient le moins, les deux frères ennemis se croiseront du regard, au milieu de la mêlée, avant de repartir à la charge.

Quand tout sera fini, que seuls quelques fuyards auront réussi à s'échapper, les membres des deux clans tomberont naturellement dans les bras les uns des autres. Alors que les dépouilles des orques sont livrées aux flammes, les Rohirrim et les personnages sont en droit de se poser quelques questions : qui a bien pu pousser les hommes des montagnes, qui plus est accompagnés d'orques, à attaquer ceux de Leodred ? Quelle que soit la réponse à cette inquiétante interrogation, une chose est sûre : un vent sombre commence à souffler...

### ***La route se poursuit, sans fin...***

1- Voir « Les brumes de l'oubli »

2- Voir « Les Aubes rouges » (j'adore ces renvois aux épisodes précédents, allez savoir pourquoi 🤖)

3- La demande est polie, mais néanmoins ferme et n'admet guère de refus. De plus, les cavaliers sont nombreux et aguerris. Les affronter serait insensé...

4- Bien que la raison première de leur venue en Rohan reste d'avertir du danger venu de Dûn, les personnages restent tout de même libres de leurs pas... et il y a fort à parier qu'ils iront rendre visite à Heodeg.

---

# Entre ciel et terre

Scénario pour *Stargate*

par Naash

---

*Cet épisode a été écrit pour une équipe SG assez hétéroclite. Un archéologue et un scientifique peuvent être utiles. Si le MJ souhaite faire jouer une équipe Jaffa, les modifications à effectuer seront peu importantes. Je ne situe pas l'action chronologiquement, il suffit seulement que le grand maître Goa'uld Yu soit vivant et capable de représenter une menace sérieuse.*

## Scène 1 : Bienvenue sur P3L-034.

Chevron sept enclenché. Ouverture du vortex. L'équipe SG-5, les PJ, s'avance vers la Porte en tenues pressurisées. Quelques jours auparavant, une sonde d'exploration aérienne a été envoyée sur P3L-034 et y a découvert une cité habitée (ainsi que des ruines quelques kilomètres plus loin) alors même que l'atmosphère est dénuée d'oxygène. La mission des PJ est de prendre contact avec la population de la cité et de découvrir comment la cité, non-couverte, peut présenter des traces d'activités humaines.

L'équipe SG-5 traverse la Porte et suit une antique route pavée en direction de la cité qui ressemble à une version étendue de la cité interdite de Chine. Arrivés à une dizaine de mètres des remparts, les PJ sentent qu'ils traversent sans difficulté un champ de force. L'instant qui suit, les appareils de mesure indiquent que l'atmosphère est devenue respirable.

Les portes de la cité s'ouvrent et quelques notables, de type asiatique, accueillent SG-5 avec l'expression « Gloire à Yu ». L'un d'eux se présente sous le nom de Tijjié et se dit étonné de voir des percepteurs alors que la dernière collecte d'impôts ne date que d'une saison à peine. Les PJ corrigeront sans doute l'erreur. En fait, qu'ils se présentent comme des voyageurs pacifistes ou comme des ennemis acharnés de tous les Goa'ulds, Yu compris, ils seront reçus avec la même hospitalité par Wo-ong, le maître de la cité.

## Scène 2 : La Cité Close.

La cité est très vaste et dispose de grands champs intérieurs. La technologie est moyenâgeuse et très vite, en discutant avec Tijjié, les PJ comprennent que jamais personne n'en sort à cause de l'absence d'air à l'extérieur.

Wo-ong explique que personne n'était jamais venu depuis l'extérieur de la cité en dehors de percepteurs d'impôts d'un maître Goa'uld nommé Yu. Les percepteurs ont la technologie nécessaire pour survivre au-delà des remparts et pour terroriser, une fois dans la ville, tous ceux qui s'opposent à eux. Cela fait des siècles que les habitants payent l'impôt sans résistance et Wo-ong souhaite que ça demeure ainsi.

En revanche, il souhaiterait que les PJ lui procurent des tenues pressurisées, en échange de quoi il donnerait sa permission (bien superflue) pour que l'équipe étudie les ruines au nord. Il refusera cependant de laisser SG-5 approcher du très ancien artefact qui crée le « bouclier magique » autour de la ville.

## Scène 3 : Les Vestiges de l'Histoire.

Plusieurs jours plus tard, l'équipe d'exploration étudie les ruines à cinq kilomètres au nord de la cité. On y trouve des statuettes de Fujin, le shinto-dieu du vent, ainsi que des squelettes fossilisés d'espèce Unas, la première race à avoir été prise comme hôte par les Goa'ulds. En recoupant ces découvertes avec les légendes de la cité, un historien peut comprendre que ce monde était autrefois entièrement habitable mais sous l'emprise du Goa'uld Fujin, dont l'hôte était un Unas. Fujin était certainement l'un des tous premiers grands maîtres Goa'uld mais son règne cessa avec l'attaque de Yu, il y a des milliers d'années. D'après la légende, Fujin, blessé, aurait trouvé refuge dans une grotte très profonde et aurait repris l'air qu'il avait offert aux hommes pour que Yu n'ait personne sur qui régner. Cependant, la cité survécut grâce à l'artefact.

Les choses se précisent quand les explorateurs trouvent une tablette où figurent des indications dans le langage des Anciens. Elles font référence à un « sac » et donne sa

localisation : sous la cité. Or les légendes terriennes permettent d'y voir plus clair. Selon elles, Fujin est l'un des premiers dieux qui était présent à la création du monde. Il ouvrit son sac et il s'en échappa la brume qui vint emplir l'espace entre ciel et terre.

Dès lors, on peut imaginer qu'il existe réellement un artefact Ancien qui permette de rendre l'atmosphère de la planète viable. Il faudra en tout cas une telle promesse pour que Wo-ong accepte d'indiquer l'accès aux souterrains car c'est aussi là que se trouve l'artefact qui protège la cité. De plus, l'équipe sera accompagnée par Tijjié et sa garde pour s'assurer que l'équipe n'y touche pas.

#### **Scène 4 : L'Egide de la Cité.**

Après quelques heures de préparations, l'équipe est conduite dans un vieux temple au milieu d'un champ (toujours à l'intérieur de la cité). Sous l'autel, se trouve une entrée secrète qui mène à une galerie souterraine. Les PJ y trouvent l'artefact qui retient l'air de la cité, de fabrication Goa'uld. L'appareil en lui-même est tout à fait semblable à ceux utilisés sur les vaisseaux-mères ; ce qui diffère, c'est l'alimentation. Une vingtaine de générateurs à Naquadah est disposée alentours et il semble que la plus grande partie est vidée de son énergie. Un scientifique pourra estimer qu'il reste suffisamment d'énergie pour que le champ de force dure un siècle au maximum.

Toutefois, cet appareil n'est certainement pas le Sac de Fujin. Il y a sur un mur quelques inscriptions Anciennes, certainement une énigme qui, une fois résolue, permettra d'ouvrir un accès vers le Sac. Il va donc falloir y passer quelques temps.

#### **Scène 5 : La Colère des Faux-Dieux.**

Soudain, des cris retentissent à la surface. Si l'un des PJ y est resté, il pourra prévenir son équipe par radio qu'un vaisseau cargo a débarqué une troupe de Jaffa de Yu qui exigent qu'on leur indique l'emplacement du vieux temple, tuant ceux qui refusent de parler. Si l'équipe souhaite remonter à la surface, ils se heurtent à Tijjié qui pointe un Zat'n'ktel sur eux (cette technologie n'existe pas dans la cité). Tijjié se lance dans un classique monologue de méchant : oui, il s'est vendu aux percepteurs parce qu'ils avaient besoin d'avoir un homme sur place qui les informe s'il y avait des fraudes à l'impôt ; oui, il a utilisé un appareil de communication sub-spatiale pour les prévenir dès que les PJ ont trouvé une piste menant au

Sac de Fujin et donc à la dépouille de Fujin lui-même, etc.

SG-5 pourra éventuellement désarmer Tijjié mais leur retraite sera coupée par la troupe de Jaffas qui a découvert l'entrée du souterrain. Ils sont commandés par Oshu, le Prima de Yu. Les PJ sont désarmés. Les hommes de Tijjié sont congédiés mais lui est invité à rester.

Les connaissances de Oshu, ou tout autre suivant de Yu, en langage Ancien sont très limitées. Ils ont donc besoin des PJ pour ouvrir l'accès au Sac. Si les PJ refusent, ils revêtent leur casque Jaffa (ce qui pressurise leur tenue) et menacent de débrancher le champ de force.

Gageons que les PJ se soumettront face à cette menace. Je laisse le MJ choisir une énigme crédible. Quand elle est finalement résolue, la cloison présentant les inscriptions Anciennes s'efface pour mettre à jour une pièce circulaire au centre de laquelle se trouve une console Ancienne qui semble reliée à une machine en train de fonctionner : le Sac. Oshu est, quant à lui, plus intéressé par le sarcophage qui se trouve à l'extrémité de la pièce. Il s'exclame : « Enfin, plus personne ne pourra nier la puissance de mon maître » (Quelqu'un qui a connaissance de la politique Goa'uld peut confirmer que le fait que Yu n'ait jamais prouvé la mort de Fujin l'a discrédité aux yeux des autres grands maîtres).

Oshu ouvre le sarcophage et demande à ses gardes de sortir le cadavre de Fujin (plutôt bien conservé car le sarcophage était activé à faible puissance). Mais soudain, de la dépouille du Unas, jaillit un symbiote qui prend possession du corps de Tijjié. Les yeux de celui-ci se mettent à briller et, en un éclair, il se retourne contre les Jaffas.

Si les PJ n'interviennent pas, Tijjié, contrôlé par Fujin, sera neutralisé. Si au contraire, ils attaquent eux aussi les gardes, ils auront une chance de se libérer, mais dans ce cas Fujin aura une occasion de s'enfuir. Les événements suivants sont variables. Oshu, veut pouvoir présenter à son maître le symbiote mort de Fujin, quitte à s'allier aux PJ pour cela. Fujin, veut reprendre possession de son monde en commençant par asservir la cité. Il n'est pas contre l'idée de réactiver pleinement le Sac pour fournir de l'air à la planète entière ; il pense même que c'est un bon moyen pour être vénéré pleinement par le peuple.

#### **Scène 6 : L'Artefact Ancien.**

Si SG-5 à l'occasion d'étudier le Sac (par exemple si, à l'issue du combat ils se font

enfermer dans la pièce circulaire), ils découvrent que l'artefact contrôle l'activité photosynthétique de la végétation sous-marine de la planète. Un mécanisme de sécurité, qui reste constamment en activité contrôle la végétation de la cité, ce qui lui a permis d'être approvisionnée en oxygène. Avec quelques connaissances sur les technologies Anciennes, les PJ peuvent réactiver le Sac totalement,

rendant ainsi l'ensemble de la planète habitable.

#### **Scène 7 : Le Dénouement.**

Même si Fujin est tué, la planète reste sous le contrôle de Yu. Le Sac étant réactivé, il s'y intéressera de plus près. Mais la possibilité de s'aventurer hors de la cité provoquera un enthousiasme qui surpassera toutes les craintes chez les habitants de P3L-034. SG-5 peut rentrer sur Terre.

---

# Du Sel pour le Troupeau

Scénario pour univers médiéval fantastique à dragons

*par jibe*

---

Cette aventure peut être jouée dans n'importe quel univers médiéval fantastique muni de dragons et d'aventuriers. Il se veut un début de campagne, plutôt qu'un scénario avec un début et une fin, dans la mesure où il ouvre sur suffisamment de désordres pour pouvoir occuper un groupe de joueurs pendant quelques années.

Il est tout particulièrement recommandé pour un groupe de joueurs un peu trop habitué à affronter des adversaires à leur niveau.

## Il était une fois

Une petite communauté humaine décida un beau jour d'apprivoiser un dragon. « Vous n'y pensez pas !! » leur rétorqua-t-on ! « Ces créatures sont cruelles, vicieuses et indomptables, vous n'y survivrez pas ! ». Mais les hommes s'obstinèrent, et, à force d'écoute, de patience, d'obstination et de compréhension, ils y parvinrent. Oh, cela ne se fit pas sans menus sacrifices, mais enfin, un dragon apprivoisé apportait bien des avantages, et, au final ils s'en trouvèrent très satisfaits.

## Fois une était il

Un dragon décida un beau jour d'apprivoiser un troupeau d'humains. « Tu n'y penses pas !! » lui rétorqua-t-on « Ces créatures sont cruelles, vicieuses et indomptables, tu n'y survivras pas !! » Mais le dragon s'obstina, et, à force d'écoute, de patience, d'obstination et de compréhension, il y parvint. Oh, cela ne se fit pas sans menus sacrifices, mais enfin, un troupeau d'humains apprivoisés apportait bien des avantages, et, au final il s'en trouva très satisfait.

## Une entrevue bien préparée.

Deux puissances traditionnellement ennemies se sont pour une fois mises d'accord pour se rencontrer et trouver un terrain d'entente. Il a été décidé d'organiser une réunion au sommet, dans un lieu neutre. C'est la petite principauté d'Ortic qui a été choisie. Ce petit état indépendant jouit d'une rente assurée par l'exportation du sel qu'il produit, et a su conserver son indépendance, principalement en faisant oublier qu'il existe. Cet état est si insignifiant qu'aucune des deux puissances n'a

jugé bon de lui demander son accord, qu'Ortic n'est d'ailleurs pas en mesure de refuser.

## Une mission bien tranquille

Emissaires des deux puissances, les pjs ont pour mission de s'assurer que tout va bien à Ortic, que la Rencontre au Sommet pourra se dérouler dans de bonnes conditions, et, si ce n'est pas le cas « de tout arranger au mieux ». Il est préférable que les deux Puissances soient représentées au sein des pjs, afin que ces derniers aient suffisamment de dissension internes pour que leur efficacité de groupe en soit sérieusement diminuée.

## Diplomatie et tête de plomb

Arrivés au château du Prince d'Ortic, les pjs sont accueillis correctement. Mais le prince s'excuse de ne pas les recevoir lui-même, ni sa famille ce soir là, une affaire pressante le retenant encore. Il jure néanmoins être à leur disposition dès le lendemain. Les pjs peuvent noter qu'il a l'air mal à l'aise, très tendu... Tout le personnel du château (gardes, servants..) semblent en deuil. Personne n'ose rien dire.

Les pjs sont conduits à leurs appartements, ils sont confortablement installés et servis, mais ils ont l'impression de gêner. Il ne devrait pas leur en falloir plus pour avoir envie de fouiner partout.

## A travers les couloirs glacés...

Le personnel du château pleure ce soir là « mort » de Purine d'Ortic, la fille de Prince. Personne n'est bavard mais en insistant un peu ou en espionnant, l'information est facile à obtenir.

Il est moins facile d'assister à la scène suivante: dans une grande salle de réception du château, une quinzaine de personnes sont rassemblées à ce qui semble un repas funéraire. Tout le monde a l'air triste et tendu, sauf une jeune femme vêtue comme pour un mariage, qui semble à la fois sereine et résignée. Parfois elle rassure les convives à voix basse, semble les consoler... Tard dans la nuit, une procession aux flambeaux se met en route en dehors du château. Les pjs sont priés de rester en dehors de cette « fête traditionnelle », tandis que des villageois de plus en plus nombreux rejoignent la procession...

### **Un cri dans la nuit**

Peu avant l'aube, les pjs sont réveillés par un cri: Alerte !! Le prisonnier s'est échappé !!

On frappe violemment à leur porte: « Par pitié ouvrez-moi!

C'est Perdican, Le soupirant de Purine, enfermé parce qu'il voulait l'enlever.

Il ne tarde pas à raconter son histoire: Chaque génération, la première fille du Prince d'Ortic est sacrifiée à un terrible dragon qui la dévore vivante dans d'atroces souffrances. Purine est cette victime promise et c'est aussi l'élue de son cœur, et il n'a pas l'intention de laisser faire ce crime. Et si sa dulcinée, préparée depuis l'enfance à ce sacrifice semble consentante, c'est de la manipulation mentale !

Il n'y a pas de temps à perdre: une princesse à sauver, un peuple à libérer, un danger à écarter: nul doute que les pjs ne se précipitent!

Et Perdican est bien entendu trop jeune et trop amoureux pour être capable de faire un état des lieux de la situation réelle du comté...

### **Le Piège est armé**

Il ne lui reste plus qu'à se refermer sur les pauvres pjs...

Ceux ci ne remarqueront peut être pas la voie pavée qui mène jusqu'à l'ancre du dragon, ni les voitures à bras entreposées à l'entrée de la caverne. Peut être la faiblesse du système défensif de la caverne pourrait-elle leur mettre la puce à l'oreille, ou bien le fait qu'un certain nombre de pièces attenantes à l'ancre proprement dit soient taillées pour des créatures humanoïdes.

Quoi qu'il en soit, avec difficulté comme il se doit, ils devraient terrasser l'énorme bête... Un dragon vert, dont le souffle d'acide pourrait

décaper une montagne, mais les pjs en ont vu d'autre !

Peut-être, les plus expérimentés des joueurs trouveront-ils que tout ceci est un poil trop facile...

Ils n'ont pas tort.

## **Ce Que Les Pjs Ne Savent Pas (Et Qu'il Faut Bien Prendre Garde De Ne Point Leur Révéler Trop Tôt)**

La principauté d'Ortic vit pour et par Xodium, son dragon depuis trop longtemps pour que l'on puisse parler d'un accord: c'est un mode de vie particulier, entièrement tourné sur l'exploitation d'un dragon. Celui ci est vert. C'est-à-dire qu'il crache de l'acide. Pour métaboliser ce souffle, il dispose d'une machinerie biologie complexe, qui produit des sous-produits, déchets évacués par des glandes spéciales situées au niveau des aisselles, des narines et du rectum. Il se trouve que ces sous-produits sont essentiellement constitués d'un excellent sel, qui constitue la majeure partie des ressources de la petite principauté.

D'autre part, le dragon assure la sécurité de la communauté, et distribue parfois de petites étrennes tirées de son trésor.

Lui a conscience de bénéficier d'un troupeau d'humains apprivoisé. Mais il y a si longtemps que ces petites créatures lui raclent aimablement le rectum et les aisselles, qu'il n'y voit plus rien d'inhabituel. Il ne connaît rien du commerce du sel, d'ailleurs ça ne l'intéresse pas.

Ensuite, il prélève, tous les 20 ans environs, un individu pour sa consommation personnelle, toujours de la même famille, toujours un jeune élément de sexe féminin, ayant constaté que cette méthode préservait au mieux la tranquillité d'esprit du reste du troupeau.

Il récupère enfin 50% des richesses produites par ses humains, pour son trésor personnel, ce que ces derniers lui abandonnent volontiers, faisant ainsi mentir l'idée reçue draconique selon laquelle les humains seraient vénaux (mais il ignore que les 50% restant représentent le triple que ce que les humains auraient pu gagner sans le dragon).

Le dragon mort, c'est tout ce bel équilibre qui s'écroule !

## Vent de Panique

« Vous avez quoi ? » peine à articuler le comte d'Ortic soudain très pâle...

La nouvelle de la mort du Dragon provoque une panique sans précédent au château: le statut privilégié de Comte n'existe que par le sacrifice d'un membre de la famille à chaque génération. Les d'Ortics ont obtenu leur titre princier en échange de la promesse de toujours s'acquitter de ce lourd devoir, promesse tenue jusqu'à ce jour.

Le Comte craint la révolte populaire qui lui coûterait son château, son immense fortune, et sa tranquillité ! Tout est bon pour sauver les meubles: jeter Purine et Perdican aux oubliettes, interdire l'accès à la caverne, faire une alliance avec les Cureteurs (voir plus bas) pour cacher la mort du dragon, et préparer en douce une fuite vers d'autres cieux Avec l'aide des pjs bien entendu...

## Vent de révolte.

Il y a hélas fort à parier que les pjs aient fait les fanfarons après leur forfait et que celui ci soit vite connu en ville...

Les Cureteurs, c'est-à-dire la caste de ceux qui nettoient le dragon de son sel, sont à la base de la prospérité de la principauté, mais bien entendu ils en sont les oubliés: ils sont pauvres, voire indigent, leur travail est dur et dangereux, etc. Ils ne sont pas organisés, maintenus dans l'ignorance par les prêtres et les sauniers qui leur font croire que c'est déjà bien qu'ils aient le dragon pur leur donner de l'activité...

Les réactions ne se font pas attendre: les Cureteurs, se révoltent immédiatement contre leurs oppresseurs, c'est-à-dire tous les autres: paysans, bourgeois, prêtres, et la famille d'Ortic

C'est donc une horde incontrôlable qui dévaste tout et qui monte au château...

Les Cureteurs son eux-mêmes divisés en trois sous castes, imperméables entre elles, selon la partie du corps d'un dragon qu'ils nettoient. Ceux chargés du rectum sont bien entendu les moins bien lotis. Des pjs un peu diplomates pourraient éventuellement se les allier, et jouer sur les oppositions entre sous-castes pour rétablir un semblant d'ordre.

## Vent de Colère

Paysans et bourgeois sont assez favorisés dans ce pays puisqu'ils touchent une part substantielle des revenus générés par le dragon. Ils sont donc en colère, leur rente ayant disparu. La mort des pjs est le seul moyen de les contenter (et encore !). Avec eux, les mercenaires du château, et les sauniers, qui parcourent le monde pour vendre le sel. Ceux ci sont parfaitement en mesure de recruter magiciens et autres brutes internationales pour faire leur fête aux pjs.

## Vent de destruction.

« Quand un individu est infecté, il faut abattre tout le troupeau. » Sage maxime que les collègues dragons du malheureux défunt se chargeront s'appliquer à la lettre, non sans ajouter « je lui avais bien dit ! ». Voici qui devrait parachever l'œuvre de pacification des pjs.

## Une conclusion s'impose

Voilà, le pays est à feu et à sang, et les pjs au milieu. C'est le moment idéal d'une entrevue entre le paladin du groupe et sa conscience d'une part, et entre les pjs et leurs employeurs d'autre part. Arrêter cette catastrophe est sans doute au-delà des forces des pjs. Tout au plus peuvent-ils espérer sauver leur peau. A noter que la mort du dragon devrait provoquer une envolée du prix du sel, qui mécontentera fort les habitants des deux puissances qui emploient les pjs, celles ci n'ayant alors d'autre choix que de se re-déclarer la guerre pour calmer les esprits. Les pjs seront alors les heureux responsables d'une guerre impliquant la moitié du monde connu, aux victimes innombrables, porte ouverte au malheur et au chaos pour des décennies !

A moins que les joueurs ne décident de se lancer dans une campagne pour réparer leur bévue !

(Note additionnelle pour palier à l'absence de scénario pour Raoul: « Le Vent se Lève ! » est une alerte célèbre de la plus basse caste des Cureteurs, qui annonce l'arrivée imminente d'une émission gazeuse de laquelle tout le monde doit se garder, de par son caractère hautement explosif)

---

# Avant la tempête

Scénario pour *Te Deum pour un massacre*

par Haagen de Nancey

---

Voilà donc mon scénario pour le 19ème concours avec beaucoup de retard dont je m'excuse. Je remercie ma fiancée (autrefois Perséphone) pour son aide précieuse et je rends hommage à un illustre auteur de langue espagnol.

## Avant la tempête

Il s'agit d'un scénario pour *Te Deum pour un massacre*, écrit pour un groupe de trois à quatre joueurs catholiques, et qui doit se jouer rapidement. On peut tout à fait imaginer de le faire jouer en contre la montre. Ce scénario peut s'inscrire dans une campagne au cours de laquelle les PJ évolueraient dans l'Empire ottoman, à l'image de *La croix et le coran*, proposé pour le 15ème concours de scénario de la Cour d'Obéron.

## Le contexte

Le scénario commence à la veille de la grande bataille navale de Lépante du dimanche 7 octobre 1571. Depuis 1565 et l'échec de Malte, un véritable bras de fer s'est engagé entre la Sublime Porte et la Chrétienté. Défaits face aux chevaliers de l'ordre de Saint Jean, les Turcs n'ont cessé depuis de faire régner la terreur sur les mers, razziant de nombreuses îles de la mer Egée et emmenant ainsi en captivité un grand nombre d'esclaves chrétiens qui fournissent en rameurs les chiourmes de leurs galères. Face à un risque d'expédition turque qui serait une nouvelle fois dirigée contre Malte, le pape Pie V a mis en place, non sans mal, une alliance maritime des grandes puissances catholiques. Venise, directement menacée par le péril ottoman, n'hésite pas et fournit de nombreuses galères et de redoutables galéasses\*, véritables forteresses navigantes. Si Charles IX, en butte aux problèmes internes du royaume et allié au sultan, refuse son aide, Philippe II d'Espagne, accepte après les multiples sollicitations pontificales et envoie une flotte commandée par l'amiral espagnol Giovanni-Andrea Doria, lui-même sous les ordres du demi-frère du roi : le célèbre Don Juan d'Autriche. Celui-ci va endosser le rôle de généralissime de la puissante coalition qui outre les navires espagnols et vénitiens est

augmentée des forces du pape, des chevaliers de Malte et de nombreux autres princes européens désireux de participer à cette nouvelle croisade. Des volontaires affluent de toute l'Europe catholique pour lutter sur les navires de cette "Sainte ligue". Ainsi, une flotte de 208 galères et 4 galéasses transportant 129 000 hommes – la plus grande flotte chrétienne de l'histoire- fait voile vers le golfe de Patras pour stopper l'avancée des Turcs en méditerranée. Face à eux se dressent 300 bâtiments et 150 000 hommes, commandés par le capitaine\* Ali Pacha, orgueilleux général du sultan Selîm II, et par le corsaire nord-africain Oulouch Ali, dont la réputation en méditerranée n'est plus à faire. Le choc entre les deux flottes a lieu au matin du 7 octobre. Cependant pour l'heure les personnages ne participent pas encore à cette bataille historique.

## Qui sont les PJ ?

Les PJ font tous partie de la flotte catholique, sans pour autant qu'ils soient nécessairement des militaires. Ils peuvent être des prêtres qui prennent part en nombre à la bataille, ou de simples volontaires, auquel cas leur métier importe peu. Afin de faire suite au scénario *La croix et le coran*, ils peuvent avoir intégré l'ordre des chevaliers de Malte à la suite du siège et avoir vécu déjà des aventures sur les navires à la croix blanche sur champ rouge. La seule restriction tient au sexe des personnages : aucune femme ne participe à la bataille de Lépante. Les personnages peuvent faire partie de toutes les nations de la Chrétienté. On considère que la période de quelques mois déjà passé sur la flotte leur permet de communiquer à l'aide d'un sabir italo-espagnol.

## "L'héroïque Don Juan"

C'est au petit matin du 6 octobre que l'aventure commence pour les personnages. La

flotte chrétienne mouille dans une crique de l'île de Céphalonie proche du golfe de Patras. La plupart des hommes d'équipage et la chiourme dorment sur les galères et c'est sans doute là que les PJ seront réveillés, alors que l'aube point à peine à l'horizon et qu'une légère bise souffle sur l'île. Ils sont conduits à terre par des membres de la garde personnelle du généralissime. Au sommet d'une falaise qui domine le golfe, Don Juan d'Autriche et les membres de son Etat Major ont fait planter leurs tentes. Les PJ seront sans doute surpris d'être conduits directement à la tente de commandement à travers le camp endormi. Une fois à l'intérieur, ils tombent nez à nez avec Don Juan et Giovanni-Andrea Doria. Ces derniers sont déjà sur le pied de guerre. Seul Don Juan parle. Doria, un homme bien bâti aux traits épais, vêtu d'un pourpoint de velours noir brodé d'or, se tait, gardant un air austère, voire méprisant (les personnages peuvent savoir, ou l'apprendront par la suite, qu'il déteste profondément Don Juan d'Autriche qu'il considère comme un incapable).

Don Juan est un beau jeune homme brun, aux traits fins, portant une cuirasse damasquinée un pourpoint sombre et des chausses rouges. Il s'exprime d'une voix claire avec une belle éloquence.

Aux côtés de PJ se tient un jeune combattant espagnol, grand, sec comme un coup de trique, le visage long et osseux couvert par une fine barbe blonde. Il est vêtu d'un pourpoint sombre et se tient là l'air fébrile.

Le généralissime va confier aux PJ et à l'homme, qu'il présente comme Miguel Saavedra, un chevalier au service du pape, une mission de la plus haute importance que ceux-ci ne peuvent refuser.



Don Juan d'Autriche

## L'étendard de la chrétienté

Quelques semaines auparavant, Don Juan, en tant que généralissime de la Sainte Ligue, s'est vu confié par un envoyé de Pie V une flamme\* représentant le Christ en croix, qui ne devait être hissée sur la galère réale\* qu'au moment d'engager le combat. Or la veille au soir de l'entrevue entre les PJ et le prince, le fanion a disparu dans d'étranges circonstances. Giovanni-Andrea Doria, se tenait seul sous la tente à une heure avancée de la nuit, afin de reconnaître un passage sur une carte, quand il fut assailli par un mystérieux agresseur et perdit connaissance. A son réveil, le coffre contenant l'étendard gisait béant au sol, tandis qu'un pan de la tente avait été déchiré. Le vol a été perpétré avec beaucoup de discrétion car les gardes postés à proximité n'ont strictement rien entendu. Aucun autre témoin n'a été trouvé.

Les PJ et Miguel Saavedra sont donc chargés de retrouver le voleur avant le départ de la flotte, en toute discrétion, car si l'affaire venait à s'ébruiter, le moral des hommes risquerait d'être sérieusement atteint. Avant de les laisser partir, Don Juan leur fait jurer sur la vraie croix de retrouver le précieux fanion. L'affaire doit être réglée avant que le vent ne se lève, permettant ainsi d'économiser les forces des rameurs en vue de l'affrontement futur. Or cela peut se produire à n'importe quel instant, les PJ doivent donc être maintenus sans cesse sous pression par le MJ qui leur fera remarquer les changements climatiques (en réalité, un vent plus fort se lèvera dans la soirée, ce qui laisse aux PJ une seule journée pour retrouver l'étendard). Le généralissime met à la disposition des PJ une petite embarcation qui leur permettra de se rendre rapidement d'un point à un autre de la côte (si aucun des PJ ne possède la compétence navigation, seul Miguel pourra manœuvrer le petit navire).

## Mener l'enquête

A partir de maintenant les PJ vont avoir accès à tout le campement chrétien afin de mener leur enquête. Les différents éléments présentés ici, ne le sont que dans le but de donner des pistes de recherches. Aucun ordre n'est imposé et le MJ doit laisser les joueurs évoluer librement tout en leur rappelant souvent leur point de non-retour climatique. En outre, Don Juan et Doria en rencontrant les PJ s'enquerront de l'avancée de l'enquête.

## Miguel de Saavedra

L'homme se révèle être un compagnon utile, cultivé et de très agréable compagnie. Il sert au MJ à aider les PJ quand ceux-ci s'aventurent trop loin dans une piste qui ne donnera rien ou quand ces derniers sont bloqués. A l'occasion, le jeune homme distillera quelques éléments de sa vie comme le duel qui l'a contraint à quitter Madrid pour se rendre à Rome ou quelques vers de ses premiers poèmes...

### **L'île de Céphalonie**

Cette île est la plus grande de la mer Egée. Elle s'étend sur une trentaine de kilomètres d'Est en Ouest et sur environ quatre-vingts du Nord au Sud. Le voleur n'a que quelques heures d'avance sur les PJ et n'a pas pu utiliser une grande embarcation. Autant dire qu'il a difficilement pu s'éloigner beaucoup de la côte Est de l'île.

### **Le camp des chrétiens**

Les PJ vont pouvoir mener l'enquête dans tout le camp des chrétiens : l'impressionnante flotte chrétienne mouille dans une crique proche de Poros, un petit village de pêcheur. Les hommes restent pour la plupart à bord des galères mais certains n'hésitent pas à descendre à terre en quête d'un moyen de passer le temps.

L'Etat major a fait installer une centaine de tentes sur la falaise qui domine le village. Les PJ pourront bien sûr interroger les gardes qui étaient en faction la nuit du vol. Les deux balourds n'ont rien vu ni entendu (peut-être en raison de leur état de fatigue avouera l'un d'eux). Le seul autre témoin possible est selon eux un étrange hidalgo, efflanqué et au regard dérangé qui a traîné à proximité de la falaise une bonne partie de la nuit tout en marmonnant des paroles confuses.

### **La tente de commandement**

Les deux seuls indices dans la tente sont le coffret et l'ouverture pratiquée par le voleur. Le premier est en bois solidement bardé de fer. Un détail étrange peut attirer l'attention des PJ : la serrure ne semble pas du tout avoir été forcée. Quant à l'ouverture, elle a été pratiquée dans la toile à l'aide d'une lame. Un autre détail est ici décisif : une petite tâche de sang apparaît à l'endroit où la tente a été déchirée. Derrière ce pan de la tente, se dresse une falaise abrupte haute d'une dizaine de mètres. Les PJ qui se risqueront à inspecter les premiers mètres en dessous du parapet découvriront deux traces de main sanglantes, prouvant que le voleur

blessé a emprunté ce chemin. Les PJ prudents ne s'essayeront pas à une entreprise si risquée et se rendront au pied de la falaise grâce à leur esquif.

### **Le Turc au fond de la grotte**

Si les PJ se rendent sur les lieux, ils découvriront une petite plage au pied de la falaise. Au bout de cette plage se situe une grotte à l'entrée dissimulée derrière un roc. Une trace de main sanglante indiquera au groupe que le voleur s'y est bien réfugié. Au fond de la grotte, les PJ découvriront le cadavre d'un Turc baignant dans une flaque de sang déjà en partie coagulé provenant d'une large blessure au flanc. L'homme ne porte, en plus de ses vêtements sombres, qu'une dague et une petite besace dans laquelle les PJ trouveront une pipe et une curieuse substance (il s'agit de haschisch). L'homme tient dans une main un morceau d'étoffe de velours noir brodé d'or. Il s'agit d'un morceau du pourpoint de Giovanni-Andrea Doria (si les PJ ne le découvrent pas seul, le MJ insistera sur le fait que cette pièce de tissu rappelle quelque chose aux PJ). Cependant, les PJ peuvent fouiller toute la grotte, ils n'y trouveront pas le fanion. Deux choses sont cependant sûres : le mystère s'épaissit, et Doria n'a sans doute pas dit toute la vérité sur l'affaire.

### **Interroger Doria.**

Ce n'est pas chose facile car l'homme est aisément susceptible et s'il comprend que les PJ le soupçonnent, il peut très bien les faire exécuter sur-le-champ. En revanche, si les PJ lui disent que leur enquête avance peu, ce dernier les pressera certes, mais ne pourra s'empêcher d'afficher un sourire énigmatique en coin qu'il réprimera bien vite.

### **Que s'est-il passé ?**

Le MJ doit savoir ce qui s'est réellement passé dans la tente de commandement au cours de la nuit du 5 au 6 octobre.

Giovanni-Andrea Doria s'y est bien rendu mais avec des intentions bien plus noires que celles qu'il a prétendu avoir. Jaloux de la confiance accordé par Pie V à ce "blanc bec" de Don Juan, Doria a décidé de subtiliser la flamme. La chose lui est aisée car il possède un double de la clef du coffre ou elle est entreposée. Au même moment, le destin a décidé de ne pas lui permettre de mener son entreprise à bien. En effet, les Turcs ont envoyé un assassin afin

d'éliminer Don Juan. L'Ottoman à force de ruse est parvenu dans la tente de commandement à la nuit tombée. Voyant arriver Doria, il le prit pour Don Juan et se jeta sur lui au moment où l'homme tenait le fanion entre ses mains. S'en suivit une passe d'arme rapide, au cours de laquelle le chrétien parvint à percer le flanc de son adversaire mais en reculant trop prestement, il trébucha dans le coffre, alla buter de la tête dans un massif pilier retenant la tente et perdit connaissance. Touché à mort, affolé et certain que le bruit allait amener les gardes (au sommeil bien lourd décidément!), l'assassin s'enfuit par la falaise grâce à son extraordinaire agilité, la main néanmoins crispée sur le bout d'étoffe arraché au pourpoint de son adversaire. Il alla par la suite mourir au fond de la grotte où les PJ peuvent trouver son cadavre.

Les PJ ne parviendront pas bien sûr à recoller tous les morceaux de l'action mais peuvent comprendre que Doria a plus pris part à cette disparition qu'il ne veut bien l'admettre.

### **Mais où est donc l'étendard ?**

La question reste entière car lors du premier choc, le petit étendard, roulé autour d'une baguette, a été projeté par Doria à travers une des ouvertures de la tente. Celui-ci a alors atterri sur la tête du gentilhomme qui contemplait la mer sur la falaise, évoqué précédemment. L'homme en question est un certain Don Quixana ("*Ou était-ce Quixada ? Ou Quinada ?*", diront les hommes de la Fighiera, le navire où il sert, quand les PJ les interrogeront). Les joueurs peuvent remonter sa piste progressivement en en apprenant toujours plus sur lui (le MJ distillera en parallèle indices et informations sur le personnage). Il s'agit d'un gentilhomme sans fortune, "de forte complexion, sec de corps et maigre de visage", engagé volontaire dans la flotte de la Sainte Ligue afin, selon ses propres mots "de chasser le Maure hors de Terre Sainte". Les hommes du navire où il servait le tenait pour passablement fou quand ils le voyaient déambuler sur le pont, un volume de l'Amadis de Gaule à la main, toujours suivi d'un serviteur rond et courtaud. En réalité, les PJ ne peuvent savoir qu'ayant reçu sur le chef l'étendard, Don Quixana s'est cru investi par Dieu d'une mission sacrée : vaincre la flotte ottomane. Il est donc parti en quête d'un navire pour aller défier le général turc.

### **A la poursuite d'un curieux équipage**

Quand les PJ seront parvenus à remonter la piste de l'exubérant hidalgo, ce dernier aura sans doute déjà acheté à un pêcheur du village de Poros sa barque. Les PJ peuvent interroger le vieil homme qui a vendu son embarcation à cet original. Celui-ci est parti du port en direction du Nord (à l'opposé de la flotte turque) vers cinq heures de l'après-midi. Les PJ vont devoir se lancer à sa poursuite sur leur propre navire. Ils le rattraperont au bout d'une à deux heures. Seul à la proue, l'étendard déployé à la main, Don Quixana hurle en direction de l'océan des injures diverses adressées à des ennemis imaginaires tandis que son serviteur rame aussi fort qu'il le peut contre le vent qui vient de se lever.

Arrêter les deux hommes n'est pas chose aisée. Si le serviteur ne se bat pas et ne rame plus à l'approche des PJ, son maître se montrera plus véhément, prenant les PJ pour des Maures et se défendant contre ces derniers comme un beau diable. Les PJ doivent donc neutraliser le remuant personnage (ils peuvent le tuer mais cela enlèverait un peu de piquant à cette histoire extravagante).

Une fois le fanion récupéré, les PJ doivent le rapporter à Don Juan, ce qui ne sera pas une mince affaire car au moment où le navire des PJ arraisonne la barque de Don Quixana, la flotte chrétienne quitte Céphalonie à la recherche de la flotte turque. Les PJ devront naviguer toute la nuit pour atteindre finalement la galère réelle de Don Juan au moment où le déploiement des deux flottes s'achève. Le généralissime les remerciera rapidement alors qu'il enfle son armure et les encouragera à combattre vaillamment. Miguel, quant à lui, rejoindra son bâtiment : la Marquesa. Les PJ ont le choix de se joindre à lui ou de combattre sur la galère réelle.

### **Conclusion : la bataille de Lépante**

A la fin de ce scénario, les PJ vont donc participer à la bataille de Lépante, la plus grande bataille navale du XVI<sup>ème</sup> siècle. De leur place sur le pont d'une galère, les PJ ont peu de chance d'observer les subtilités de la manœuvre. De toute façon, passés les premiers engagements, le combat devient une mêlée confuse de navires des deux bords. Les janissaires et les soldats turcs délivrent des volées de flèches et de plomb, tandis que l'artillerie, tant chrétienne qu'ottomane, risque à tout moment de faucher les PJ. Les abordages sont particulièrement confus : il ne s'agit ni plus

