Recueil des scénarios proposés dans le cadre du 35ème concours de la Cour d'Obéron

Le concours s'est déroulé du 23 octobre 2016 au 31 janvier 2017, sur les points obligatoires suivants :

- Thème : Te souviens-tu d'un matin de papillons et de cet après-midi de fleurs sauvages ?
- Élément imposé : suspension

Le thème est emprunté à un dialogue dans *Corto Maltese en Sibérie*, d'Hugo Pratt (en VO : *Ti ricordi di un mattino di farfalle e quel pomeriggio di fiori silvestri?*)

Ce recueil comprend les scénarios suivants :

- Un conte : Les papillons (*Contes ensorcelés*), par Pitche 2
- La porte de Tannhauser – Les coquelicots (*Appel de Cthulhu*), par Gothlied 8
- La porte de Tannhäuser – L'antre de la folie (*Gothlied*), par Gothlied 14
- Le souffle du Dragon (*générique ambiance XVIIIe siècle*), par Mortlock 20
- Quand un serpent se mord la queue (*Appel de Cthulhu*), par kelek le tricuspide 28
- Le krach d'Aldérande (*Star Wars*), par Ayla 50
- Aux sources de la Sûre (*Ynn Pryddein*), par Cuchulain 52

Un conte : Les papillons

Scénario pour Contes ensorcelés

par Pitche

Un conte : Les Papillons

Synopsis

Les PJ se trouvent sur le champ de course des Mille-Fleurs. Alors que la course venait de commencer, ils vont se retrouver confrontés à une attaque de certains papillons géants qui y participaient. Ils vont devoir agir et maîtriser ces importuns volatiles qui assaillent et harcèlent la foule. Après avoir reçu un énigmatique message, ils vont pouvoir comprendre que tous les papillons incriminés se nourrissaient au même champ de fleurs sauvages. Là-bas, sur place, ils vont vite se rendre compte que les fleurs sont devenues plus que « sauvages » mais carrément agressives. Après s'être frayés un chemin au cœur de cette véritable jungle, ils atteindront la chaumière d'Anthaxia, une alchimiste qui s'est retrouvée emprisonnée dans sa propre maison. Elle a négligemment jeté au bord du champ le résultat « catastrophique » de sa dernière décoction. Ceci a contaminé les fleurs et les papillons par la suite.

Un scénario pour *Contes ensorcelés* proposé dans le cadre du 35e Concours de scénarios des forums de la Cour d'Obéron qui avait pour thème « Te souviens-tu d'un matin de papillons et de cet après-midi de fleurs sauvages ? » et pour élément « suspension ».

Informations

Lieu : champ de course des Mille-Fleurs

C'est ici qu'au cœur de l'été, au cœur de l'archipel des Sourires que se déroule la traditionnelle et annuelle course de papillons géants des Mille-Fleurs. Le champ de course est de forme ovale. Beaucoup de personnes assistent à l'événement. C'est une ambiance familiale et grand public proche de celle d'une fête foraine. Une tente accueille les concurrents, tous des p'tits mages ou p'tites sorcières qui nourrissent et encouragent leurs papillons comme le feraient des entraîneurs. Le bon ordre de la course est assuré par les arbitres-organisateurs qui revêtent un costume chatoyant d'Arlequin typique et facilement reconnaissable. L'ambiance est chaleureuse, lumineuse et multicolore.

Ce lieu et événement sont inspirés de « Le mystère des Mille-Fleurs »
un synopsis de ***rollytroll*** *publié sur www.sden.org.*

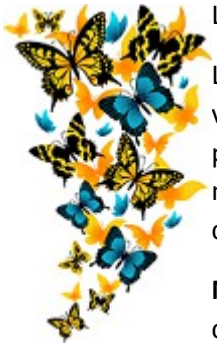
Personnage : Anthaxia

P'tite sorcière alchimiste gaffeuse. Petite, d'air juvénile, maquillée (fond de teint et fard à paupière) dans un style gothique avec le costume ad hoc. Jupette avec résille, floches et longues chaussettes rayées et bicolores noires et blanches. Elle est timide et réservée voire introvertie.

C'est elle qui après avoir raté une potion a jeté son contenu le long du champ de fleurs sauvages qui borde son habitation. Les vapeurs de sa potion ont fait effets dans sa chaumière et elle se retrouve coincée à l'intérieur.

Scénario

Chapitre Premier : A la course des Mille-Fleurs



Les PJ arrivent sur le site de la course au matin, vers 10H.

Le temps est radieux, parfait pour la course. L'air est chaud mais un petit vent léger vient adoucir l'atmosphère. Il s'agit d'un énorme champ de blé qui a été fauché. À pieds nus, on pourrait se blesser la plante de pieds. À certains endroits, s'élève un nuage de poussière au passage de la foule déjà fort nombreuse, impatiente que la course commence. Le départ est donné à 11h11.

Note au conteur : laissez vaquer les personnages jusqu'au moment du départ de la course comme bon leur semble ou suivant leurs besoins ou envies.

Nos p'tites sorcières ou p'tits mages sont peut-être venus ici en tant que participant ? Peut-être ont-ils un papillon géant comme Familier ? Ou alors ils viennent ici, comme beaucoup, comme curieux ou visiteurs pour profiter du spectacle et de l'ambiance. Ou encore, il se peut qu'ils aient des connaissances qui concourent ici avec leurs papillons géants de compétition.

Note au conteur : à vous de voir avec vos joueurs quelles sont leurs implications initiales. Il est important qu'aucun d'entre eux ne soient liés à l'endroit où se trouve le champ de fleurs sauvages incriminé par la suite.

Chapitre 2 : Horreur aux Mille-Fleurs

Qu'importe l'endroit où se trouvent les personnages, ils vont très vite vivre ou être alertés (par) la scène d'horreur suivante. A eux de trouver le moyen d'arrêter cela car tous sont débordés et bien désarmés.

Alors que la course venait de démarrer, certains papillons se mettent soudainement à adopter un bien étrange comportement qui va bien vite virer au cauchemar. Ils se mettent à quitter la course pour se mettre à assaillir et harceler la foule qui s'est amassée le long du parcours. Énormes, ils volettent dans les yeux, agrippent les cheveux de leurs grandes ailes… Les enfants, les plus vulnérables vu leur petite taille hurlent, pleurent et commencent à s'enfuir.

Voici quelques possibilités (magiques ou non) afin de ramener la sérénité au beau milieu de cette tumulte :

- attraper les papillons avec un filet à papillon – facilement trouvable ici – avec un **jet de Corps difficile**, à califourchon sur son balai réussissant un **jet de Balotage difficile** également ;
- faire tomber un filet sur les papillons en furie – avec un risque d'empêtrer quelques visiteurs – avec un **jet d'Invocation moyen** ;
- faire pleuvoir une averse localisée pour les voir dispersés avec un **jet d'Enchantement fastoche** ;
- se transformer en grenouille – voyant passer sa Caractéristique à Fort - avec un **simple jet de Métamorphose** afin de les saisir un à un avec sa langue rétractable.

Alors que notre groupe a pu maîtriser la situation et que tout s'est un peu calmé, une vénérable Ancienne (p. 15, Contes ensorcelés), experte en Divination semble rentrer en transe, tremblotant, les yeux se révulsant et pointant du doigt le groupe des personnages en leur déclarant cette phrase énigmatique :

« Te souviens-tu d'un matin de papillons et de cet après-midi de fleurs sauvages ? »

Tous sont stupéfaits et intrigués. L'Ancienne qui revient peu à peu à elle, ne peut donner aucune autre explication, il appartient au groupe auquel le message était destiné à comprendre et interpréter ceci.

Gageons que les joueurs vont se casser la tête à tenter de comprendre ceci. Ceci pourra les mettre sur la piste du champ de fleurs sauvages décrit par la suite. Ils vont d'ailleurs sans nul doute y accéder durant cette même après-midi.

Note au conteur : une p'tite sorcière devin peut avec un **jet de Divination abracabrant** obtenir la même et mystérieuse divination que l'Ancienne. Dans ce cas, il suffit de la placer au cœur de cette scène, remplaçant l'Ancienne.

Chapitre 3 : Dénominateur commun

Vu la divination, nos p'tites sorcière et p'tits mages sont tout désignés pour résoudre cette mystérieuse affaire. S'il le fallait, Anciennes et Sages sur place, accompagnés des organisateurs les chargent solennellement d'apporter des réponses et explications.

Chaque papillon devenu comme fou, hors de contrôle est facilement identifiable par ses couleurs et formes qui permettent de le lier à un propriétaire précis dont le nom figure dans le registre officiel du directeur de course. Ça ne posera aucun problème à l'obtenir. Établir cette corrélation nécessite un **jet de Méninges difficile** alors qu'aidés par les organisateurs, ça devient **simple**.

Note au conteur : sans idée, un **jet de Méninges moyen** réussit permet de mettre les joueurs sur la piste.

Une fois en possession de ses informations, ils peuvent interroger chacun des propriétaires avec un **jet de Cœur moyen** afin d'en savoir plus et extraire une bonne piste de toutes ces discussions et questions-réponses avec **un jet de Méninges difficile**.

Chacun des papillons à l'habitude de butiner un champ de fleurs (sauvages) typiques – très riches en pollen – pour se nourrir et se fortifier de cette diversité d'espèces. Leurs maîtres les y ont emmenés au matin de la course car c'est proche de chez eux. Ils sont plusieurs à le faire, le champ étant réputé.

Le groupe de personnage va s'en doute enfourcher son balai et s'y rendre sans tarder pour poursuivre leurs investigations sur place.

Chapitre 4 : Agressives fleurs sauvages

Arrivant par les airs, le groupe atteint assez rapidement l'endroit. De tout là-haut, rien de spécial ou d'étonnant, il leur faut survoler la zone à basse altitude. Le champ est plutôt vaste et il ne faut pas longtemps pour que tous soient véritablement attaqués. Il leur faut réussir un **jet de Balotage difficile** pour arriver à esquiver l'attaque.

- Des tiges monstrueuses les assaillent et fouettent l'air pour les happer !
- Tandis que certaines fleurs projettent des graines ou particules à grande vitesse.
- Ou qu'encore un nuage de pollens ou de particules explosent à leur hauteur et manque de les asphyxier et surtout leur obstrue la vue – ça reste en ***suspension*** vu le manque de vent – piégés au beau milieu les forçant à atterrir, suffoquant, les yeux en pleurs.

Note au conteur : chaque échec à son **jet de Balotage** force le personnage à se poser au sol sous peine de dégringoler ou s'écraser brutalement. L'idée est de les faire explorer à pied ce champ de

fleurs et de déjà leurs montrer un certain aperçu de ce qui les attend pour qu'ils ne soient pas trop surpris.

Les personnages mettent pied à terre et poursuivent l'exploration du champ de fleur, sur leurs gardes. Ils vont finir par atteindre la maisonnette d'Anthaxia qui borde le terrain. C'est proche de sa maison et de l'endroit où elle avait déversé son chaudron que les plantes sont les plus virulentes et dangereuses.

Le champ de fleurs est multicolore avec toutes ces espèces différentes telles des graminées ou des « mauvaises herbes » aux pétales et formes somptueuses et colorées. Maintenant, une légère brise fait frissonner le champ complet qui a l'air d'onduler sous cette tiède caresse.

Le conteur trouve ci-dessous quelques attaques que peut subir le groupe de personnages et les quelques réactions ou défenses qu'ils pourraient mettre en place pour s'en protéger.

- Alors que l'un d'eux marche, des tiges d'une sorte de fraisiers sauvages tentent de les faire trébucher si on ne réussit un **jet de Corps difficile** ;
- des ronces peuvent cingler leurs bras et leurs jambes dénudés et leur occasionner de douloureuses griffures s'ils ne remportent pas un **jet en opposition de Corps** ;
- passant près d'une petit groupe de champignons, ils doivent éviter le jet de spores qui s'en expulsent pour éviter d'avoir leurs yeux brûlés les faisant pleurer et toussoter avec la réussite d'un **jet de Corps difficile**.

Pour se battre contre cela, il leur faut faucher les plantes atteintes avec une faux qu'ils peuvent faire apparaître avec un **jet d'Invocation moyen** ou se faire précipiter une averse de grêlons dévastateurs avec un **jet d'Enchantement moyen**.

Le conteur est invité à leur décrire cette nature agressive qui se déchaîne tout autour d'eux au fur et à mesure qu'on s'approche de la chaumière d'Anthaxia. L'ambiance y est plus sombre, plus agressive et morne ; beaucoup moins champêtre et bucolique qu'au départ. Les feuilles sont ternes, moisies ou noircies. Un baume de soins préparé avec un **jet d'Alchimie simple** serait le bienvenu pour apaiser tous ces bobos.

Chapitre 5 : Quand on néglige de tailler son lierre grimpant

Ils atteignent la maisonnette d'Anthaxia. La toiture est recouverte de chaume et un lierre grimpant entoure le portique d'entrée.

Mais curieusement le lierre s'est hyper-développé et ceinture toute la maison bloquant toutes les accès possibles, portes et fenêtres. Si on s'approche et qu'on tente de l'arracher ou de le couper, il semble se défendre en s'agitant et cinglant ses tiges en tous sens, de manière frénétique et désordonnée. Il faut réussir un **jet de Corps simple** pour esquiver cela. Laissons le groupe de personnage s'unir pour désherber l'endroit et se débarrasser de cette bien *mauvaise* herbe !

Le lierre semble s'être insinué au cœur de la maison peut-on remarquer avec un **jet de Méninges moyen voire difficile**. En effet, quand ils rentreront, ils trouveront Anthaxia saucissonnée par le lierre grimpant. Un **jet de Méninges moyen** permet de comprendre que les vapeurs de sa désastreuse potion ont animé de manière dangereuse le lierre ambiant qui s'en est pris à elle.

Elle est trop heureuse de se retrouver libérée, elle qui est coincée depuis plusieurs longues heures. Coincée, elle ne se savait rien faire ou quérir de l'aide.

Épilogue

Après avoir délivré Anthaxia et discuté avec elle, le groupe de personnages peut ainsi comprendre l'intégralité du problème. Ils vont pouvoir agir de concert pour le résoudre en dépolluant peut-être le sol même si un **jet d'Alchimie simple** leur permettrait de savoir que les principes actifs doivent avoir été absorbés et diffusés dans les plantes contaminées et qu'il ne doit plus rien rester dans le sol.

« Il convient toujours d'être prudent et respectueux de l'environnement quand on manie des substances qu'elles soient toxiques ou… magiques ! » conclut sagement une Ancienne.

La porte de Tannhauser – Les coquelicots

un scénario pour l'Appel de Cthulhu

par Gothlied

La porte de Tannhauser est un scénario pour l'Appel de Cthulhu qui ne dit pas son nom. Il reprend son univers mais propose une approche différente. Il n'utilise donc pas le système BaSIC mais le celui du Monde des Ténèbres (V2).

L'action se situe en Afghanistan en juillet 2014. Les PJ forment deux groupes de l'armée française :

- le premier est une patrouille composé d'un VAB (camion blindé disposant d'une mitrailleuse). Cette patrouille est composée de l'adjudant Jean-Philippe Danjean, des caporaux Toufik Ben-Soussan (conducteur et machiniste), Benoit Le Floch (traducteur) et des soldats de deuxième classe Gabriel Sissoko (tireur d'élite) et Guillaume Marchand.
- le second est un hélicoptère de sauvetage composé du capitaine Salima Boukara (médecin), de l'aumônier Enguerrand Morand de Villeroi, de l'adjudant Frédéric Guerret (pilote) et de Yann Nguyen (brancardier).

Ces groupes n'ont pas besoin d'être complet, certains de leurs membres doivent rester des PNJ (et des PJ de secours). Le scénario est violent, les PJ peuvent être blessés, mutilés ou tués. Il n'y a pas de raison particulière pour que tous survivent.

Aux joueurs de créer les profils.

Ils disposent d'un bonus de un en force, dextérité, vigueur, et sang-froid ; un bonus de deux en sport et tir et un bonus de un en bagarre, armes branches, discrétion, survie et intimidation.

Ils ne peuvent pas avoir de ressource supérieur à 3 et doivent acheter le statut : armée française, à 1 pour les soldats du rang, à 2 pour les sous-officiers et à 3 pour les officiers subalternes. Ces ressources seront peu utilisée, si les joueurs ne savent pas quoi prendre qu'ils prennent des langues (anglais et arabe de préférence).

Pour accentuer la monté en puissance de la tension et de la fatigue, n'hésitez pas à faire perdre des points de volonté aux PJ.

Introduction : Attention où vous mettez les pieds

La première équipe est en patrouille, au milieu de nulle-part. Ils sont dans le plateau entre le Karakorum et l'Himalaya. La région est pauvre et inhospitalière. De ce fait, elle est peu peuplée. Elle ne présente pas d'intérêt stratégique et la présence de Talibans y est sporadique et il n'y a guère de danger. La mission de la patrouille est très secondaire. Ils sont plus là pour occuper l'espace que quoi que ce soit d'autre.

À l'intérieur du VAB, l'ambiance est détendue. Le paysage est monotone, une piste avec à gauche des collines sans vie et à droite un relief très accidenté plein des rochers qui, après une dizaine de mètres, aboutit à sur un précipice. Il n'y a pas eu de traces d'activité humaine depuis bien une heure. Les PJ s'emmerdent ferme. Ils devraient arriver à la base dans deux heures, quand soudain une explosion retentit. Le VAB et les PJ sont violemment projetés en l'air. Quand il atterri, ils voient la roue avant gauche rouler au loin. Ils viennent de rouler sur une mine. Le conducteur (Gabriel Sissoko) est gravement blessé (entre autre traumatisme crânien avec fracture du crâne). Le VAB, lui, ne peut plus rouler. Le coin est néanmoins calme : les PJ sont peut être dans un champ de mines, mais ils ne sont pas sous le feu de l'ennemi. Mais que ça ne vous empêche pas de déterminer l'initiative et de les laisser faire n'importe quoi.

Avec un blessé et un véhicule hors d'état de fonctionner, les PJ devraient demander des renforts. C'est là qu'intervient la seconde équipe : un hélicoptère légèrement armé et une équipe médicale. Elle arrive une heure plus tard.

Et c'est là que les problèmes commencent

Alertés par l'explosion de la mine ou par l'arrivée de l'hélicoptère, des "bandits" arrivent discrètement sur les lieux. L'identité de ces "bandits" (ennemis non-identifiés) n'est pas déterminé. Il peut s'agir de Talibans, de membres d'Al-Qaeda, narcotrafiquants ou Tchotchohènes (voir plus loin). Ils ne disposent pas d'énormément de moyens, quelques 4x4, des kalachnikovs et au moins un lance-roquette. Ils passent à l'attaque.

Leur objectif est de neutraliser une menace, ils ne prennent pas de risques inutiles dans l'histoire. Lors de l'assaut, ils ne se portent pas au contact préférant rester à 100m et à couvert. Ils lancent un assaut coordonné quelques minutes après que l'hélicoptère se soit posé. Cela commence par un tir de roquette qui atteint l'hélicoptère, suivi par un déluge de feu, qui sert de tir de barrage le temps de recharger le lance-roquette et de permettre à quelques tireurs de se déplacer pour avoir un autre poste de tir. S'ils ont des blessés, ceux-ci battent en retraite immédiatement.

Le déluge de feu ne se termine pas avant que les deux véhicules – la carcasse de l'hélicoptère et le reste du VAB – soient entièrement hors d'état de nuire. Une fois leur objectif atteint ils continuent le combats quelques instants avant de se retirer de manière ordonnées. Ils laissent un ou deux guetteurs, qui restent comme tireurs embusqués jusqu'à ce que la nuit ne tombe.

NB : n'hésitez pas à demander et redemander des tests de perceptions aux joueurs avant qu'ils ne localisent leurs cibles.

Caractéristiques des bandits

Normalement ces bandits ne devraient être que des ombres. C'est pour cela que je ne précise pas leur nombre (entre une demi-douzaine et une quinzaine), leur origine et leur motivation.

Ils disposent de pick-up Toyota avec une mitrailleuse légère, elles ne sont utilisées que pour la retraite, de kalachnikov, d'un ou deux lance-roquette et éventuellement d'un mortier léger.

Les tireurs embusqués laissés sur place disposent de kalachnikov, de fusil, de grenade (qu'ils utilisent pour ne pas se faire prendre vivant) et de moto.

Caractéristiques

Attributs
intelligence, astuce, résolution, force, présence, manipulation : 2
dextérité, vigueur, sang-froid 3
Compétences
Mentale
Investigation, artisanat : 2
Physique
Survie (montagne), conduite (voiture ou moto) 1,
Sport, bagarre, discrétion, arme blanche 2
arme à feu (kalachnikov, de fusil, lance-roquette ou mitrailleuse) 3
Social
Intimidation 3
Animaux, Subterfuge 2

La fuite

Que les personnages fuient le combat, qu'ils arrivent à mettre leurs agresseurs en fuite ou qu'ils attendent que ceux-ci battent en retraite, les personnages se retrouvent, au milieu de nulle part, en territoire hostile, sans moyen de déplacement et probablement sans moyen de

communication. Ils vont devoir revenir chez eux à pied, dans un territoire inhospitalier peut-être suivi par des bandits. S'ils ont une carte, ils peuvent déterminer qu'ils sont à deux ou trois jours de marche de leur base ; 5 s'ils sont ralentis.

Et s'ils ont sauvé une radio ?

S'ils ont sauvé une radio, ou s'ils arrivent à en réparer une, ils pourront demander de l'aide à leur état-major. Celui-ci refusera catégoriquement d'envoyer une nouvelle mission de secours. Celle-ci devrait être composée d'au moins deux hélicoptères pour transporter les PJ plus leur escorte, la région n'étant pas sécurisé et l'état-major ne dispose pas de suffisamment d'appareils disponibles. Tout au plus ils pourront leur larguer par avion du matériel léger ou demander un bombardement tactique mais guère plus.

Euh, et qu'est-ce qu'on emporte ?

Les PJ étaient partie avec des véhicules, ils vont devoir revenir à pied ; ils ne vont pas pouvoir tout transporter. Ils doivent laisser du matériel sur place. Ils peuvent emporter autant d'objet, que leur score de force. Ils peuvent prendre :

- un paquetage allégé (comporte quelques rations, suffisamment pour 3 jours), un gilet pare-éclat, un couteau de survie, une couverture de survie, un sac de couchage… et une arme (famas ou pistolet)...
- le reste du paquetage avec une tenue de pluie, des provisions supplémentaires (pour une semaine), des jumelles, lampe, fusée éclairante, une arme d'appoint (pistolet), une tente, une carte de la région, des grenades…
- la mitrailleuse légère (prise sur le VAB)
- un fusil anti-matériel (qui était embarqué dans le VAB)
- une mitrailleuse moyenne (prise de l'hélicoptère, compte pour deux objets)
- un lance-roquette
- des munitions supplémentaires pour les armes
- des mines
- un jerrican d'essence
- des outils : pelle, pioche...

Il fait plutôt froid, l'air est sec et le ciel est dégagé ; la vue aussi, enfin si l'on omet les nombreuses cachettes derrière les rochers. Selon la manière dont s'est terminé l'embuscade, les PJ peuvent se sentir suivis, à tort ou à raison. Il n'y a d'autres bruits que le vent. La nuit tombe assez brutalement. C'est bientôt la nouvelle lune et le ciel est très clair. Il n'y a pas la moindre pollution lumineuse et les étoiles, la voie lactée, sont très visibles. Pas suffisamment pour qu'il soit possible de voir ce qu'il se passe à 5 m. Plusieurs fois, une grande ombre se déplaçant à vive allure peut se deviner. Probablement un drone. Le lendemain matin, ils commencent à voir les premières traces de vie : un scorpion s'est réfugié dans une chaussure pour y passer la nuit; quelques acacias butinés par d'étranges papillons jaunes. Le vent se lève et semble apporter des voies ou des bruits d'animaux.

Le village tchotchohène

Les bruits d'animaux se précisent ; ils ressemblent à des bêlements. Ils sont proches d'un village semi-nomade. Quelques petits bâtiments en pierre et des enclos autour d'un puits et une douzaine de grandes tentes. Une cinquantaine de personnes, une dizaine de chiens et de cheveux est plusieurs centaines de moutons vivent ici. Leur mode de vie est le même que leurs ancêtres, cinq siècles auparavant, la seule concession visible à la modernité sont les kalachnikovs que les hommes arborent fièrement.

Si les PJ entrent en contact avec les villageois, ceux-ci sont d'abord sur la défensive, puis deviennent rapidement hospitaliers. Ils sont accueillis par un vieil homme et deux adolescents, probablement ses fils ou petits-fils. Il leurs offre à manger, du thé ; il les approvisionne en eau et en nourriture et leur propose de faire un brin de toilette, leur propose de quoi fumer… Ils essayent de communiquer, mais c'est compliqué ; ils n'ont pas les moindres notions de

français, d'anglais ou d'arabe. Ils se présentent comme étant des Tchotchohènes. Des Tchétchènes ? Si les PJ ont emporté une mitrailleuse, ils veulent l'échanger contre un cheval. Après un certain temps un homme arrive, il est paniqué, il répète sans cesse les mêmes mots incompréhensibles. L'interlocuteur des PJ les pressent de partir. En prenant le temps d'essayer de se faire comprendre au début, mais de manière beaucoup plus empressé dès que quelques rafales se font entendre au loin. Là il n'hésite pas à prendre les PJ par la manche, l'amener dehors, lui montre une direction et lui fait signe de partir en criant "Long, Long !" (À prononcer à l'anglaise). Si les PJ hésitent devant son insistance, il les supplie et devrait arriver à leur faire comprendre que les Tchotchohènes risquent gros s'ils sont pris avec des militaires occidentaux.

Et si les PJ évitent le village ?

Ils sont quoi qu'il en soit repéré par un jeune berger qui les invite au village.

Les coquelicots du plateau de Leng

Les PJ ne savent pas encore ce qu'ils fuient, mais les sons que le vent apporte laissent imaginer qu'ils sont nombreux, au moins une cinquantaine, qu'ils disposent d'armes automatiques, de véhicules à moteur et de chiens. Le vent apporte aussi des chants dans une langue inconnue -peut être une prière des Tchotchohènes, des coups de feu, des pleurs de femmes, des cris d'hommes -ordres ou insultes-, des cris de bêtes…

S'ils suivent la direction de Long, ils suivent un torrent qui forme rapidement, une vallée, très verte, mais au relief assez accidenté, où pousse de très nombreux coquelicots.

Leurs hôtes tchotchohènes n'ont pas réussi à contenir la menace très longtemps. Un quart d'heure après leur départ, il semble que les PJ soient pris en chasse. La vallée est trop accidentée pour que des véhicules puissent s'y déplacer rapidement. En continuant à descendre la vallée, ils trouvent des plantations de chanvre qui forment un bon couvert.
Ils sont suivis d'assez loin et les "bandits" n'osent pas rentrer sous le couvert du chanvre. Ils se contentent d'envoyer des chiens. Si les PJ sont bruyant dans la gestion de ce problème, les "bandits" tirent au jugé à la mitrailleuse moyenne, dans la zone où se trouvent les PJ. Et s'ils ne les localisent pas ils vont aussi tirer au jugé, mais sans risquer de toucher.

De manière générale, toute action pouvant trahir leur emplacement - bruit, lumières, traces visibles- peut donner lieu à une riposte.

Dans tous les cas, ils incendient les plantations. Les PJ ayant le vent dans le dos, ils vont devoir fuir les flammes.

Un soir de voie lactée

Comme la veille, la nuit tombe rapidement. Cette fois, il fait plus doux, c'est la nouvelle lune. La voie lactée est bien visible et la fumée et les braises de l'incendie semblent former comme des nébuleuses. Derrière eux, c'est calme, il n'y a plus de coups de feu, de bruits de moteur ou d'aboiements. Il n'y a pas non plus de lumière comme pourraient en faire de phares. Ils sont en relative sécurité et peuvent goûter un repos bienvenu.

Des insectes nocturnes se réveillent et la nuit commence à retentir de leurs chants d'amour pendant que les PJ mettent le camp. Ils ne peuvent pas faire de feu, sans risquer de se faire tirer dessus.

Comme la veille, une immense ombre noir masque les étoiles.

Horreur chasseresse

Caractéristiques :
Attributs
Taille : 12
Force : 7
Vigueur : 5
Autres caractéristiques (dont Dextérité) 3

Compétences
Discrétion (de nuit), survie (Pistage) 4
Sport (vol), investigation (traque), occultisme (mythe de Cthulhu) 3
Bagarre (Saisie) 2

L'horreur chasseresse pourrait être décrit comme un immense serpent totalement d'une trentaine de mètre de long, possédant deux ailes membraneuses, pour une quinzaine de mètre d'envergure et une autre paire plus petite au niveau de la queue, paire faisant quand même de l'ordre de trois mètres d'envergure. Elle n'a pas de tête à proprement parler, ce qui en fait office est juste l'entrée de son tube digestif-comme les lombrics- est constituée d'une bouche sans mâchoire, des dents de types diverses tapissent le premier mètre de ce système digestif. Elle n'a pas d'yeux mais arrive à percevoir sans problème son environnement.

Enfin ça c'est si on pouvait la voir, l'horreur chasseresse n'est qu'une ombre, les Tchotchohènes disent que c'est de la nuit solidifiée, c'est pourquoi elle n'a pas de poids et qu'une créature aussi grande peut voler en faisant si peu de bruit. Les PJ ne voient que vaguement son ombre. Toute source de lumière la fait fuir immédiatement pour retourner à aussitôt à l'attaque.

Elle est normalement très intelligente, mais elle ne dispose pas actuellement de toutes ses facultés. Elle est très agressive et tente d'emporter les PJ dans les airs. Si les personnages l'abattant, le cadavre se dissout dès qu'il est éclairé, ne laissant pas de traces.

Les détonations d'armes automatiques attirent l'attention des bandits, et les PJ voient des phares s'allumer au loin… Ils ont l'opportunité de faire un carton avant de reprendre la fuite.

Une aube de voie lactées

Le lendemain, les personnages sont exténués. Ils ont peu dormi et mal ; ils sont stressés, probablement blessé, fourbu d'une journée de fuite dans des vapeurs de cannabis et de pavot. Il y a toujours une grande traînée rosacée dans le ciel, où virevoltes quelques étincelles, probablement dû à l'incendie de la veille. Par contre le fait qu'ils croient apercevoir Saturne et ses anneaux est la preuve de leur fatigue physique et nerveuse.

Mais ils ont enfin atteint le plateau de Long. Celui-ci est luxuriant, plein de vie, des grands arbres dont les branches ondulent gracieusement dans le vent,

Pour l'instant il n'y a pas de traces de leurs poursuivants, mais il serait bien imprudent de s'éterniser.

Ils voient au loin, une statue en haut-relief d'une dizaine de mètres de haut représentant probablement un homme en robe ou toge assis sur un trône. Bien que le visage, ainsi que d'autres détails, aient été détruit, probablement à l'explosif, la statue devait représenter un Bouddha.

Aux pieds de la statue se trouve les ruines d'un monastère. Cet endroit est adapté à une pause ou à une contre-attaque. Il est composé d'une dizaine de bâtiments au total répartis sur trois terrasses.

- La plus basse devait servir de communs : enclos, grenier, four. Les bâtiments sont très bas, ils sont faits en terre crue ou en terre cuite
- L'étage suivant est composé d'un ensemble des restes d'un village de tentes et de vieux bâtiments en bois avec quelques moulins à prières hors d'âge
- L'étage du haut est probablement la ruine d'un temple. Il est composé d'un seul bâtiment carré en pierre, composé d'une pièce unique ornée de bas-reliefs ont été fortement endommagés, martelés. Les scènes devaient représenter l'histoire d'un peuple de pasteurs, leur errance, et les monstres qu'ils ont affrontés. Les parties intactes représentent souvent des troupeaux, parfois des poissons et des serpents ; représentés de façon naïve... Les parties représentant les hommes ont été saccagées et les scènes ne sont plus identifiables.

Quelques jolies chèvres sauvages matinées d'angora habitent ici. Celles-ci se montrent curieuses, peu farouches et joueuses.

Après une heure ou deux, ils sont sortis brutalement de leurs pensées par le bruit de trois voitures, des pick-up avec dessus des “bandits”, escorté de quatre motos. Quelques hommes suivent à pied ou à cheval. Les PJ ont l’opportunité de reprendre l’initiative et de passer à l’attaque. Les « bandits » ouvrent le feu, bien avant d’être à portée. Le terrain étant très accidenté, ils ne peuvent pas à ajuster leurs tirs et n’ont pas la moindre chance de toucher.

À un moment, quand les “bandits” se trouvent à 50m des PJ, la terre se met à trembler et une immense fleur éclot sous eux. Les pétales de cette fleur font bien plus de 12m de long et sont d’un bleu outremer avec des étamines safran. Cette fleur exhale une odeur de miel capiteuse. Alors que les PJ sont en plein combat, ils voient les tiges ou les racines de la fleur se lancer sur les bandits pour les saisir et les fracasser sur le sol ou les amener à vers son pistil. Le combat se transforme en massacre. La terre continue de trembler. La statue s’effondre, le monastère s’écroule. Les quelques ”bandits” survivants se débandent. La fleur dissémine son pollen. Celui-ci est lumineux et virevolte comme un millier de lucioles turquoise avant de se faner.

Épilogue

Les personnages ou du moins certains se réveillent dans l’hôpital militaire de Kandahar. Ils ont été retrouvés par une patrouille de l’armée afghane à 100 km de leur point de départ, suite à un signalement d’une tribu pachtoune qui les avait retrouvés hagards, très affaiblis. Certains des membres de l’équipe semblent avoir de graves troubles psychologiques et souffrent d’hallucinations.

La porte de Tannhäuser – L'antre de la folie

un scénario pour Gothlied

par Gothlied

Lors du refrain de l'oubli, les héros avait créé la lyre oublieuse qui avait été volée par Anguelrude. La lyre avait été détruite dans le feu de l'action. Les héros ne savent pas pourquoi et aimeraient probablement bien la savoir. Pour cela, espérons qu'ils veuillent explorer les lieux et leurs légendes, voir partir à la chasse d'Anguelrude.

La légende de Tannhäuser

Tannhäuser est un minnesinger (troubadour de langue allemande). Après être resté une année dans Venusberg – le mont de Vénus, à adorer Vénus, Tannhäuser, en quête de rédemption, est revenu au monde. Il est allé jusqu'à Rome, voir le pape afin d'y demander l'absolution. En plantant sa crosse dans le sol, celui-ci lui répond que le pardon est aussi impossible que de voir refleurir sa crosse. Devant ce refus Tannhäuser retourne auprès de Vénus. Mais trois jours plus tard, la crosse refleurit. Des messagers sont bien partis à sa recherche mais aucun n'a réussi à la retrouver.

-- Fin de la légende classique --

Mais s'ils n'ont pas retrouvé Tannhäuser, l'un d'eux, a retrouvé Venusberg et y a replanté la crosse du pape. Celle-ci a donnée une forêt luxuriante, au milieu de laquelle trône la crosse fleurie redevenue un aulne majestueux. Un jour que Tannhäuser était sorti de Venusberg pour aller chasser, il trouve la crosse et la reconnait. Il avait donc été pardonné et il avait fuit sa rédemption retournant à son état de pécheur. Il est devenu fou de douleur en comprenant sa damnation. Depuis il a arraché ses vêtement et erre nu en hululant des poèmes lugubres qui ne semble plus avoir le moindre sens.

Venusberg ou le Mont de Vénus

Venusberg est la demeure de Vénus, allégorie du plaisir et du désir plus que de l'amour. Elle vit à l'intérieur de la montagne dans un univers souterrain, doux et chaud. Bien que Venusberg n'ai pas d'accès extérieur visibles, il y règne, le jour une clarté vespérale qui donne une teinte rose orangé aux parois, stalactites et stalagmites. Celles-ci forment un t vaste réseau de chambres et de boyaux. Dans certaines coulent une cascade, d'autres sont inondées, formant des bains chauds. Le sol y est recouvert de sable ou de mousse. Dans certaines salles, des vignes, aux grappes généreuses ont poussé de manière insensée. Une des chambres a été transformée en pressoir. Un système complexe en sort et permet d'arroser de nombreuses fontaines de paradis, du vin en cour de vinifications.

Vénus y a aménagé avec son fils, amant et champion : Cupid. Elle y a attiré ses fidèles Ménades et Bacchants, qui y mène une vie hédoniste.

La forêt

De son côté la forêt a pris vie, sur un terrain humide. La miraculeuse crosse du pape a animé les arbres. Les arbres vont plus loin que le pardon, ils veulent châtier celle qui est à l'origine du pêcher ; ils assiègent Venusberg.

Si l'entrée de celui-ci leur échappe toujours, la forêt est devenue un immense labyrinthe perpétuellement en mouvement. Les racines creusent des tranchées que quelques branches recouvrement ; des sentiers aboutissent à des à-pic vertigineux dissimulés par d'épaisses

fougères ; des oiseaux, effrayés par la chute d'un fruit, s'envolent entraînant leur victime dans des sables mouvants…

Elle pend les Bacchants afin de faire pousser des mandragores aux endroits propices et empalent les cadavres des Ménades, créant ainsi de macabres épouvantails servant à attirer ou à repousser vers un piège.

Le traque

Vénus de goute guère qu'un de ses serviteur, esclave d'amour lui échappe par deux fois, surtout si celui-ci peut l'aider dans le siège qu'elle subit. Quand elle a entendu parler de la lyre oublieuse, elle a envoyé une de ses servante, Anguelrude afin qu'elle s'en serve pour ramener Tannhäuser dans son giron. Mission dans laquelle elle a échoué.

Ce scénario suit immédiatement le refrain de l'oubli. Les héros ont été recueillis dans un village de pêcheur sur les bords du Danube. Anguelrude leur avait volé la lyre oublieuse, sans qu'ils ne sachent ni qui elle est ni le pourquoi de son acte. Tout naturellement ils devraient partir à sa poursuite. Pour cela, il faut suivre le cours du Danube, après quelques heures ou quelques jours de voyages, ils découvrent le Venusberg au bord de celui-ci. C'est une montagne entourée d'une forêt, formant un petit marais très vert. La piste d'Anguelrude s'y dirige. La forêt résonne de mille cris. Cupid attendait le de celle-ci et a fait une sortie accompagné de sa suite de Bacchants et de Ménades. Ils sont tombés dans une embuscade. Cupid a retrouvé Anguelrude, est rentré dans Venusberg, laissé quelques Ménades et Bacchants. Les héros tombent Sur Une petite troupe composée d'hommes et de femmes, pour la plupart nus. Certains portent des armes et des boucliers verts ornés de neuf papillons gris.

Les autres jouent de la musique ; les femmes chantent et dansent. L'action est très confuse. Quatre personnes tombent dans une fosse garnie de pieux. Chez certaines les chants se transforment en cris de peur ou d'agonie. D'autres continuent leur chant. Un arbuste se redresse brusquement, comme si quelqu'un avait actionné un mécanisme, faisant pleuvoir une pluie de dards en bois sur les Ménades. Centaines, paniquées, tombent dans la fosse ; d'autres bousculent leurs amis ou s'en servent de bouclier. À moins que les héros n'interviennent, en quelques minutes la petite troupe est massacrée. Au loin; quelqu'un se met à chanter un magnifique Ave Maria.

Maintenant que font les héros ?

Aider les Ménades

Les héros peuvent tenter de sauver les Ménades et les sortir de ce piège, cela sera difficile, ils devront éviter les pièges des arbres et surtout quelques mandragores. Mais le plus dure sera d'arriver à tirer quelque chose de leur obligées. Entre la panique et leur folie, leur discours est très décousu. Ils peuvent reconnaître les noms Vénus, Cupid et de Venusberg. Le nom de ce lieu peut rappeler l'histoire de Tannhäuser à un héros lettré. Les Ménades voudraient rentrer dans Venusberg, mais elles n'arrivent pas à en trouver l'entrée.

Poursuivre Anguelrude et chercher l'entrée de Venusberg

Les héros arrivent à trouver les traces d'Anguelrude et les traces d'un char tiré par des chats. La piste s'efface rapidement, mais les héros peuvent continuer de suivre le sentier, pour au final revenir sur leur pas. La forêt n'est pas disposée à les laisser rejoindre son ennemi.

Pour rentrer dans Venusberg, il faut ruser. Il faut couper à travers bois, en échappant à ses pièges et ses fausses pistes pour ensuite arriver une entrée qui n'existe pas vraiment.

Une épreuve de Sagesse, le talent Nigromance permet d'exceller permet :

- en cas de réussite, de comprendre que l'intérieur de Venusberg est un monde chtonien, avec ses interdits où le temps peut s'écouler différemment.
- en cas de réussite héroïque, de trouver une entrée, mais lorsqu'ils sortiront plusieurs saisons se seront passées ; plusieurs années s'ils ont enfreint un interdit comme manger ou boire.

- en cas de réussite légendaire, de trouver une entrée, sans que Cupid ne s'en rende compte, mais surtout sans devoir se conformer à ses interdits.

À l'intérieur de Venusberg, ils trouvent un Cupid, tour à tour séducteur, tentateur et menaçant. Il veut dans un premier temps les séduire et les transformer en Bacchants et Ménades ; il leur propose du vin, des fruits et d'autres délices. Il s'apitoie ensuite sur son sort, assiégé par un ennemi invisible dont il ignore tout ; il les supplie de l'aider. Puis il les provoque les traitent de lâches, il se moque de leur sobriété.

S'ils explorent les cavernes ils peuvent trouver Anguelrude qui leur explique ses actes, elle s'en excuse et leur demande de l'aider à retrouver et soigner Tannhäuser pour qu'il redevienne le champion de Vénus.

Explorer la forêt

L'attitude de la forêt envers les héros dépend énormément de leurs actions. Si elle les considère comme des alliés des Ménades, elle va tenter de les tuer en les entraînant dans des pièges. Mais elle devrait revenir à une attitude plus neutre en fonction de leurs réactions et surtout de leurs discussions : elle entend tout ce qu'ils disent.

Si elle est plus neutre, il les guide jusqu'à la crosse de pape -c'est l'occasion pour les héros de se souvenir de l'histoire de Tannhäuser.

C'est à ce moment que la forêt choisit de parler aux héros, de leur raconter l'histoire de Tannhäuser et de sa guerre contre Venusberg.

Elle ne demande pas d'aide, bien qu'elle aimerait que ceux-ci tente de ramener Tannhäuser à la raison.

Chercher et soigner Tannhäuser

Les héros ont plusieurs fois l'occasion d'entendre les complaintes absurdes du poète. Ils peuvent vouloir savoir d'où elles viennent.

La chasse et la traque peut être d'une grande simplicité s'ils se sont attiré les bonnes grâces de la forêt ou une tâches herculéenne. Il est possible ensuite de le capturer, de l'apprivoiser, ce qui demandera du temps et de la patience et finalement de le soigner.

S'ils utilisent la manière douce, ils peuvent faire une épreuve de sagesse, Soins permet d'exceller.

- En cas de réussite légendaire, Tannhauser récupère ses esprits en quelques minutes
- En cas de réussite héroïque, il faut plus d'une semaine de patience avant qu'il ne retrouve progressivement ses esprits.
- Une réussite ordinaire permet de le soigner après plusieurs années de traitement ; Tannhäuser sera apaisé après quelques heures et acceptera de suivre les personnages chez eux.

Ils peuvent utiliser la nigromance et préparer une décoction à base de mandragore pour le charmer. Le talent Nigromance est alors nécessaire.

- En cas de réussite légendaire, les effets sont immédiats et la guérison totale.
- En cas de réussite héroïque, Tannhäuser est charmé, il lui faut plusieurs années avant de retrouver ses souvenirs et sa personnalité.
- En cas de réussite ordinaire, il est drogué et docile.

Personnages

Cupid

Avatar de Vénus, elle-même allégorie du désir.

Cupid est un homme adulte. Bien qu'il soit un nain, il est bien proportionné et est très beau.de corps. D'esprit, il est inconstant, hédoniste, hypocrite et cruel. Pour lui tout n'est que plaisir, il se

soucie guère du siège qu'il affronte, il ne pense qu'à son plaisir. Il se déplace dans un char tiré par deux panthères : Envie et Désir.

Blason : de sinople aux neuf papillons d'acier

Jeune 5, Artisan 4, Veneur 1

adresse 10, endurance 6, force 4, ruse 5, sagesse 1

archerie, charme, éloquence, lutte, forge, fourberie, nigromance, poésie, richesse,

amour (vie) 5, amour (famille) 2, fougue 2, magnanimité 2, bravoure 1, amour (chasse, patrie, or) 1, loyauté 0

Désir et Envie les panthères du char de Vénus

Désir et Envie sont les panthères qui tirent le char de Vénus. Ce sont des animaux d'une très grande beauté, dont la robe est de sept couleurs différentes. Son odeur est d'une très grande douceur et charme tous les animaux s'approchant d'elle. Son chant est merveilleux.

Puissance 6

adresse 6, endurance 4, force 5, ruse 5

chasse, équitation, fourberie, lutte, hoplomachie, poésie, souffle (voix envoûtante), aura (soprophique)

bravoure 2, amour (vie, chasse) 2

Les Bacchants

Les Bacchants sont les hommes qui comme Tannhäuser ont rejoint Vénus et forment sa suite. Ils sont généralement jeunes, beaux, nus, lubriques, stupides et ivres. Ils ont payé un lourd tribut au siège, puisque ce sont les victimes privilégiés des arbres. Rares sont ceux qui ont comprennent qu'ils sont assiégés. Ils ne voient que des accidents insignifiants et ne veulent pas se détourner de leurs plaisirs pour se préoccuper de leurs semblables. Ils accompagnent Cupid en jouant de la musique.

Jeune 5, Cheval 2

adresse 7, endurance 6, force 5, ruse 4, sagesse 1

charme, équitation, fourberie, hoplomachie, lutte, poésie

fougue 3, amour (vie) 3, amour (famille) 2, bravoure 2, magnanimité 1, amour (patrie) 1, loyauté 0

Les Ménades

Les Ménades sont les pendant féminine des Bacchants. Elles sont nues, folles, indécentes, imprévisibles, violentes et ivres. Elles forment le cortège de Vénus ou de Cupid qu'elles accompagnent de leurs danses et de leurs chants.

Jeune 5, Marchand 2

adresse 7, force 4, endurance 5, ruse 5, sagesse 1

charme, confort, éloquence, fourberie, lutte, poésie,

amour (vie) 3, amour (famille) 2, fougue 2, loyauté 1, amour (patrie, or) 1, magnanimité 1, bravoure 1

Tannhäuser

Tannahäuser a perdu la raison ; il est retourné dans un état de nature, il est sale, hirsute et vit à moitié nu. Il ne comprend plu le langage humain. Ses journées se passent à dormir et à chercher de la nourriture. Quand ces besoins sont satisfait, ce qui arrive souvent la forêt étant généreuse avec lui et l'aide à chasser et à lui offre baies, fruits et champignons. Le reste du temps, il le passe à chanter ou à réciter des poèmes dont il ne comprend plus le sens des paroles.

Confronté aux héros, il réagit comme une bête sauvage, il est d'abord craintif mais devient curieux s'il est approché doucement ; il fuit ou devient agressif s'il se sent attaqué.

S'il retrouve la raison, il est humble, calme, et rempli d'une grande tristesse devant tout ce gâchis. Il reste d'une grande humilité et désire se faire moine pour expier ses péchés. Il est hors de question d'aider Vénus.

Sauvage 4, Lettré 3, Jeune 2, Sacré 1

Blason : coupé de sable et d'or

adresse 6, endurance 7, force 5, ruse 3, sagesse 4

charme, chasse, cosmopolitisme, éloquence, équitation, lutte, écriture, poésie, rhétorique, soins

amour (vie) 4, foi 3, magnanimité 3, amour (famille) 2, fougue 1, bravoure 1, amour (patrie) 1, loyauté 0

Les arbres

Bien qu'animés, les arbres sont très loin de ressembler à des humains : ils n'ont ni bras ni visage. Il est vain de leur chercher des yeux ou une bouche. Ils n'ont pas de jambes, mais ils se déplacent, très lentement, imperceptiblement. Ils n'ont pas de bouche, mais si l'on écoute bien, on peut entendre leurs lents chuchotements.

Ils n'ont pas de cœur mais s'ils haïssent Vénus, ils ont une tendresse bienveillante pour l'humanité. Celle-ci les amuse et les intriguent. Dans leur guerre, ils épargnent les innocents, comme les héros.

Ils prennent le plus grand soin de Tannhäuser, qu'ils nourrissent en lui apportant du gibier , en lui faisant des couvertures de feuilles et en faisant pousser des champignons, des fruits et des baies.

Chênes

Vieux 5, Sauvage 3

adresse 3, endurance 3, force 5, ruse 5, sagesse 5,

autorité, chasse, cosmopolitisme, écriture, éloquence, héraldique, lutte, rhétorique, soins, soins, tactique

amour (famille) 3, foi 2, loyauté 2, magnanimité 2, bravoure 1, honneur 1, amour (vie, patrie) 1

Aulnes

Vieux 5, Sacré 3

adresse 5, endurance 1, force 4, ruse 5, sagesse 6,

autorité, charme, cosmopolitisme, écriture, éloquence, héraldique, navigation, rhétorique, soins, tactique

foi 3, amour (famille) 3, loyauté 2, magnanimité 2, amour (patrie) 1, honneur 1, bravoure 1

Frêne

Vieux 5, Chasseur 3

adresse 5, endurance 1, force 4, ruse 6, sagesse 5

archerie, autorité, chasse, cosmopolitisme, écriture, éloquence, équitation, héraldique, rhétorique, tactique

honneur 2, amour (chasse, famille) 2, loyauté 2, amour (vie, chevaux, patrie) 1, bravoure 1, magnanimité 0

Saule

Vieux 5, Bâtard 3

adresse 3, endurance 1, force 5, ruse 7, sagesse 5

autorité, charme, cosmopolitisme, écriture, éloquence, fourberie, héraldique, hoplomachie, rhétorique, tactique

honneur 4, loyauté 2, amour (famille) 4, magnanimité 1, bravoure 1, amour (or) 1, amour (patrie) 0

Mandragore

La mandragore est une fleur dont la racine, de forme humanoïde, a des propriétés magiques.

Elle est issue de la semence des pendus. Quand on blesse la racine de la mandragore, celle-ci pousse un cri provoquant la folie ou la mort.

Les arbres ont utilisé ces deux propriétés de manière fort macabre ; les Bacchants sont pendus au dessus de lieux stratégiques, créant des parterres de fleurs qui sont de véritables champs de mines.

Épreuve d'endurance si le personnage entend le cri de la mandragore ; épreuve d'adresse, s'il tente de l'éviter ou de la déterrer :

- en cas de réussite légendaire, le personnage est immunisé à aux effets néfastes. Il ensuite l'utiliser comme il l'entend ;

- en cas de réussite héroïque, il peut la déterrer ou protéger un ami ;
- en cas de réussite ordinaire, il arrive à s'en protéger, mais pas à la déterrer ;
- en cas d'échec, il doit tenir pour ne pas mourir ou devenir fou. S'il tentait de la déterrer, elle crie.

Le souffle du Dragon

Un scénario dans une ambiance XVIIIe siècle

par Mortlock

Ce scénario se déroule en deux temps dans la seconde moitié du XVIIIe siècle. Une ellipse temporelle de 13 ans sépare les deux parties du scénario.

C'est un scénario générique. Le système de *Te Deum*, ajusté au XVIIIe siècle, ou celui de *Pavillon Noir* peuvent tout à fait faire l'affaire pour le mettre en œuvre.

CONTEXTE :

Ce scénario débute en France en 1759 soit quatre ans avant la fin la guerre de Sept ans signée à Paris en 1763. En ce début d'année 1759 la guerre s'enlise. La Prusse, alliée de l'Angleterre, est sur le point de tomber. L'Angleterre s'épuise à vouloir débarquer en France qui, elle, est bousculée aux Amériques et ne parvient pas pousser son avantage en Europe. Dans les coulisses, la diplomatie parallèle et les services de renseignements s'activent plus que jamais… Grâce à ses réseaux, le chef du renseignement britannique, Olever Coby, à eu vent que la démonstration d'une nouvelle arme allait avoir lieu en présence du roi Louis-XV, du Maréchal de Belle-Isle (secrétaire d'état à la guerre) et du Duc d'Harcourt (lieutenant général du royaume), dans l'une des carrières de Belleville. Il a contacté les PJ, espions britanniques infiltrés en France afin qu'ils « s'invitent » à la démonstration de cette arme, seulement connue sous le nom de Souffle du Dragon et fassent un rapport au plus vite.

1. Papillons de braises :

1.1 Saint Georges et le souffle du Dragon :

Les PJ n'ont que quelques jours pour faire en sorte de pouvoir assister à la démonstration de cette arme dans les carrières de gypse de Belleville. Situé à l'Est de Paris, Belleville est un territoire couvert principalement de vignes. On y trouve aussi des maisons de campagne et, en limite de l'enceinte des fermiers généraux, quelques établissements où les parisiens viennent manger et surtout boire les vins produits localement sans avoir à payer l'octroi (douane citadine). Un peu partout sur ce territoire on trouve des carrières de gypse qui ont été, pour certaines, abandonnées et réutilisées en « voirie », c'est-à-dire comme décharge publique. Ces dernières sont devenues des terrains vagues parsemés d'herbes rases et de chaumes qui ont donné leur nom aux buttes Chaumont. Le sommet des collines est parsemé de moulins.

Les PJ sont bien évidemment libres d'agir comme ils le souhaitent, mais il leur faudra avant tout découvrir quelle carrière sera utilisée pour la démonstration du « Souffle du Dragon ». Par élimination, en mettant de côté les carrières encore en exploitation ou celles trop proches du village de Belleville les PJ peuvent réduire les possibilités à trois ou quatre lieux, tous disséminés autour de la butte de Chaumont. Mieux, en surveillant la route qui à l'Ouest vient de Paris en passant par l'Hôpital Saint Louis, ils pourront voir, deux jours avant la démonstration, un petit détachement de mousquetaires noirs escortant un chariot, se rendre dans une carrière isolée au nord de la butte. En étant particulièrement discrets, les espions pourront les voir décharger du matériel tel que pioches, pelles, planches et tonneaux. Des ouvriers qui se trouvaient à bord du chariot commenceront alors à creuser un bassin qu'ils rempliront d'eau au dernier moment. Il n'y a là aucune trace d'une quelconque arme. Les mousquetaires vont aussi réquisitionner un moulin surplombant la carrière pour y passer les deux nuits avant la démonstration et sécuriser les lieux.

La chose ne sera pas aisée, mais il est possible que les PJ trouvent un point d'observation que ce soit dans la mine elle-même ou à proximité, dans les vignes ou pourquoi pas, dans le moulin voisin de celui occupé par les soldats…

1.2 Le Souffle du Dragon :

Le Souffle du Dragon n'est pas une nouvelle arme à proprement parler. Il s'agit de la découverte, par un certain Antoine Dupré, joailler et chimiste de son état, d'une « liqueur » incendiaire très semblable à ce que devait être le feu Grégeois. Cette découverte pourrait avoir d'énormes répercussions sur le cours de la guerre. Cette matière générant un feu particulièrement difficile à maîtriser pourrait permettre à la France de renverser la guerre navale dominée jusqu'à présent par l'Angleterre. Et sans maîtrise de la mer, l'Angleterre se retrouverait isolée du continent, de ses colonies, et des ses alliés. La guerre prendrait alors, en Europe au moins, fin rapidement.

Le matin de la démonstration le roi arrive accompagné du Maréchal de Belle-Isle, du Duc d'Harcourt et d'Antoine Dupré, à bord d'une voiture discrète mais fortement escortée. Quelques heures avant leur arrivée, un détachement d'une trentaine de mousquetaires noirs a pris position autour de la carrière, sur le chemin y menant et dans les vignes alentour. Ils ont aussi débarqué d'un chariot plusieurs tonnelets, un siphon à main, fait remplir le bassin et renvoyé les ouvriers.

Pour sa démonstration, Dupré à décidé de marquer les esprits. Il procède à plusieurs expériences très impressionnantes. Il fait par exemple bruler dans le bassin un coffre de bois qui, malgré l'eau, se consume entièrement à une vitesse effroyable. La liqueur semble coller à tout ce qu'elle touche, l'eau ne semble pas calmer l'ardeur du feu. Au contraire même, on pourrait croire qu'elle en favorise la force. Le tout produit une énorme fumée noire assez ahurissante. Il demande ensuite à un soldat d'actionner le siphon, équipé d'un dispositif destiné à enflammer le composé chimique. Le spectacle devient alors tout à la fois terrifiant et fascinant. Le jet enflammé est projeté à une vingtaine de mètres sur un chariot qui s'embrase immédiatement et se trouve réduit en un tas de charbon à une vitesse stupéfiante.

Pour les spectateurs, les applications militaires sont évidentes. Cette matière n'aurait aucune répercussion sur un champ de bataille terrestre. Par contre sur mer, où le feu est l'ennemi mortel du marin, c'est une arme effroyablement dévastatrice. Les spectateurs sont éberlués, stupéfiés.

Le roi demande alors, d'un geste, de tout arrêter et demande à Dupré de lui remettre tous ses papiers et plans. Il s'approche ensuite du feu et y jette les papiers du savant éberlué. Si les PJ sont en mesure d'entendre ce qui se dit, ils entendent le roi remercier Antoine Dupré pour ses services, le faire chevalier de l'Ordre de Saint-Michel et lui offrir une pension de 2.000 livres tournois. Mais ils entendent surtout le roi lui interdire formellement « par amour pour l'humanité » et « sous peine sévère », de révéler à quiconque le secret de son Souffle du Dragon…

La démonstration, se termine alors précipitamment et tout le monde s'en va en ne laissant, comme seule trace du spectacle, que des débris calcinés et les derniers papillons de braises voltigeant dans le vent…

1.3 Le rapport :

Une fois le rapport des PJ fait, ils seront dessaisis de l'affaire. D'autres agents, en d'autres sphères, sont chargés de prendre le relai.

2. Une nouvelle donne.

2.1 Les faits :

Fin août 1772. Cela fait 13 ans que le talentueux joailler Antoine Dupré est rentré chez lui à Grenoble avec sa pension de 2.000 livres tournois (entre 20 et 25.000€ d'aujourd'hui) et le cordon de l'Ordre de Saint-Michel autour du cou. Là, il a repris son commerce et ouvert une échoppe rue du commerce (rue Renauldon aujourd'hui) et une autre sur la Place aux Herbes voisine. Tout semble indiquer que l'homme est retourné gentiment à l'anonymat. Pourtant le temps passé n'a pas guéri son orgueil blessé. Au contraire son ressentiment s'est petit à petit mué en une haine aussi inextinguible que le feu grégeois…

Le roi, fin psychologue, avait bien senti que l'homme était vexé et l'a fait mettre sous étroite surveillance. Un agent d'élite le surveille encore et a tendu une véritable toile de filature autour de lui.

Fin août 1772. Pour le royaume britannique, confronté à de lourds problèmes de trésorerie, la situation s'assombrit. Quelques fissures commencent à apparaître dans la paix fragile qui règne sur l'Europe depuis la fin de la guerre de sept ans. En Amérique, les treize colonies américaines se montrent de plus en plus remuantes, (La Boston Tea Party aura lieu fin 1773) et les frontières et alliances de l'ennemi héréditaire, la France, se renforcent. Seule la suprématie de la Royal Navy sur les mers reste à peu près indiscutable et permet à la couronne britannique de tenir ses adversaires à distance. Or cette suprématie pourrait bien se trouver considérablement renforcée, grâce à un français qui plus est. Antoine Dupré, pour assouvir sa vengeance, a en effet décidé de livrer sa découverte à l'ennemi d'hier.

Les PJ ont donc été de nouveau contactés pour cette affaire par Olever Coby. Ils ont pour ordre de ramener Dupré et son secret en Angleterre.

2.2 Antoine Dupré :

Comme il est très probable que les PJ n'en sachent pas trop sur la personne qu'ils doivent exfiltrer, les informations suivantes leur sont fournies par Coby :

- Antoine Dupré est un talentueux joailler et chimiste grenoblois d'environ 50 ans en 72.
- Il vit à Grenoble où il a ouvert une boutique rue du commerce et une autre sur la Place aux Herbes voisine.
- C'est un homme intelligent et prudent. Se pensant surveillé il a fait parvenir un courrier en Angleterre où il exprime son désir de livrer le Souffle du Dragon au roi George III.
- Du côté britannique rien n'a été entreprit contre le Souffle du Dragon car le Roi de France n'ayant pas voulu faire aboutir le projet, il ne représente pas de danger dans l'immédiat.
- On ne sait quel crédit apporter à la parole de Dupré, mais une telle opportunité ne doit pas être galvaudée. Au moindre doute ils ont l'autorisation d'éliminer le joailler.
- On ne sait pas s'il est réellement surveillé ou pas.
- Il ne lui a encore été rien répondu de peur que son courrier soit effectivement espionné.

Et maintenant ? Une fois arrivés à Grenoble, les PJ ont tout loisir pour s'organiser et mettre en place leur plan d'action que ce soit pour contacter Dupré, l'enlever ou quoi que ce soit d'autre. Les éléments de contexte, présentés ici, sont les ingrédients qui doivent permettre au MJ d'interagir avec les actions des PJ :

2.3 Le filet :

Dupré est bel bien surveillé. Il s'agit d'une surveillance bien réglée et dirigée par un homme, Paul-Joseph Vallet, lieutenant général de police de Grenoble. Il fait partie du Secret du Roi, un service de renseignement et de diplomatie parallèle dont l'existence n'est connue que de l'entourage immédiat du Roi de France. Ce service, parfaitement inconnu en Angleterre, est dirigé par le lieutenant général Charles-François comte de Broglie marquis de Ruffec. C'est au marquis lui-même que Vallet rend des comptes. Il a pour mission principale la surveillance de la frontière avec le Duché de Savoie. Dupré n'est donc qu'une partie de son activité. Il a ordre de le surveiller aussi discrètement que possible et, cela va de soit, de l'empêcher d'avoir quel contact que ce soit avec l'ennemi. Vallet ne fait bien sûr pas acte de surveillance lui-même mais peut tout à fait intervenir, de façon directe ou indirecte, si le besoin s'en fait sentir.

2.3.1 Les lieux :

- Grenoble est une ville prospère en cette seconde partie du XVIIIe. Grenoble est une ville forte adossée à l'Isère qui serpente, à cet endroit, au pied du mont Rachais (Sud de la Chartreuse). Ce mont n'est pas encore surmonté du fort militaire actuellement observable (la Bastille). Il possède quelques structures de défense plus ou moins en bon état, du fait de l'absence de menace venant de Savoie. Des « colifichets » pour Vauban. Trois portes, (deux côté sud et une côté ouest), ainsi que deux ponts enjambant l'Isère au nord, gardent les accès de la ville. Bien que solidement gardées, le passage à ces issues se fait librement et sans vraiment de contrôles. Les gardes peuvent cependant, en théorie, fermer

les accès à la ville en quelques minutes à peine que le danger vienne de l'extérieur ou que l'ordre leur en vienne du parlement. En effet, Paul-Joseph Vallet est un homme astucieux, il a fait placer un dispositif de tir de bombe d'artifice sur le toit du parlement du Dauphiné, (le Parlement est une cour souveraine de justice). En cas de besoin il peut donc ordonner, par un tir de feu d'artifice, la fermeture des portes depuis le parlement. Le dispositif a été testé mais il est, de jour, très faillible. Le très proche « pont de bois » (passerelle Saint-Laurent aujourd'hui) et le pont Créqui (Marius-Gontard aujourd'hui) ont toutes les chances, de voir ou au moins d'entendre très clairement le signal. Il en va différemment pour les portes qui, plus éloignées du parlement, n'ont, aucune chance de voir le signal et peu de chance de l'entendre au milieu des bruits domestiques.

- La rue du Commerce est une rue étroite et pleine de vie du centre ville. La rue est pleine de commerces en tout genre. Elle débouche, au sud, sur la place aux Herbes, grande place partiellement couverte où se tient un marché permanent. La proximité du palais du Parlement du Dauphiné en fait un lieu relativement sûr. Les patrouilles de police ne sont pas rares. Au nord, c'est-à-dire à l'opposé de la place aux herbes, la rue débouche sur un large carrefour et sur une rue menant au « pont de bois ». (C'est le pont est. Ce pont, partiellement en bois, est régulièrement reconstruit. Il remplace le pont au Jacquemart emporté par l'une des très nombreuses crues combinées de l'Isère et du Drac).
- Dupré habite juste au dessus de son échoppe. Une porte cochère permet d'accéder à une cour intérieure de l'immeuble qui donne accès aux étages.
- Il est tout à fait envisageable de se loger dans la rue du Commerce ou la place aux Herbes, que ce soit dans une auberge ou chez un logeur. Pourquoi les PJ ne logeraient-ils pas au Poupeton, l'auberge située juste en face de la boutique de Dupré ?

2.3.2 Antoine, Jean, Pierre et les autres :

- Antoine Dupré est un homme brillant. Joailler et physicien de talent. Il n'a pas la certitude d'être surveillé mais il en a l'intuition ce qui accentue encore son ressentiment envers le roi. En tant que joailler amené à manipuler des matières dangereuses sans précaution particulière, comme le plomb et le mercure, à 49 ans il en parait bien 10 de plus. Il est très clair que sa santé a déclinée depuis la première fois qu'ils ont pu l'apercevoir. Il n'en est pas moins très intelligent et, bien que ne connaissant pas le dispositif mis en place pour le surveiller, il a réussit à tromper la vigilance de ses « geôliers ». Pour envoyer son courrier à l'ambassadeur d'Angleterre auprès de Charles-Emmanuel III à Turin en Savoie, il s'est adjoint les services d'un ancien contrebandier, compagnon de Mandrin, Maximin Ort, le père des deux jeunes gens qui sont à son service et qui vivent près de lui. En effet, s'il vit seul dans ses appartements, Dupré a un apprenti, Jean Ort, 17 ans, et un coursier, Pierre 13 ans, qui vivent dans une arrière salle de l'échoppe.
- Les deux garçons sont les yeux de l'espion du roi : Pierre porte les courriers de Dupré dans tout Grenoble ou les mène à un représentant de la ferme générale lorsque leur destination est autre, (la ferme générale fait aussi office de poste). Lorsqu'il porte un courrier, il passe systématiquement par un cabinet privé du Parlement, où il est lu. Il est récompensé pour ça de quelques pièces.
- Jean a le rôle le plus important de tous les espions au service de Vallet. En plus de faire un rapport régulier sur les fréquentations de Dupré et sur ses clients, il est chargé d'avertir Vallet au moindre mouvement suspect quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Vallet loge près du parlement et Jean a un accès libre à son domicile.
- Paul Joseph Vallet est un homme cultivé, (il participe à l'encyclopédie d'Yverdon), et obstiné. Il est, malgré sa taille modeste, un athlète doublé d'un escrimeur de talent qui n'a rien à envier à un Joseph Bologne de Saint-George.
- Guillaume Bondois, dit Quibus à cause de son tic consistant à faire glisser une pièce entre ses doigts, est le patron du Poupeton, la taverne située face à l'échoppe de Dupré. Vallet a su jouer de l'avarice de Quibus et, contre quelques avantages lui permettant entre autre d'éviter les taxes de la ferme générale sur le commerce transfrontalier (du fromage entre autre), il a accepté de rendre compte des faits et gestes de Dupré, des clients qu'il reçoit, des rôdeurs tournant autour de sa boutique etc.

2.3.3 Les autorités et la pègre.

- Quatre consuls exercent collégialement le pouvoir dans la ville. Ils siègent à l'Hôtel de Lesdiguières rue du Quai (rue Berlioz aujourd'hui). Ils ont obtenus du roi le droit de nommer le lieutenant général de police bien que ce dernier soit placé sous l'autorité directe du parlement du Dauphiné. En 1759 il s'agit de Paul Joseph Vallet. Bien que nommé par les consuls, il s'oppose souvent à eux n'acceptant pas leur ingérence dans les affaires de police ce qui n'est pas pour déplaire à la population et au parlement.
- La pègre à Grenoble s'est relevée de ses cendres. D'anciens compagnons du célèbre Louis Mandrin, roué vif à Valence il y a dix-sept ans maintenant, ont repris le flambeau. Ce sont des contrebandiers agissant entre les états de Savoie, le canton de Genève et la France. Ils « importent » essentiellement du tabac et du coton imprimé en France pour éviter les taxes exorbitantes de la ferme générale. Mais tout se passe désormais à une plus petite échelle que ce qu'il se faisait à l'époque du célèbre Mandrin.

3. Prairies grasses et fleurs de montagne.

3.1 L'exfiltration » :

Quoi qu'entreprennent les PJ, la disparition de Dupré sera découverte. Une chasse à l'homme sera alors immédiatement lancée. Vallet fera fermer les portes et les ponts de la ville, (tir de la bombe d'artifice doublé de messagers), et des pigeons voyageurs envoyés aux postes frontières et aux postes de miliciens de la ferme générale. Il prendra avec lui ses plus proches lieutenants, tous anciens compagnons de Mandrin, connaissant parfaitement le moindre chemin creux de la région et partira lui-même à la chasse.

Concrètement : (se référer au plan ci-dessous)

Les postes-frontière seront sur le pied de guerre en :

- Pont-de-Beauvoisin 60 minutes
- Grignon, (Pontcharra aujourd'hui), 50 minutes. (Hors carte au pied du Mont Granier au nord-nord-est du Touvet).
- Les Echelles et St Pierre d'Entremont 40 minutes.
- Les miliciens des fermiers généraux stationnés à
- Voiron en 30 minutes. (Hors carte au nord-nord-ouest de Voreppe).
- Le Touvet en 30 minutes.

Il est évident que l'alerte voyagera plus vite que les PJ, même s'ils sont à cheval. Beaucoup de choses dépendront donc du temps d'avance que pourront s'octroyer les PJ sur leurs poursuivants.

Évidemment La priorité des PJ devrait être de quitter le Royaume de France le plus rapidement possible. Le Duché de Savoie tout proche, est la seule opportunité réaliste. Mais quelle sera la route des PJ ?

- Géographiquement Grenoble est entourée de sommets assez hauts. Sortir de la vallée de l'Isère signifie petites routes voire sentiers abruptes, hauts-cols et progression lente.
- Les routes seront très rapidement battues par les miliciens de la ferme générale et les gardes-frontière.

3.1.1 Par Grignon :

Contrairement aux apparences, la route suivant l'Isère jusqu'à Grignon est peut être la pire solution pour faire sortir Dupré du Royaume. Certes, la frontière ne se trouve qu'à 40 km au nord-nord-est de Grenoble, au bout du Grésivaudan, (plaine alluviale de l'Isère en amont de Grenoble jusqu'à la Savoie où elle prend le nom de Combe de Savoie), mais c'est aussi la première voie sur laquelle se lanceront les poursuivants dès que la disparition de Dupré aura été constatée.

A Grignon, la frontière est matérialisée par un large ruisseau, le Bréda, qui passe entre deux petits villages, le Grignon au sud, côté français, et Villard-Benoit au nord, du côté savoisien. (Ces deux villages sont aujourd'hui réunis en une seule commune, Pontcharra). Si les PJ y

arrivent et passent la douane, ils seront alors en sécurité et pourront rejoindre l'Angleterre sans encombre.

Cette route est extrêmement d'ordinaire très surveillée et contrôlée par la ferme générale qui fait une chasse sans merci aux contrebandiers et protège les marchands ayant payé leurs taxes. Les contrôles sont fréquents, de jour comme de nuit. Il sera très difficile d'y échapper surtout si les PJ ont l'air de se précipiter.

[Notons que les miliciens de la ferme générale, et c'est valable pour tous les itinéraires, ont la gâchette facile, sont impolis, violent, et très méfiants. Même si l'alerte n'est pas encore donnée, ils n'hésiteront pas à fouiller les PJ et Dupré au moindre doute, au moindre signe de nervosité de leur part. Si les documents de Dupré sont découverts ils comprendront globalement qu'il s'agit de quelque chose de dangereux. Les illustrations sont suffisamment explicites pour ça. Ils tenteront alors de les mener, pour contrôle, à un fermier général qui les renverra, sous bonne garde, vers le parlement à Grenoble. Si l'alerte a été donnée ils seront purement et simplement arrêtés plus ou moins violement.]

La route qui mène à Grignon longe l'Isère au pied du massif de la Chartreuse. Son est en état très correct mais les abords sont très souvent difficiles. L'Isère prenant souvent ses aises, il y a là de nombreux étangs et marécages qui baignent les contreforts de la Chartreuse d'un côté et de la chaine de Belledonne de l'autre.

Pour faire simple : sans sortir de la route, ces 40 km correspondent à une très longue journée de marche pour Dupré. Dans les mêmes conditions mais à cheval, Dupré, piètre cavalier et incapable de maintenir le galop de son cheval, mettra quatre heures et demie au lieu de l'heure et demie envisageable pour un bon cavalier et un bon cheval au galop.

3.1.2 Par la Chartreuse :

Le passage par la montagne est bien plus long. Il faut bien deux jours pour atteindre la frontière pour des personnes en bonne santé. Il faut bien rajouter une demi-journée voire plus avec Dupré. C'est pourtant une solution valable car il n'est pas si difficile de s'orienter, (il suffit en effet de suivre, même de loin, les lignes de crêtes qui sont globalement orientées nord-nord-est), et bien sûr, en dehors des petites routes et chemins, sillonnés par les gardes-frontière, les cachettes sont nombreuses. C'est très clairement l'itinéraire le plus discret. Les principales difficultés viendront de Dupré qui est désespérément lent. Du ravitaillement difficile et qui risque d'éveiller les soupçons dans les rares villages de montagnes. Les contrebandiers aiment aussi sillonner ce massif. Les rencontrer ne serait pas forcement une bénédiction, car entre contrebandiers et brigands de grand chemin la limite est parfois floue. Notons aussi que la frontière n'arrêtera pas leurs poursuivants qui n'hésiteront pas à s'aventurer jusqu'au col du Granier, voire plus loin vers de Chambéry s'ils sont sur leurs talons et selon qu'ils sont ou non proche des villages savoyards. La nature peut aussi se révéler dangereuse, (éboulis, orages d'été…)

La frontière traverse perpendiculairement le massif en suivant le cours du Guiers Vif.

3.1.3 Par Voiron, Les Abrets et Pont-de-Beauvoisin :

Cet itinéraire, long de 55 km, consiste à contourner le massif de la chartreuse par le nord-nord-ouest avant de bifurquer vers le nord jusqu'aux Abrets puis l'est vers Pont-de-Beauvoisin où se trouve la frontière matérialisée par le cours du Guiers. Les routes sont correctes, elles serpentent entre de petits sommets et collines. Si les miliciens de la ferme générale sont largement présents, les contrebandiers ne sont pas moins présents entre Voiron la frontière. Ils profitent à cet endroit d'espaces beaucoup plus ouverts mais qui gardent leurs lots de combes, collines et forêts. Autant de cachettes possibles d'où ils peuvent faire épanouir leur commerce ou rançonnage. Les patrouilles et les battues des miliciens et des douaniers vont mettre les contrebandiers/bandits de grands-chemins sur les dents et les rendre agressifs.

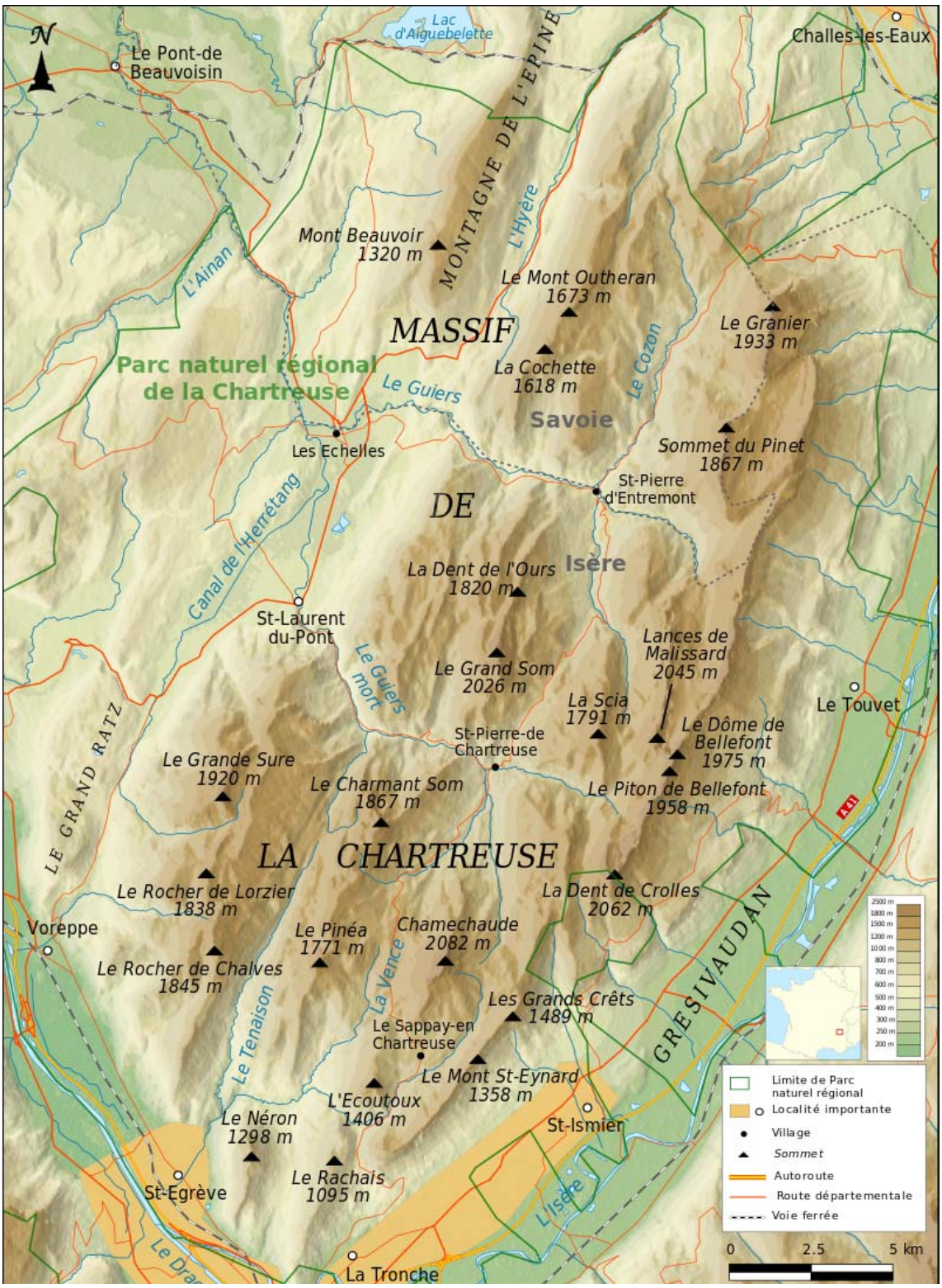
Ces 55 km correspondent à deux jours de marche pour Dupré. Cet itinéraire est lui aussi compliqué. Jusqu'à Voiron la ferme générale sera un vrai problème. Les contrebandiers en deviendront un jusqu'à la frontière qui, elle, est bien gardée. En contrepartie, les cachettes sont nombreuses et les chemins plus facile que ceux de la montagne.

3.1.4 Un autre itinéraire ? :

Contourner le massif de Belledonne ou remonter le Drac vers La Mure, Gap puis la vallée de la Durance sont des itinéraires qui compilent, sur des distances incomparablement plus longues, les difficultés des deux premiers sans les éventuels avantages. A ces difficultés s'ajoute le Drac qui, en été, devient parfois un danger mortel lorsqu'un orage éclate. Nous sommes en montagne entre Alpes et Vercors et les étés ont parfois le caractère des antiques Allobroges.

4. Conclusion.

C'est donc à travers les prairies, au milieu des fleurs sauvages de ce coin du Dauphiné que les PJ et Dupré écriront leur destin et, peut-être, celui de l'Europe entière.


N
Le Pont-de Beauvoisin
Lac d'Aiguebelette
Challes-les-Eaux
MONTAGNE DE L'EPINE
L'Hyère
Mont Beauvoir 1320 m
L'Ainan
Le Mont Outheran 1673 m
MASSIF
Le Granier 1933 m
Parc naturel régional de la Chartreuse
Le Guiers
La Cochette 1618 m
Le Cozon
Savoie
Les Echelles
Sommet du Pinet 1867 m
St-Pierre d'Entremont
DE
Canal de l'Herrétang
La Dent de l'Ours 1820 m
Isère
St-Laurent du-Pont
Le Guiers mort
Lances de Malissard 2045 m
Le Grand Som 2026 m
La Scia 1791 m
Le Touvet
Le Dôme de Bellefont 1975 m
St-Pierre-de Chartreuse
LE GRAND RATZ
Le Grande Sure 1920 m
Le Charmant Som 1867 m
Le Piton de Bellefont 1958 m
A41
LA CHARTREUSE
Le Rocher de Lorzier 1838 m
La Dent de Crolles 2062 m
Voreppe
Le Pinéa 1771 m
Chamechaude 2082 m
La Vence
Le Rocher de Chalves 1845 m
Le Tenaison
Les Grands Crêts 1489 m
GRESIVAUDAN
Le Sappay-en Chartreuse
Le Mont St-Eynard 1358 m
L'Ecoutoux 1406 m
St-Ismier
Le Néron 1298 m
Le Rachais 1095 m
St-Egrève
L'Isère
La Tronche
Limite de Parc naturel régional
Localité importante
Village
Sommet
Autoroute
Route départementale
Voie ferrée
0
2.5
5 km

Quand un serpent se mord la queue

scénario pour Cthulhu 5e édition

par kelek le tricuspide

Des quidams vont être confrontés à un puissant sorcier sans âge. Ce dernier va mettre en péril leur intégrité mentale et physique. L'intrigue se déroule en 1924 dans la ville de Boston et elle sollicitera l'ingéniosité des investigateurs mais aussi du gardien qui devra se préparer à improviser.

Wakandé Sahalé Lenno, c'est comme cela que le nomme l'humanité actuelle, littéralement en langue indienne : « le pouvoir intérieur au dessus de l'homme ».Au fil des ères, il survécut au temps et surtout à la chute de Thuria, l'ultime royaume secret du peuple serpent qui s'effondra sous les assauts des premiers hommes.

A l'époque, déjà, il était reconnu comme un sorcier prometteur, intéressé par la manipulation de l'esprit et la domination mentale.

Il quitta donc la Valusie, après une inexplicable survie, comme d'autres, il explora les continents du globe et imposa par endroits parmi les hommes le culte de Yigg, le dieu serpent si cher à son peuple. Une époque faste, celle des aztèques, fut le fondement de son pouvoir et de son utilisation sur les hommes.

Il comprit comment vivre dans l'ombre, considérant ce mode d'existence comme plus discret et redoutablement efficace.

Les premiers colons parviennent enfin en Amérique du nord, que Wakandé ainsi nommé par des sioux, infiltre diverses tribus indiennes ; sioux, apaches, shoshones…et d'autres. Toujours en lien avec Yigg qu'il ne cesse de questionner et honorer, il néglige la cause de ces guerres entre frères humains de diverses couleurs.

Oui, il questionne, sonde, recherche la véritable réponse : qui est responsable de la chute de Thuria ?

C'est avec ses alliés iroquois du nord-est de l'Amérique qu'il obtient une piste : Tsathoggua, le grand ancien, misérable crapaud, vénéré par une tribu à l'écart du monde, dans des terres gelées appelées Canada.

Les Algonquins, indiens du froid, entretiennent le culte de Tasthogga, l'ennemi de Yigg et celui de son peuple.

Perplexe au sujet de la mise en œuvre du culte de Tsathoggua ; il fait l'hypothèse d'anciens sorciers-serpents qui pourraient être menaçants et qui méritent une surveillance voire une éradication.

Cependant Les ressources humaines de Wakandé Sahalé Lenno ont considérablement fondues avec l'installation de ces hommes blancs avec leur impérialisme et leurs maladies .Ces derniers constituent alors le réservoir actuel pour maintenir son pouvoir.

Le deux juin 1924 est le jour de l'expression nouvelle de sa grandeur : les Etats Unis d'Amérique viennent de reconnaître le peuple indien comme légitime au statut de citoyen américains.

L'Indian Citizen Act vient d'être signé avec des notables indiens dont évidemment Wakandé fait partie.

Mais il n'a que faire de cette reconnaissance, ce n'est qu'un moyen d'infiltrer ce nouveau réservoir avec l'appui des dernières ressources cultivées par ses soins dans différentes poches de communauté indienne.

Oui, il connaît le secret de la sélection humaine afin d'y faire renaître des membres de sa race prêts à le servir corps et âme.

C'est donc aux commandes des « fils de la terre sacrée », une association caritative centrée sur la cause indienne mais aussi l'emploi d'indiens comme par exemple des Mohawk dans la construction des villes, qu'il demeure.

Basée à Boston, elle prospère grâce au mécénat mais aussi par son activité, citée dans les journaux comme une réussite du melting pot.

Ses membres, Blancs, Noirs comme Peau Rouge, ne sont autres que des membres du peuple serpents sous apparence humaine.

Wakandé, depuis une vingtaine d'années, a opéré à l'échange de sujets « intéressants » par ses agents prenant la forme réplique de l' » intéressé ».

En d'autres termes, des membres du peuple serpent sous forme de notables ou occupants un poste social tactique se sont fondus dans la population grâce au rituel « de transfert de vécu ».Ainsi la justice, la police, la politique, le journalisme, l'entreprenariat,…sont ainsi investis.

Certains étant connus pour être membres de l'association « les fils de la terre sacrée ».

Un ingénieux procédé :

Wakandé peut compter sur ses semblables serpents qu'il a lui même éveillés pour se changer en un humain .L'utilisation du sortilège changement d'apparence est toute désignée mais elle est complétée par un rituel « le transfert de vécu » qui imprime chez le sujet tout le vécu, les connaissances et les compétences de la victime.

Cette dernière doit donc disparaître, question délicate, sauf si Yigg s'en charge, acceptant les victimes comme offrandes.

La sélection de l'humain en question se fait essentiellement par le biais de son activité de voyance au cours de la séance le sujet est sondé avec le sortilège « regard sur le vécu »ce qui permet à Wakandé de, non seulement restituer des éléments du vécu mais aussi d'apprécier la qualité potentielle d'un futur « membre ».

Le consultant est aussitôt saisi par la crédibilité de cette voyance.

Les critères de sélection sont vastes mais certains sont prioritaires : position sociale/utilité à la cause, fortune, isolement social .En outre si le sujet dispose d'une âme intéressante (score élevé en POU), ce n'est que mieux…

Lorsqu'il a jeté son dévolu sur une personne, Wakandé la contacte sous forme d'un être cher perdu de vue qui va l'inviter à une banale soirée « des fils de la terre sacrée».

En fait la soirée tient rapidement plus lieu de rituel de « transfert de vécu », le sujet serpent préparé, reprendra alors les commandes de la vie de la victime.

Quant à la victime, elle est envoyée par le biais du sortilège de « boites magiques » dans le sanctuaire de Yigg créé par notre sorcier .Ce sanctuaire se situe sur la colline de Owl's head au bord du lac Memphrémagog .Yigg y apparaît cycliquement par l'intermédiaire d'une idole et d'un rituel pour se repaître.

C'est le mode actuel que privilégie Wakandé ; et depuis quelques années avec succès sinon comment aurait il pu serrer la main du président Calvin Coolidge pour la signature de l'Indian Citizen Act ?

De quoi a t il l'air ?

Wakandé se présente sous forme d'un indien Mohawk de 65 ans portant communément le haut de forme et la redingote ,tenue noire avec une légère désuétude ressentie , peut être , à cause de sa canne...à tête de serpent .Il a privilégié cette carapace connue de chef indien car elle l' une des rare qui peut supporter le charisme du personnage qui transpire ne serait que dans ce regard…Elle est donc plus digeste pour la population habituelle , qui ne s'inquiète pas outre mesure, fantasmant sur sa condition indienne.

Il se pose en sage dégageant une sérénité encourageant un ressenti de bienveillance parmi la plupart des hommes.

Très diplomate, grand communiquant, il attire la sympathie notamment d'indiens répartis sur le territoire américain usant de sa connaissance précise du monde indien.

En aucun cas il ne se pose en personnage sombre et menaçant tant c'est inutile. Evidemment il peut changer de comportement en cas de nécessité usant de ses sorts de domination mentale ou tout simplement de psychologie.

Le grain de sable ?

Les investigateurs sont tous allés consulter notre voyant au moins une fois, la dernière datant de trois semaines au mieux. Ce contact, qui a pu être répété, demeure oublié pour l'investigateur

Wakandé a ressenti une potentialité chez eux (voir background) et les contacte cette journée du 6 juin à mi chemin entre la fameuse signature du IC Act et un cycle d'apparition de Yigg dans le sanctuaire.

Il a créé pour chacun d'eux lors des séances de voyances un fétiche (petite statuette) support mémoriel au sort « regard sur le vécu ».

Il puise alors à volonté dans cette mémoire pour apparaître comme une personne appréciée et connue de l'investigateur plus ou moins perdue de vue.

L'idée est d'affaiblir la volonté du sujet de façon plus « light » qu'avec un sort de suggestion coûteux en énergie magique et peu discret .La rencontre est emprunte d'effet de suggestion tout de même.

L'investigateur passe alors de l'agréable surprise émouvante, à la joie de retrouver cet être cher qui lui propose de venir à une fête le soir même des « fils de la terre sacrée » dont il est membre.

Comment résister ?

Le gardien notera qu'il est facile en début de partie de piéger les investigateurs mais prenons ceci pour l'effet de l'immense pouvoir de Wakandé .Bon c'est un peu lâche…ou machiavélique .Facile certainement mais le gardien devra s'attacher à en rajouter lors de cette rencontre, le joueur gardera en mémoire ce moment ,qui, comparé à celui des autres investigateurs ,deviendra suspect et pourra constituer source d' indice en se rendant sur le lieu même de la rencontre pour y interroger d'éventuels témoins. Certains pourront peut être pressentir avoir été l'objet de magie. Attachez vous à entretenir le doute dans les deux sens en fonction des réactions du joueur.

Il prendra à part chaque joueur pour raconter cet événement et échanger sur leur background (prétexte) que le gardien aura regardé avec attention pour faciliter la suite des événements.

L'idée est de rompre avec les histoires habituelles en « couches d'oignon » qui débutent souvent par une certaine lenteur d'enquête et de plonger de façon énigmatique et brutale les investigateurs dans l'intrigue.

Les rencontres de l'être cher :

Peter o' Flannagan : un combattant de la grande guerre, Terry Marsch, perdu de vue lors d'une déroute dans les alentours de Verdun peu avant la blessure du PJ. Là même moustache, le même air jovial, la même façon de prendre la main « comme des hommes », il semble ravi de revoir notre Pete.

Stephen « Ezhno » Saint John : de retour de sa visite hebdomadaire au zoo de Boston il rencontre la Douce Ilona qui a bien grandi .Elle était une fois venu rendre visite avec ses parents (des Algonquins) alors qu'ils avaient une douzaine d'année… elle est devenue une belle sqwaw qui porte des habits de la ville avec une simple élégance, quel regard pur…

Paul Emile Beaulieu : Non, pas possible, Edouard de Courcy, un ami du club d'escrime, meilleur au fleuret que le PJ mais pas assez courageux pour les entrainements à la canne, réside à New York à l'hôtel Bel air depuis 8 mois pour un journal français pour lequel il est

correspondant, se rend ce soir à une intéressante soirée, mais chut …personne ne sait que je suis journaliste.

Jim Peabody : sur les bancs de l'école, comment résister aux charmes italiens de Chiara Delmonti, elle est devenue une resplendissante beauté…Infirmière ! Ah oui, tu voulais être médecin…Une réjouissante soirée ? Elle a déjà commencé…

Artie/Anna Jenkins : le fils/la fille du sergent Bendler muté il y a 6 ans en Californie, Tom/Elsie Bendler était un/une compagnon de jeu dans la rue (étaient appelés les jumeaux de la farce) ; les quatre cents coups à espionner le flic de quartier qui allait voir ces Dames…tu te rappelles…alors c'est d'accord pour ce soir ?

Warren Bedford : l'assistante du Pr Staddler, comment déjà ? Ah oui Mirà Dos Santos qui a donné un coup de main à certains travaux d'anthropologie…Encore merci pour l'aide. De retour dans la région pour des travaux sur l'époque précolombienne.

Une soirée riche en rencontre anthropologie certes…oui

Une soirée inoubliable ?

19h30 à l'Overlook, un bâtiment destiné auparavant à la résidence de notables politiques ou industriels ; il est maintenant propriété de la commune de Boston. Il se situe en bordure d'océan en périphérie de la ville, massif sur deux étages dans un style victorien. Posé sur un promontoire à une vingtaine de mètres de l'océan, sa grande salle de réception donnant sur une terrasse offre une vue magistrale sur l'océan.

Le lieu est entretenu et solennel ; murettes et hautes grilles, chemin de gravier flanqué de tilleul.

En se présentant à l'entrée de la propriété, du personnel abrité dans une petite bâtisse leur confirme être attendus après avoir vérifié leurs noms sur une liste.

Tour à tour, les investigateurs arriveront et seront accueillis dans la grande salle de réception avec un Giger Ale fort rafraichissant, les regards sympathiques d'une cinquantaine de personnes se poseront sur eux ; certains peuvent être connus des investigateurs.

Les êtres chers ne sont pas encore arrivés et pour cause…

Wakandé demeure au premier se préparant au rituel à venir. Ne jamais prendre de risque.

Le gardien laissera les investigateurs échanger en veillant à ne pas les laisser trop organiser une réflexion .Il prendra la parole pour décrire un mouvement général de l'assemblée qui se prépare à entendre un discours certainement sur le IC Act.

Alors qu'un orateur se présentera pour entamer un discours sur une petite estrade sous un portrait de Lincoln, le gardien se taira et enchaînera sur les ressentis de chaque investigateur qui s'éveille après une nuit.

Les investigateurs ont été drogués, déshabillés ne conservant que caleçon, tricot de peau ; ambiance Pulp s'il y a une femme. Moment jubilatoire de gardien où il fera un panorama sur les sensations parcellaires de l'un puis de l'autre changeant de joueur dès qu'une question surgit : tête bourdonnante, froid, inconfort de position, bruit de goutte d'eau, courant d'air, etc. Toutes pouvant être en lien avec un éveil chez soi mais en fait…

Le 06 juin, date de la soirée, était un samedi, l'action reprend le lundi matin vers 10h du matin, dans une vaste grotte du mont Owl's head sur les bords du lac Memphrémagog au Canada, à environ 400 km de Boston entre Montréal et Newport qui est à la frontière USA/Canada.

J'invite le gardien à utiliser le net pour visualiser ces divers endroits et distances.

Des légendes « réelles » évoquent la présence d'un serpent aquatique dans ce lac à proximité de Owl's head… est-ce possible ?

La grotte a une étendue d'une cinquantaine de mètres plutôt en longueur, accidentée mais avec des endroits praticables, d'autres à gravir plus ou moins facilement, ambiance type spéléologie. Les investigateurs ressentent leur présence dans ce lieu comme une intrusion dans un lieu non accueillant pour l'homme.

L'endroit est éclairé par une faible lumière venant du plafond à une extrémité ; il s'agit d'une partie où la caverne se transforme en gouffre à l'orifice étroit 1m50 d'une dizaine de mètre de haut. Un homme peut s'y risquer en escalade mais l'aspect évasé de l'orifice comporte des parties d'escalade en surplomb qui restent très techniques et très risquées sans un matériel adapté et une solide formation.

Une odeur d'humidité flotte, de moisissure, des relents de décomposition organique et peut être de foin ? Ne seraient ce pas ces étranges cocons humanoïdes d'environ 2m de longs le plus souvent couchés que l'on peut apercevoir déci delà dans la caverne.

Ce sont des cadavres humains préparés par l'action double de deux mignons de Yigg ; des serpents de trois mètres de longs avec une tache en forme de lune sur la tête .L'un est venimeux avec une toxine plongeant la victime dans un état comateux pour 6+1D6 heures, l'autre produit une soie avec laquelle le serpent momifie sa victime en une trentaine de minutes ou peut tenter de l'entraver au cours d'un combat.

Dès que les investigateurs commenceront à reprendre leurs esprits, faites-les s'approcher et attaquer en laissant quelques investigateurs être en mesure de faire face ou réagir.

Les mignons de Yigg ne réagissent qu'aux mouvements dans la grotte et par leur action ils maintiennent les victimes dans l'attente de la venue d'une projection de leur maître.

Les cocons humanoïdes sont inoffensifs et vidés de leur âme.

N'oubliez pas les jets de SAN, pour le réveil et les mignons.

Maintenez une fois le combat achevé une certaine tension sur l'apparition (éventuelle) d'autres mignons ; il est impossible pour une personne d'avoir une vue claire de la grotte dans son ensemble.

Les joueurs devraient avoir un moment de répit pour réfléchir.

Un « détail » ne leur a pas échappé qui est la présence de cette idole ophidienne de 3m de haut les surplombant sur une corniche. Il s'agit d'une représentation de Yigg, le dieu homme serpent, elle constitue un support à l'apparition de ce grand ancien (contact) avec l'aide de Wakandé.

C'est aussi, entre ses jambes, un portail en lien avec la caisse magique dont dispose Wakandé dans un véhicule. Ce portail est le passage par lequel ils sont arrivés là ; il fonctionne dans les deux sens et peut constituer un moyen de retour à Boston.

La grotte est jonchée d'objets divers, de squelettes, de vêtements plus ou moins en état, d'accessoires rouillés, d'armes type bâtons, fémurs, peut être une lame d'un vieux poignard…

Les investigateurs devraient pouvoir s'équiper de façons parcellaires, ressemblants ainsi à des Hobboes, clochards sans compter qu'ils ont jeûnés, portants quelques ecchymoses, égratignures et barbes de trois jours.

Je propose aux gardiens de permettre aux joueurs de s'échapper -soit par un passage à dégager (renforçant leur allure pitoyable avec l'effort, la saleté) menant à la sortie de cet endroit par une caverne occupée par un ours ; Ehzno devrait intervenir.

-soit par le portail grâce aux connaissances occultes de certains investigateurs. Les compétences de Warren sont toutes désignées avec l'aide d'autres par la lecture d'écritures indiennes. La voix de Grand Ma d'Ehzno pourrait être utile.

Il restera dans le premier cas aux investigateurs de se repérer, d'approcher la civilisation de façon ingénieuse afin de rentrer chez eux. Le baratin, la diplomatie, le crédit et l'astuce dont les joueurs font souvent preuve peuvent être le fruit d'un retour. Sans compter les ressources financières de Beaulieu dans une banque au Canada ou de O Flannagan avec la pègre après un télégramme.

Le gardien jugera alternant aide ou difficulté selon son choix. L'événement de la grotte plonge rapidement les joueurs dans une situation classique (combat, survie en milieu hostile) qui noue les interactions et fédère le groupe autour d'une problématique où le gardien sera attentif à donner de l'importance à chaque joueur mais cela aussi c'est le rôle classique d'un gardien.

De vous à moi, utiliser un portail magique à Cthulhu au bout d'une heure de jeu, cela peut être vu comme une faute de style rappelant d'autres jeux où magie regorge mais je considère que la

situation plonge les investigateurs dans une histoire qui les dépasse, donnant un renseignement sur les forces en œuvre et induisant une tension autour de la table que le gardien devra entretenir.

Celui ci pourra jauger facilement qui est devant le paravent pour bien se mettre en « jambe ».

De retour à Boston :

Le retour par le portail mènera dans un véhicule type camionnette lui même dans un garage de location isolé (ou pas) parmi d'autres. La « boite » réceptacle apparaît comme une caisse de 2m sur 1 décorée à l'indienne pour un œil non averti.

L'immatriculation du véhicule, le bailleur du garage pourra indiquer que l'association les « fils de la terre sacrée » en est le propriétaire. Cette information sera obtenue notamment au poste de police central pour l'une, pour l'autre dans un registre du commerce à la mairie du district.

Le garage étant verrouillé de même que le véhicule, une attention particulière serait souhaitable concernant le bruit, les traces d'effraction.

Les joueurs vont certainement retournés chez eux ou lieu de résidence. S'ils se rendent directement au bureau de police, passez directement à cet épisode (voir plus loin).

Le fil des événements reste ouvert en fonction des décisions des joueurs seules quelques unes sont entrevues. Le gardien devra avoir en tête la vie coutumière de chaque joueur afin d'évaluer où pourrait être leur double au moment où ils rentrent chez eux.

Le gardien pourrait les freiner en les faisant croiser un ami, connaissance, client qui vient de les croiser ou la veille afin de les interpeler avec une nouvelle problématique et adopter une approche plus prudente.

La personne croisée laissera entendre au vu de ses propos que le personnage était présent quelques heures ou minutes auparavant.

Voici quelques exemples :

Pour Beaulieu : un autre artiste louant un atelier jouxtant le sien fait des commentaires sur son nouveau tableau au style différent…

Pour Jenkins : un flic gradé attend impatiemment les clichés d'hier…

Pour Bedford : un client enchanté du livre rare acheté le matin même…

Pour O'flannagan : une prostituée (Jenny) du club surprise de le voir. Le patron est fâché, il y a eu visiblement un problème sur la livraison (d'alcool) cette nuit, tout le monde te recherche ainsi que Brian. On pourra lire dans le journal le lendemain (ou le jour même si les investigateurs sont rentrés plus tard que le lundi) qu'un règlement de compte a eu lieu aux abords de Porthill, un village. Un véhicule incendié avec deux corps carbonisés a été retrouvé ainsi que le corps d'un homme criblé de balle manifestement italien.

La doublure de O Flannagan n'a pas tenu longtemps parmi la pègre, cependant les « italiens » ne seront pas longtemps surpris de voir un responsable (le vrai O'Flannagan) d'une perte d'argent et se montreront à la hauteur de leur dangerosité n'ayant pas pu avoir d'éléments de l'autre italien du rendez vous mortellement blessé. Quant au Patron…

Si les investigateurs parviennent chez eux, une confrontation directe avec leur double peut être source de perte de SAN (1D10 qu'en pensez-vous ?) et donc de décompensation psychique pouvant se résoudre par un internement.

N'oublions pas que les vrais investigateurs ne sont qu'un pâle reflet de leur double ; amaigris, peu soignés. Qui croira t on si une prise à témoin avec un proche a lieu ; aucun des deux ne sera moins crédible sur le vécu, sauf sur les heures précédentes : devinez lequel ?

Le gardien pourra faire apercevoir le double par le copié dans un cadre où les autres investigateurs le maîtriseront mais si le copié est seul…

Ils peuvent envisager la destruction du double, attention à la discrétion et au risque de se confronter à un sorcier serpent qui lui même a de sorts ; il constituera un ennemi moins solide

que Wakandé mais cherchera à fuir en priorité quitte à changer d'apparence et à avertir le réseau.

A la maison les investigateurs retrouveront des indices sur la visite chez un voyant indien, ou en interrogeant un proche.

Une autre technique pourrait être de remplacer le double (supprimé donc) par le copié et d'attendre en reprenant sa vie normale. Les investigateurs ne le savent pas mais peuvent en faire l'hypothèse : un contact discret et journalier se fait dans les premières semaines où le double est inséré pour vérifier que tout va bien, il « suffirait » de suivre ce contact qui mènerait à Wakandé à son cabinet de voyance.

Au bureau de Police central avec lequel notre cher(e) Jenkins travaille.

Jenkins sera d'emblée interpelé au sujet de clichés en attente par le capitaine Burrough.

Le planton à l'accueil est un sorcier serpent (deux se succèdent) si Jenkins est seul il pourra simplement faire un signe « serpent » (son, geste) de salutation. Si l'ensemble ou au moins deux investigateurs se présentent, il avertit immédiatement l'inspecteur Maldonado au quatrième, sorcier serpent lui aussi.

Ce dernier viendra jauger la situation, comprendra et sur conseil de Wakandé (par téléphone) établira sur le champ en temporisant un mandat demandant la rétention immédiate des investigateurs en qualité de témoins à charge le cadre d'un accident de la circulation avec dégâts au corps pour lequel ils auraient pris la fuite ou seraient responsables.

Direction garde à vue. Heureusement Jenkins peut aller et venir vu sa position et ses explications convaincantes. Wakandé ne tardera pas à se présenter au bureau de police et demander tranquillement à rencontrer les auteurs de sa blessure avec son avocat (hum ?) pour trouver un arrangement. Cette entrevue sera acceptée et Wakandé approchera alors les investigateurs.

Il compte les amadouer et passer un marché avec eux pour les éliminer plus facilement plus tard. En attendant, il peut affaiblir les plus virulents ou dangereux avec un ou deux sorts ou même en passant sa canne au travers des barreaux afin de puiser du POU avec sa canne.

Il repartira et les fera suivre à leur sortie puisque Jenkins parviendra à faire reconnaître un vice de procédure avec un juriste ou l'aide du capitaine Burrough. Une erreur a pu être commise dans la rédaction du mandat vu la précipitation.

A distance Wakandé tentera ses sorts depuis sa voiture en pleine ville : les rendre fou ou avec suggestion les pousser au suicide ou passage à l'acte sur autrui.

Il est à espérer que Jenkins ne sortira pas seul du poste de Police. A noter qu'O'Flannagan aura intérêt à se tenir à distance du poste de Police vu sa vie actuelle et passée.

Concernant les êtres chers, après enquête, ils sont immanquablement morts (pour o'Flannagan) ou avec des alibis solides ; vivent dans d'autres villes, sont actuellement malades etc.…Bref ils sont dans l'incapacité de rencontrer les investigateurs.

Il est possible que les joueurs décident de retourner sur les lieux de leurs « rencontres charmantes ».Un témoin habitué de l'endroit, genre le distributeur de journaux, le cireur de chaussure ou une marchante de glace, peut être une source d'indices .Si l'endroit est régulièrement fréquenté par l'investigateur ; le témoin pourra le reconnaître et lui décrire une brève rencontre avec un indien (Wakandé).

A l'Overlook sera désert ou en préparatif d'une autre réunion mais pour un autre événement. Tout le personnel du 06 juin même les gardiens à l'accueil étaient de mèche et ne sont plus là.

Il est possible d'avoir accès aux registres de Mairie pour connaître qui louait l'endroit en date du 06 juin : » les fils de la terre sacrée ».

Les locaux de l'association les « fils de la terre sacrée » sont tout bonnement classiques des bureaux, une secrétaire. Ils sont accueillants, de mauvaise foi concernant les événements légèrement surpris surtout si tout le groupe se présente. Ils ne feront rien mais avertiront Wakandé. S'ils mentionnent son nom et demandent un rendez vous ; ils prétexteront un voyage d'affaire pour ce dernier.

Le cabinet de voyance n'est utilisé que le matin ou sur rendez-vous par Wakandé. Il se situe dans un quartier calme résidentiel, au fond d'une cour entre deux petits immeubles. Notre voyant s'y rend accompagné de son chauffeur musclé qui est lui aussi du peuple serpent.

Wakandé réside dans un appartement au sommet d'un immeuble de huit étages qui dispose d'un jardin de toit équipé d'une verrière type art nouveau (jardin des plantes). Il pourrait y attirer les joueurs lors d'un rendez vous convenu au poste de Police ou à l'association des fils de la terre sacrée.

Le groupe pourrait décider de retourner sur les lieux de la grotte à Owl's head pour détruire l'idole ou utiliser le portail s'ils avaient découvert son existence mais pas son utilisation.

Peut être que Wakandé fait garder ce lieu. L'alarme serait donnée ; je gagerais alors que Wakandé, sur son terrain loin de tout témoin, se permettrait une singulière correction voire exemplaire avec neutralisation des investigateurs puis un beau rituel pour Yigg…

La difficulté pour le gardien va être de gérer les événements en fonction des actions des joueurs s'ils sont très pertinents, il faudra les freiner avec des événements intercurrents : la pègre italienne, des policiers serpents. A l'inverse s'ils peinent, ne pas hésiter à faciliter l'obtention d'indice.

Gérer le temps.

De même que le gardien est en mesure d'écraser les investigateurs avec les forces en puissance. Wakandé accompagné de 6 fidèles serait une menace trop importante. Charge au gardien de doser les réactions des protagonistes qui peuvent être tempérées par manque de communication rapide (heureusement les méchants ne sont pas télépathes) ou par une extrême confiance en soi synonyme d'une sous évaluation de la menace.

Le gardien devrait prévoir des plans des différents lieux, les adresses. Un examen de la race du peuple serpent est à prévoir ainsi que de Yigg et de ses mignons.

Bien étudier les sorts mentaux.

Il est conseillé de se préparer à utiliser des malfrats italiens organisant un traquenard, un assassinat, un enlèvement d'O Flannagan ou d'un proche (qui a dit PJ ?) pour lui faire cracher le morceau au sujet du règlement de compte ou pour récupérer de l'argent (prêté par Paul Emile Beaulieu ?).

Le background de Wakandé Sahalé Lenno :

Sorcier serpent de plusieurs millénaires survécut à de la chute de Thuria en esprit seulement. Il abandonna son corps au profit de celui d'un humain grâce à un sort de métempsychose. Thuria était située en Valusie une région du bassin méditerranéen. D'emblée, il se dirigea vers les régions persiques et évita bien des dangers en remontant les migrations humaines, gagnant ainsi le continent africain plus tranquille.

Il se mit à l'abri dans le confort de tribus les plus archaïques ou modestes sans nécessité de migrer qui est une preuve de capacités d'adaptation.

La métempsychose devint coutumière lorsque l'hôte était trop vieux, blessé ou malade et surtout moins intéressant que le prochain.

Il eût de multiples noms et d'apparences.

Opportuniste sans état d'âme.

De plus en plus certain que les hommes furent menés au combat contre Thuria sous l'impulsion d'un ennemi de Yigg mais lequel ?

Comme nombre de sorciers serpents, il excelle dans la magie et dans la confection de drogue et de poisons.

Il mène en 1924 une vie plus urbaine, étudiant la civilisation européenne pour mieux la dominer. Cependant il se déplace régulièrement auprès de tribus indiennes qui demeurent un réservoir de sang du peuple serpent. Il cultive les humains en les croisant ou en utilisant sa propre semence pour faire naître un homme serpent pure race.

La maîtrise de cette sélection est nouvelle d'une centaine d'années ; en outre cette sélection nécessite du temps pour en récolter ses fruits qui demeurent fragiles comme un être vivant.

Tel l'agriculteur recherchant le meilleur blé.

Il ne lui reste plus qu'à l'introduire dans la vie des Blancs.

Comme tout homme serpent, il maîtrise le sort de changement d'apparence et :

Sorts en lien avec Yigg contact et appel.
Enchanter une canne
Ensorceler une victime
Guérison
Hypnotisme
Immunisation
Instiller la peur
Invulnérabilité
Lévitation
Regard dans le futur
Ressemblance
Fabrication de boites communicantes
Sérénité
Suggestion mentale
Fascination
Trouver un portail
Transfert d'esprit (métempsychose)
Trou de mémoire
Mains de colubra

Regard dans le vécu : confrontation des points de magie du lanceur qu'il engage (si échec ou réussite : perte) à ceux de la victime si réussite : la transe dure en minutes le score en POU de la victime. Le lanceur peut alors, s'il le désire, fixer sur un fétiche le vécu de la victime par la dépense de 5 pt de magie. Ensuite les données doivent être entretenues à raison d'1pt de magie par jour ou le vécu est effacé.

Transfert de vécu : puissant sortilège utilisant une idole de Yigg (2 pieds de haut, 50 kg) de création rituelle aztèque. L'idole va capter par son regard le vécu de la victime (jet d100 pour résister sous magie) qui est prise d'une transe de POU seconde puis inconscience par perte totale des points de magie. Coût en point de magie du sorcier égal au point de POU victime.

Il se forme une aura miroir de l'âme de la cible qui peut être fixée sur un fétiche (souvent un médaillon, un croc de serpent).Ce fétiche exprime alors l'aura quand un sort de changement d'apparence est effectif sur le porteur.

Retirer le médaillon redonne l'entière apparence du porteur. Ce dernier doit se méfier des vives lumières qui créent des ombres pouvant révéler la vraie nature du porteur du médaillon.

Distribution des personnages :

L'idée est d'abandonner la distribution classique (celle que j'ai trop rencontrée) des personnages aux joueurs : le médecin, le privé, le journaliste, etc. Une distribution « psychologique » est proposée, elle aura l'avantage aussi de permettre au gardien de prendre le joueur à part et d'enchaîner sur la rencontre de l'être cher. Une autre solution serait de donner les personnages et puis de refaire une présentation en privé de la rencontre de l'être cher pour éviter que les joueurs n'échangent trop entre eux pendant que le gardien s'occupe de l'un d'entre eux.

N'hésitez pas à prendre l'excuse « le background est important ».

Les personnages Ezhno, Warren Bedford et O' Flannagan sont assez physiques et / ou puissants pour tenter les joueurs « bourrins » ce qui pourrait être dommageable.

Les personnages moins primordiaux sont : Jenkins, Peabody, Beaulieu.

Warren Bedford maîtrise sous certaines conditions (cf. background) le sort de flétrissement tiré d'un fragment du Liber ivonis.

Ezhno peut calmer les animaux avec un test POU contre POU.

Ces deux personnages devraient pouvoir explorer leurs capacités magiques et développer d'autres utilisations pour Ezhno et un meilleur contrôle de Warren.

A la discrétion du gardien et du roleplay des joueurs.

Jenkins a des nerfs d'acier : jet de SAN à relancer si échec.

Peabody a une chance incroyable : relancer jet de chance en cas d'échec.

Présentation à décrire à l'assemblée : donner le background, le choix effectué.

Peter O'Flannagan : le traumatisé en vengeance.

Warren Bedford : le passionné perturbé par une révélation.

Stephen « Ezhno » Saint John : le mystique serein.

Artie/Anna Jenkins : le professionnel curieux attaché à la mémoire familiale.

Jim Peabody : le tacticien tenace en quête de reconnaissance.

Paul- Emile Beaulieu : le talentueux, pragmatique et enthousiaste.

PETER O FLANNAGAN

28 ans, blessé à la jambe par des éclats de Shrapnell durant la grande guerre, envoyé au front en 1916 en France. Recruté comme tireur d'élite dans un petit groupe de tirailleurs.

Rapatrié aux USA par miracle, dès que sa convalescence le lui permet, il fréquente le « milieu de Boston» comme client mais rapidement intéresse le patron d'un clan irlandais (Allan O Tool) pour ses compétences militaires et sa facilité à tuer s'il le faut.

Peter a côtoyé la mort ; le passage à l'acte n'est pas un problème s'il demeure justifié par une légitime défense ou une bonne cause.

Rumine l'injustice de la mobilisation dont il a été victime, particulièrement susceptible sur ce sujet, il n'hésite pas à exposer sa vision des choses et à en venir aux mains surtout s'il s'agit d'un planqué ou d'un représentant de la nation.

Il vit actuellement dans une chambre du Boston Delight qui est un speakeasy avec hôtesses.

Il calme certains clients d'un seul regard ……ou d'un seul geste. Accompagne à des livraisons et recouvre les dettes.

En fait cet orphelin s'est trouvé enfin une famille, destiné à la maçonnerie au sortir de son pensionnat, il a été recruté de force dans l'armée ; l'état est donc responsable de l'atteinte de sa chair.

Peter ne peut plus courir, est parfois en proie à des douleurs sourdes qu'il soigne à grands coups d'alcool. Peu avenant, peu bavard et globalement méfiant. Se montre superstitieux et s'impose pour mener les choses à sa façon.

S'incline devant « les valeurs d'hommes et d'honneur ».Reconnaissant de l'entraide.

STEPHEN « EZHNO » SAINT JOHN

Enfant illégitime entre une blanche (Margareth Börg) et un chasseur Algonquin (Yago) ; il est élevé par sa mère dans les environs de Newport (frontière Canada/USA).Son père est décédé d'une « maladie des blancs » alors qu'il avait qu'un an et demi.

Il vit avec sa mère dans une cabane dans les bois aux abords d'une propriété de Sire de Saint John qui dispose d'une maison en tant qu'ingénieur des chemins de fer. C'est un WASP dont l'épouse (Emma) peine à lui donner un second enfant.

Assez rapidement Margareth fait office de dame de maison et peut résider dans une dépendance dans la propriété de Saint John.

Il se produira alors un événement dans la huitième année d'Ehzno (qui veut dire solitaire).Par un bel après midi d'août ensoleillé, après avoir entendu les aboiements du chien des voisins, Ehzno accourut et vit que la fille (Constance) de Saint John âgée de 6 ans était attaquée par ce chien.

C'est alors que la voix de Gran'MA lui expliqua comment calmer l'animal qui repartit ventre à terre sous les yeux impuissants mais reconnaissants d'Emma Saint John.

Grand Ma lui parlait souvent alors qu'il se promenait dans la nature et il n'était pas rare qu'il puisse approcher des animaux sauvages…

Maintenant Ezhno l'a compris : Grand Ma est l'esprit de sa grand mère Algonquine.

A l'âge de 11 ans, sa mère décède d'une mauvaise grippe, il est alors adopté par la famille Saint John, baptisé, alphabétisé ; il va pouvoir bénéficier du niveau de vie d'une famille anglicane et étudier à l'université de Miskatonic.

Il paie lui même ses études grâce à ses talents de boxeur mais reste un élève studieux passionné par les livres.

Il en fera son métier ; bibliothécaire à Miskatonic, vivant dans un modeste deux pièces à Arkham avec vue sur la forêt.

Tous les samedis, il se rend au zoo de Boston pour voir ses amis animaux.

Sa présentation physique imposante et son visage serein procurent à Ezhno un charisme naturel qui force au calme et à obtenir ce qu'il demande comme le silence en salle de lecture quand il est de permanence.

Se suffit de peu, dégagé des contingences matérielles ; il cherche sa voie.

Il lui suffit de vaincre le POU d'un animal (POU contre POU) pour l'amener au calme et parfois lui donner un ordre.

WARREN BEDFORD

Une figure de Saint James Square de Boston, un quartier tranquille disposant de commodités comme un tabac, une blanchisserie, un boulanger, bref tous les commerces de la vie courante.

Lui même est bouquiniste dans l'épicerie de son père (décédé) qu'il a réaménagé pour y faire vivre sa passion des livres surtout anciens.

Dispose de ses entrées dans différentes universités de la région, y récupère les ouvrages trop abîmés. Dispose d'une collection de bibles qu'il fait venir d'Europe.

Se met en quatre pour ses clients, particulièrement si leur demande constitue un défi littéraire. À noter que nombre de ses clients sont des notables, professeurs ou intellectuels et croyants.

Occupe l'appartement au dessus de l'épicerie où vit sa mère de 75 ans qui nécessite une aide régulière.

Le vieux garçon maniaque équipé de lorgnon de lecture, parlant un anglais châtié dont l'univers est « réduit » aux livres, leur rangement et aux commandes.

Quelquefois on peut le surprendre le dimanche à la chasse avec un cercle de chasseurs que son père affectionnait. Warren prend plus de plaisir à astiquer ses fusils dont certains modèles sont de collection. Il n'hésite pas alors à sortir le fusil qui lui fait plaisir au détriment de celui le plus adapté au style de chasse du jour, pour pouvoir ensuite le briquer.

Mais, il y a ce texte qu'il découvre un jour fortuitement dans un reste d'ouvrage écrit en latin. Il lui faudra plusieurs semaines de travail pour parvenir à le comprendre mettant de côté certaines tâches.

Puis, il se rend compte que ce **texte** devient une sorte de mantra ; une litanie de propos dont il perd les mots au fur et à mesure qu'il les récite. Il en fait des rêves.

Et vient ce dimanche (14 mai 1922) où à la chasse, il poursuit un gibier blessé qui a la bonne idée de se réfugier aux abords d'une ferme. Les chiens de garde devinrent fous et attaquèrent un autre chasseur (Harry), le blessèrent mortellement à la gorge (**tout ce sang**), il tomba à

genou (**l'horreur**) et les deux chiens se tournèrent (**le texte**) vers Warren qui, figé, les vit se tordre au sol, leurs corps dégageant une affreuse odeur de chair grillée (**le texte**).Syncope.

Enfin les détonations d'un troisième chasseur (peut-être Steve) expliquèrent le décès des chiens enfin pour les autres…Garder son calme ; ne plus penser au **Texte**.

JIM PEABODY

Ne sera jamais policier à cause de sa taille. A fait un peu de droit mais son père détective privé (ancien militaire) le consolera en lui proposant de travailler pour le cabinet Peabody and Jones.

Loin de l'archétype du détective alcoolique et divorcé, Jim est un sujet débordant d'ingéniosité et d'audace voire de toupet. Peut se fondre dans une foule d'ouvrier comme dans une réception huppée.

Son physique passe-partout, agrémenté parfois de postiches (malgré les réprobations de son père), fait de lui un personnage à qui on parle mais dont on oublie la présence.

Communique facilement, garde en mémoire les noms, les visages et place la petite parole qui met à l'aise ou qui valorise. A des contacts dans le journalisme, la police et les administrations.

Distribue le journal Boston Globe dans la rue tous les matins, dispose dès la fin de matinée de son temps pour sa réelle activité.

Respecte au maximum la loi ; il sait aussi faire valoir ses droits.

Perd son sourire lorsqu'on évoque sa taille ; peut alors se montrer moqueur s'ingéniant à insister sur les faiblesses évidentes de l'importun ou à démontrer son utilité de petit homme.

Déjà étant enfant, il avait tendance à se montrer curieux et à espionner les gens du quartier quitte à escalader une palissade ou à se cacher.

C'est aussi un chanceux incroyable.

ARTY/ANNA JENKINS

Fils du lieutenant Jenkins Harold tué au retour de son service par arme à feu un soir d'automne 1918. Le crime n'a jamais été élucidé, mais le milieu de la pègre a été fortement soupçonné.

Vit dans la maison familiale de sa mère dans laquelle une partie est dédiée à la photographie ; activité principale du grand-père maternelle. Ce dernier était au départ horloger.

Arty a passé de nombreuses heures avec ce grand-père qui lui a montré les ficelles du métier.

Ce grand père est d'ailleurs décédé et lui a laissé tout son matériel. Dispose donc de nombreux appareils dont le dernier cri ainsi que tout le nécessaire au développement.

Vit seul avec sa mère et son frère William (16 ans)

Son père l'emmenait souvent au poste de Police ou y allait en sortant de l'école. Connu de policiers notamment du capitaine Burrough à l'époque un collègue de son père.

Le décès de son père n'a fait que renforcer la sympathie du capitaine Burrough qui a pris Arty Jenkins sous son aile grâce à sa montée en grade dont le lieutenant Jenkins devait bénéficier.

Il s'est trouvé qu'un jour, l'opportunité d'offrir ses talents de photographe à la police se réalisa. Depuis deux ans environs, Arty réalise des photos de scènes de crime et d'accident travaillant vite et bien dans des conditions parfois déplorables ; il est fasciné par le travail d'enquête et poursuit à sa manière le métier de son père avec l'espoir secret de retrouver le meurtrier de son père (assassinat).

Toujours sur le qui vive pour se rendre utile à la police, dispose d'un téléphone à la maison.

Il détient le cal.38 de son père et sait s'en servir.

Même dans des crimes particulièrement violents ou sordides, les nerfs d'Arty n'ont jamais lâché et il est resté efficace pour prendre des clichés pertinents.

Plutôt « beau gosse », vif, concentré, discipliné et déterminé sur ses tâches puisqu'il ne voudrait pas décevoir son père ou son grand-père qu'il cite régulièrement.

Se sent responsable de sa mère et de son frère.

Détesté par certains reporters certainement envieux ou qui n'ont pas pu avoir Arty comme source d'information.

PAUL-EMILE BEAULIEU

La famille du côté de son père détient depuis trois générations une fabrique de chaussures dans le 11ième arrondissement de Paris et d'un magasin non loin du Louvres. Beaulieu est issu d'une riche famille française de commerçants.

Très tôt ce deuxième garçon de la famille manifeste un talent certain pour les croquis et dessins. Il fait donc les beaux arts et pratique l'escrime (fleuret, épée, sabre et canne) et la savate .Côtoie la jeune société aristocratique française.

Son frère aîné Maxime, volontaire à la mobilisation, ne reviendra jamais de la grande guerre. Son corps n'a toujours pas été retrouvé.

Deux sœurs cadettes ; Anémone, 24 ans (comptable) et Léopoldine 22 ans (couturière).

Lui échappe à la mobilisation puisqu'il est dessinateur pour la fabrique de souliers qui est réquisitionnée pendant la guerre ; l'état français passe commande pour ses officiers et sur la fin de la guerre des brodequins sont produits.

Les établissements Beaulieu prospèrent et étendent depuis quelques temps leur gamme sur la chaussure femme.

Paul-Emile reste culpabilisé par la mort de son frère et il met un point d'honneur à être en santé en pratiquant le sport et à être utile pour les affaires familiales. Il a soif de nouvelles découvertes artistiques, de voyages et d'entrer en relation avec d'autres civilisations.

Cela fait quelques mois qu'il réside aux USA, à Boston plus précisément dans une petite suite du » Bellevue ».Il développe sa peinture mais aussi reste observateur sur les modèles de chaussure qui plaisent à la société américaine. Il fait des croquis ou récupère des brochures afin d'orienter la production de la fabrique Beaulieu en vue d'une éventuelle exportation.

A choisi Boston parce qu'il y a trouvé un atelier commun avec d'autres artistes (sculpteurs, peintres) dans un quartier ouvrier.

Paul-Emile croque la vie sans excès nuisible à la sante, très enjoué avec de bonnes manières, il attire la sympathie par sa présentation et son intérêt qu'il a pour les autres. A la confiance de son père qui pourvoit à son mode de vie aisé.

Récemment Beaulieu a rencontré une certaine Nicole Arrowsmith violoniste au Boston Orchestra pour laquelle il cache difficilement son béguin.

Quelques notes :

Les Mohawk sont une des tribus iroquoises, les premiers indiens qui aidèrent à la construction notamment des buildings, capables de marcher sur des poutres à des hauteurs vertigineuses.

Les iroquois étaient reconnus pour terroriser leurs ennemis. Le nom « iroquois » dérive d'un mot algonquin qui signifierait « serpents à sonnettes ».

Le gardien est encouragé à faire de simples recherches type wikipédia pour situer les tribus iroquoises et algonquines et google map pour situer les lieux : mont Owl's head par exemple.

J'avais imaginé des intrigues secondaires en incluant un sorcier algonquin et ses amis pour interférer dans le scenario mais il m'apparaît suffisamment dense pour quelques heures de jeu et je suis peu adepte pour le confort du joueur d'une intrigue trop alambiquée.

De même qu'Ezhno, travaillant à Miskatonic, peut être intéressant pour Wakandé en imaginant qu'il puisse accéder à des ouvrages du mythe.

Il serait peut être « drôle » pour Beaulieu qu'il aperçoive Nicole Arrowsmith dans les bras de son double…

Le retour à Boston par voie de terre devrait/pourrait constituer en soi un scenario ; attention au temps de jeu d'une manière générale.

Que se passe t il quand un homme serpent meurt ? Soit son cadavre est réel, soit il ne reste qu'une tache humide ou de la poussière. La première solution étant moins pratique pour les joueurs.

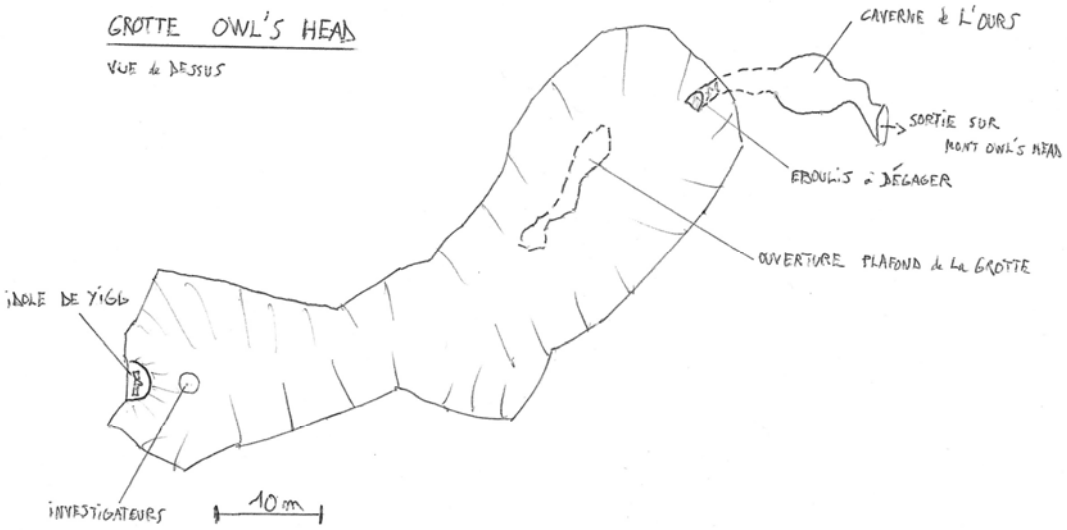
Je vous laisse, cher Gardien, imaginer votre intrigue ou votre vision du déroulement du jeu.

Bon jeu.

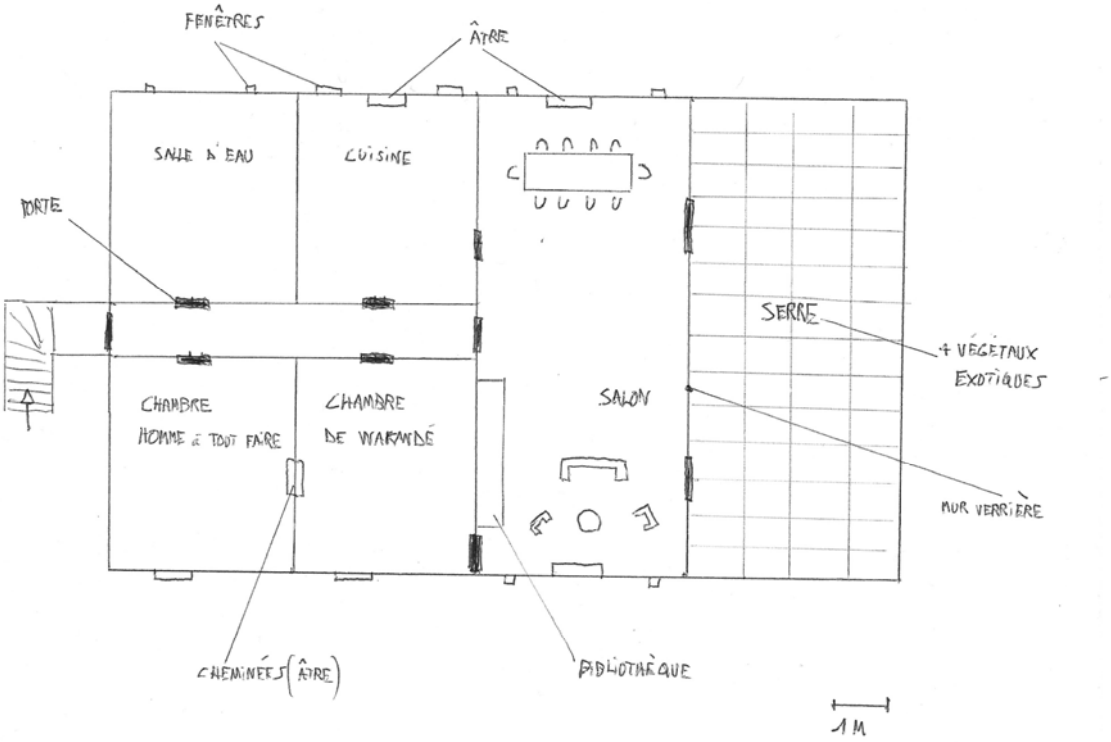
PLANS : SCENARIO CTHULHU « QUAND LE SERPENT SE MORD LA QUEUE

GROTTE OWL'S HEAD

VUE de DESSUS



APPARTEMENT 12ème ETAGE TYPE "PENTHOUSE" DERNIER ETAGE
RESIDENCE de WAKANDÉ SAHALÉ LENNO



1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom PETER O' FLANNAGAN
Profession MALFRAT **Sexe** M **Age** 28
Universités, diplômes
Lieu de naissance PLYMOUTH
Désordres psychologiques COURSE IMPOSSIBLE

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	13	DEX	11	INT	12	Idée	60
CON	16	APP	9	POU	13	Chance	65
TAI	14	SAN		EDU	16	Connais.	80
99-Mythe de Cthulhu						Bonus aux dommages	+1d4

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	(65)
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

			INCONSCIENCE			
Mort	-2	-1	0	+1	+2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	[15]	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (00)	
☐ Archéologie (00)	
☐ Art (05%)	
☐	
☐	
☐ Arts Martiaux (00)	
☐ Astronomie (00)	
☐ Baratin (05%)	40
☐ Bibliothèque (25%)	
☐ Biologie (00)	
☐ Chimie (00)	
☐ Comptabilité (10%)	
☐ Conduire Auto (20%)	46
☐ Conduire Engin Lourd (00)	38
☐ Crédit (15%)	
☐ Discrétion (10%)	58
☐ Dissimulation (15%)	
☐ Droit (05%)	
☐ Ecouter (25%)	47
☐ Electricité (10%)	
☐ Esquiver (DEX x 2%)	24
☐ Géologie (00)	
☐ Grimper (40%)	63
☐ Histoire (20%)	
☐ Histoire Naturelle (10%)	
☐ Lancer (25%)	66
☐ Langues Etrangères (00) :	
☐ FRANCAIS	20
☐ ALLEMAND	20
☐	
Langue Natale (EDU x 5%) :	
☐ ANGLAIS	80
☐ Marchandage (05%)	38
☐ Mécanique (20%)	42
☐ Médecine (05%)	
☐ Monter à Cheval (05%)	
☐ Mythe de Cthulhu (00)	
☐ Nager (25%)	
☐ Navigation (10%)	
☐ Occultisme (05%)	
☐ Persuasion (15%)	16
☐ Pharmacologie (00)	
☐ Photographie (10%)	
☐ Physique (00)	
☐ Piloter (00) :	
☐	
☐	
☐	
☐ Premiers Soins (30%)	56
☐ Psychanalyse (00)	
☐ Psychologie (05%)	37
☐ Sauter (25%)	32
☐ Se Cacher (10%)	82
☐ Serrurerie (00)	
☐ Suivre une Piste (10%)	
☐ Trouver Objet Caché (25%)	68
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
☐	
Armes à feu	
☐ Arme de Poing (20%)	46
☐ Fusil (25%)	84
☐ Fusil de Chasse (30%)	60
☐ Mitraillette (15%)	
☐ Mitrailleuse (15%)	

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)	62			
☐ Coup de Poing (50%)	74			
☐ Coup de Tête (10%)	46			
☐ Lutte (25%)				
☐ BAIONNETTE	75	1d6+1d4	1	15
☐				
☐				
☐				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
FUSIL LUNETTE:							
LEE ENFIELD 303	86	2d6+4	110	1/2	5	00	12

1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom STEPHEN EZHNO SAINT JOHN
Profession BIBLIOTHECAIRE **Sexe** — **Age** 34
Universités, diplômes MISKATONIC
Lieu de naissance FORÊT du CANADA
Désordres psychologiques EMPATHIE ANIMALE

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	18	DEX	10	INT	12	Idée	60
CON	14	APP	11	POU	19	Chance	95
TAI	15	SAN		EDU	16	Connais.	80
99-Mythe de Cthulhu				Bonus aux dommages			+1d6

Points de Santé Mentale

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 (93) 94 95 96 97 98 99

Points de Magie

Inconscience 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 (19) 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Points de Vie

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 [15] 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) 54
- ☐ Archéologie (00) 12
- ☐ Art (05%) ARTS INDIENS 76
- ☐ _____
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00) 32
- ☐ Baratin (05%)
- ☐ Bibliothèque (25%) 89
- ☐ Biologie (00)
- ☐ Chimie (00)
- ☐ Comptabilité (10%)
- ☐ Conduire Auto (20%)
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%)
- ☐ Discrétion (10%) 41
- ☐ Dissimulation (15%)
- ☐ Droit (05%)
- ☐ Ecouter (25%) 58
- ☐ Electricité (10%)
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) 48
- ☐ Géologie (00) 46
- ☐ Grimper (40%) 43
- ☐ Histoire (20%) 42
- ☐ Histoire Naturelle (10%) 36
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐ ALGONQUIN 37
- ☐
- ☐
- ☐

Langue Natale (EDU x 5%) :

- ☐ ANGLAIS 80
- ☐ Marchandage (05%)
- ☐ Mécanique (20%)
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00) 01
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%) 68
- ☐ Persuasion (15%)
- ☐ Pharmacologie (00) 32
- ☐ Photographie (10%)
- ☐ Physique (00)
- ☐ Piloter (00) :
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐ Premiers Soins (30%) 72
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%)
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%) 64
- ☐ Serrurerie (00)

- ☐ Suivre une Piste (10%) 34
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) 57
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%)
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%)
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐ BOXE ANGLAISE	74	2d3+1d6	2	
☐				
☐				
☐				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV

1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom WARREN BEDFORD
Profession BOUQUINISTE **Sexe** — **Age** 46
Universités, diplômes LICENCE ARTS PRIMITIFS
Lieu de naissance BOSTON
Désordres psychologiques OBSÉDÉ par le "TEXTE"

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	11	DEX	12	INT	16	Idée	80
CON	13	APP	13	POU	14	Chance	70
TAI	14	SAN	—	EDU	18	Connais.	90
99-Mythe de Cthulhu	—					Bonus aux dommages	1d4

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	(14)	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

	INCONSCIENCE					
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	[13]	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) 40
- ☐ Archéologie (00) 34
- Art (05%)
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00) 23
- ☐ Baratin (05%)
- ☐ Bibliothèque (25%) 72
- ☐ Biologie (00)
- ☐ Chimie (00)
- ☐ Comptabilité (10%) 44
- ☐ Conduire Auto (20%) 43
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%) 38
- ☐ Discrétion (10%)
- ☐ Dissimulation (15%)
- ☐ Droit (05%) 32
- ☐ Ecouter (25%)
- ☐ Electricité (10%) 26
- ☐ Esquiver (DEX x 2%)
- ☐ Géologie (00) 48
- ☐ Grimper (40%)
- ☐ Histoire (20%) 74
- ☐ Histoire Naturelle (10%) 48
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐ ESPAGNOL 42
- ☐ LATIN / GREC 26
- ☐ ____
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ANGLAIS 90
- ☐ Marchandage (05%) 72
- ☐ Mécanique (20%) 30
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00)
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%) 61
- ☐ Persuasion (15%) 43
- ☐ Pharmacologie (00)
- ☐ Photographie (10%)
- ☐ Physique (00)
- ☐ Piloter (00) :
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ Premiers Soins (30%)
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%)
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%)
- ☐ Serrurerie (00)

- ☐ Suivre une Piste (10%)
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) 47
- ☐ ____
- ☐ REPARATION LIVRE 68
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____

Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%)
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%) 73
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐				
☐				
☐				
☐				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
DIVERS FUSILS de CHASSE							

1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom JIM PEABODY
Profession DETECTIVE PRIVÉ **Sexe** **Age** 24
Universités, diplômes
Lieu de naissance BOSTON
Désordres psychologiques
CHANCEUX : double les jets de CHANCE

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	11	DEX	16	INT	15	Idée	75
CON	15	APP	10	POU	14	Chance	70
TAI	9	SAN		EDU	16	Connais.	80
99-Mythe de Cthulhu				Bonus aux dommages			

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	(70)	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

			INCONSCIENCE			
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	[12]	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) /
- ☐ Archéologie (00)
- Art (05%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00)
- ☐ Baratin (05%) 68
- ☐ Bibliothèque (25%)
- ☐ Biologie (00)
- ☐ Chimie (00)
- ☐ Comptabilité (10%) 28
- ☐ Conduire Auto (20%)
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%)
- ☐ Discrétion (10%) 56
- ☐ Dissimulation (15%) 27
- ☐ Droit (05%) 42
- ☐ Ecouter (25%) 38
- ☐ Electricité (10%)
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) 46
- ☐ Géologie (00)
- ☐ Grimper (40%) 64
- ☐ Histoire (20%)
- ☐ Histoire Naturelle (10%)
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ANGLAIS 80
- ☐ Marchandage (05%) 47
- ☐ Mécanique (20%)
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00)
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%)
- ☐ Persuasion (15%) 38
- ☐ Pharmacologie (00)
- ☐ Photographie (10%)
- ☐ Physique (00)
- ☐ Piloter (00) :
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Premiers Soins (30%)
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%) 47
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%) 62
- ☐ Serrurerie (00) 64
- ☐ Suivre une Piste (10%)
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) 69
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%) 63
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%)
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)	60	1d3	2	
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐ _____				
☐ _____				
☐ _____				
☐ _____				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
AUTOMATIQUE 32	63	1d8	15	3	8	99-00	13
BROWNING							

1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom ARTHY / ANNA JENKINS
Profession PHOTOGRAPHE **Sexe** **Age** 22
Universités, diplômes
Lieu de naissance BOSTON
Désordres psychologiques NERFS d'ACIER (2 pts de SAN)

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	8	DEX	14	INT	16	Idée	80
CON	12	APP	16	POU	15	Chance	75
TAI	12	SAN		EDU	18	Connais.	90
99-Mythe de Cthulhu				Bonus aux dommages			

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	[75]	76	77	78	79	80	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

			INCONSCIENCE			
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	[12]	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) 20
- ☐ Archéologie (00) 21
- ☐ Art (05)
- ☐ CONNAISSANCE GEN NLE 23
- ☐ _____
- ☐ Arts Martiaux (00)
- ☐ Astronomie (00) 11
- ☐ Baratin (05%) 42
- ☐ Bibliothèque (25%) 58
- ☐ Biologie (00) 18
- ☐ Chimie (00) 12
- ☐ Comptabilité (10%) 38
- ☐ Conduire Auto (20%)
- ☐ Conduire Engin Lourd (00)
- ☐ Crédit (15%) 62
- ☐ Discrétion (10%) 41
- ☐ Dissimulation (15%)
- ☐ Droit (05%) 46
- ☐ Ecouter (25%) 63
- ☐ Electricité (10%) 17
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) 32
- ☐ Géologie (00) 21
- ☐ Grimper (40%)
- ☐ Histoire (20%) 44
- ☐ Histoire Naturelle (10%) 19
- ☐ Lancer (25%)
- ☐ Langues Etrangères (00) :
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- Langue Natale (EDU x 5%) :
- ☐ ANGLAIS 90
- ☐ Marchandage (05%)
- ☐ Mécanique (20%) 43
- ☐ Médecine (05%)
- ☐ Monter à Cheval (05%)
- ☐ Mythe de Cthulhu (00)
- ☐ Nager (25%)
- ☐ Navigation (10%)
- ☐ Occultisme (05%) 24
- ☐ Persuasion (15%)
- ☐ Pharmacologie (00) 30
- ☐ Photographie (10%) 90
- ☐ Physique (00) 23
- ☐ Piloter (00) :
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Premiers Soins (30%) 61
- ☐ Psychanalyse (00)
- ☐ Psychologie (05%) 36
- ☐ Sauter (25%)
- ☐ Se Cacher (10%) 47
- ☐ Serrurerie (00)

- ☐ Suivre une Piste (10%)
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) 67
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Armes à feu

- ☐ Arme de Poing (20%) 45
- ☐ Fusil (25%)
- ☐ Fusil de Chasse (30%)
- ☐ Mitraillette (15%)
- ☐ Mitrailleuse (15%)

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐ _____				
☐ _____				
☐ _____				
☐ _____				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV
REVOLVER 38 COLT	58	1d10	15	2	6	00	10

1920s

Fiche d'investigateur

L'APPEL de CTHULHU

Nom du joueur

Nom PAUL-EMILE BEAULIEU
Profession ARTISTE **Sexe** M **Age** 28
Universités, diplômes BEAUX ARTS PARIS
Lieu de naissance PARIS
Désordres psychologiques

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR	13	DEX	11	INT	12	Idée	60
CON	12	APP	15	POU	16	Chance	80
TAI	12	SAN		EDU	17	Connais.	85
99-Mythe de Cthulhu						Bonus aux dommages	+1d4

Points de Santé Mentale

Folie	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	(80)	81	82
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Points de Magie

Inconscience	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Points de Vie

			INCONSCIENCE			
Mort	-2	-1	0	+1	+2	
3	4	5	6	7	8	9
10	11	[12]	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37

Compétences de l'Investigateur

- ☐ Anthropologie (00) ____
- ☐ Archéologie (00) ____
- ☐ Art (05%) ____
- ☐ AQUARELLE 83
- ☐ CROQUIS / PUSAIN 14
- ☐ Arts Martiaux (00) ____
- ☐ Astronomie (00) ____
- ☐ Baratin (05%) 32
- ☐ Bibliothèque (25%) ____
- ☐ Biologie (00) ____
- ☐ Chimie (00) 23
- ☐ Comptabilité (10%) 34
- ☐ Conduire Auto (20%) 46
- ☐ Conduire Engin Lourd (00) ____
- ☐ Crédit (15%) 63
- ☐ Discrétion (10%) ____
- ☐ Dissimulation (15%) ____
- ☐ Droit (05%) 24
- ☐ Ecouter (25%) ____
- ☐ Electricité (10%) ____
- ☐ Esquiver (DEX x 2%) 62
- ☐ Géologie (00) ____
- ☐ Grimper (40%) ____
- ☐ Histoire (20%) ____
- ☐ Histoire Naturelle (10%) ____
- ☐ Lancer (25%) ____
- ☐ Langues Etrangères (00) : ____
- ☐ ANGLAIS 43
- ☐ ____
- ☐ ____

Langue Natale (EDU x 5%) :

- ☐ FRANCAIS 85
- ☐ Marchandage (05%) ____
- ☐ Mécanique (20%) 41
- ☐ Médecine (05%) ____
- ☐ Monter à Cheval (05%) ____
- ☐ Mythe de Cthulhu (00) ____
- ☐ Nager (25%) ____
- ☐ Navigation (10%) ____
- ☐ Occultisme (05%) ____
- ☐ Persuasion (15%) ____
- ☐ Pharmacologie (00) ____
- ☐ Photographie (10%) ____
- ☐ Physique (00) ____
- ☐ Piloter (00) : ____
- ☐ HISTOIRE & L'ART 68
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ Premiers Soins (30%) ____
- ☐ Psychanalyse (00) ____
- ☐ Psychologie (05%) 36
- ☐ Sauter (25%) ____
- ☐ Se Cacher (10%) ____
- ☐ Serrurerie (00) ____

- ☐ Suivre une Piste (10%) ____
- ☐ Trouver Objet Caché (25%) 62
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____
- ☐ ____

Armes à feu ____

- ☐ Arme de Poing (20%) ____
- ☐ Fusil (25%) ____
- ☐ Fusil de Chasse (30%) 41
- ☐ Mitraillette (15%) ____
- ☐ Mitrailleuse (15%) ____

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./ round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐ BOXE				
☐ FRANCAISE	46	1d6+1d4	2	
☐ CANNE	72	1d6+1d4		
☐ PLOMBÉE				

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/ round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV

1920s

L'APPEL de CTHULHU

Fiche d'investigateur

Nom du joueur

Nom WAKANDE SAHALE LENNO
Profession _____ **Sexe** _____ **Age** ?
Universités, diplômes _____
Lieu de naissance _____
Désordres psychologiques MEGALOMANIAQUE

Caractéristiques de l'Investigateur

FOR 14	DEX 17	INT 18	Idée 90
CON 16	APP 16	POU 38	Chance _____
TAI 14	SAN _____	EDU ?	Connais. _____
99-Mythe de Cthulhu _____			Bonus aux dommages +1d4

Points de Santé Mentale

Folie 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

Points de Magie

Inconscience 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 (37)

Points de Vie

INCONSCIENCE
Mort -2 -1 0 +1 +2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 [15] 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37

Compétences de l'Investigateur

☐ Anthropologie (00)	92	☐ LANGUES INDIENNES	94
☐ Archéologie (00)	63	☐ MAYA	88
☐ Art (05%)		☐ ANGLAIS	91
☐ _____	88	Langue Natale (EDU x 5%) :	
☐ _____		☐ _____	
☐ Arts Martiaux (00)		☐ Marchandage (05%)	
☐ Astronomie (00)	96	☐ Mécanique (20%)	
☐ Baratin (05%)		☐ Médecine (05%)	18
☐ Bibliothèque (25%)		☐ Monter à Cheval (05%)	
☐ Biologie (00)	42	☐ Mythe de Cthulhu (00)	92
☐ Chimie (00)	84	☐ Nager (25%)	48
☐ Comptabilité (10%)		☐ Navigation (10%)	
☐ Conduire Auto (20%)		☐ Occultisme (05%)	99
☐ Conduire Engin Lourd (00)		☐ Persuasion (15%)	96
☐ Crédit (15%)	95	☐ Pharmacologie (00)	88
☐ Discrétion (10%)	18	☐ Photographie (10%)	
☐ Dissimulation (15%)	68	☐ Physique (00)	
☐ Droit (05%)		☐ Piloter (00) :	
☐ Ecouter (25%)	96	☐ _____	
☐ Electricité (10%)		☐ _____	
☐ Esquiver (DEX x 2%)	73	☐ _____	
☐ Géologie (00)	43	☐ Premiers Soins (30%)	86
☐ Grimper (40%)	81	☐ Psychanalyse (00)	
☐ Histoire (20%)	85	☐ Psychologie (05%)	97
☐ Histoire Naturelle (10%)	99	☐ Sauter (25%)	38
☐ Lancer (25%)	38	☐ Se Cacher (10%)	92
☐ Langues Etrangères (00) :		☐ Serrurerie (00)	

ARMURE : 1 pt ECAILLE
IMMUNISATION : 18 pt ARMURE (SORT ACTIF)
CANNE ENCHANTÉE - 83 pt MGE

☐ Suivre une Piste (10%)	41
☐ Trouver Objet Caché (25%)	78
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
☐ _____	
Armes à feu	
☐ Arme de Poing (20%)	
☐ Fusil (25%)	
☐ Fusil de Chasse (30%)	
☐ Mitraillette (15%)	
☐ Mitrailleuse (15%)	

Armes de corps à corps

Arme	Comp. %	Dommages	Att./round	PdV
☐ Coup de Pied (25%)				
☐ Coup de Poing (50%)				
☐ Coup de Tête (10%)				
☐ Lutte (25%)				
☐ MORSURE	76	1d8+TOX (CON)		
☐ CANNE	82	1d6+1d4 + ABSORPTION POU		
☐ _____				
☐ MAINS COUPPA	85%	1d3+TOX		

Armes à feu

Arme	Comp. %	Dommages	Portée de base	Coups/round	Munitions dans arme	Facteur de panne	PdV

Le krach d'Aldérande

Scénario pour Star Wars

par Ayla

Ce scénario est divisé en deux parties indépendantes qui traitent toutes deux des conséquences de la destruction d'Aldérande par l'Etoile Noire.

La partie A se passe avant et juste après la destruction tandis que la partie B se passent immédiatement après.

Si vous avez de grands fans de la saga à votre table, je vous conseille de rester très vague sur le placement chronologique de l'action.

Partie A: Nous n'avons pas d'armes

Accent mis sur: l'action

Profils de PJ: contrebandières, mercenaires... le type de gens qui acceptent des boulots en marge de la loi.

La Maison Karal d'Aldérande est une alliée de longue date de la maison Organa. Mais le double jeu de Bail Organa et de sa fille, inquiète Sylva Karal, dirigeante de la maison éponyme: les incursions impériales dans le système se font de plus en plus fréquentes, les routes commerciales sont parfois bloquées «pour raison de sécurité». Oh, ça ne dure jamais longtemps, mais suffisamment pour rappeler à tous la mainmise de l'Empereur sur la galaxie et tous les systèmes la composant. L'attitude humanitaire et pacifiste affichée par les Organa, selon la tradition aldéranienne la plus rétrograde inquiète les autres maisons conscientes, elles, du danger de n'avoir aucune défense.

Sylva Karal, soutenue par d'autres maisons, a donc commencé à mettre en place des approvisionnements en armes afin de créer progressivement une force de défense suffisante.

Les PJ sont donc recrutées sur la station du Puits des Etoiles dans le système Takodana pour une série de livraisons d'armes sur Aldérande. L'intermédiaire de la maison Karal est Davry, mercenaire Mandalorienne, reconvertie dans la lucrative contrebande d'armes.

3 livraisons sont prévues :

- 1ère livraison: assez simple, des armes de poing, fusils blaster, etc.
- 2ème livraison: plus ardue: mitrailleuses et canons portés...
- 3ème livraison: plus difficile: tourelles laser en pièces détachées.

Le lieu de livraison est une grotte reculée sur les hauts plateaux du continent est dans une région escarpée aux majestueuses cascades.

Le paiement a lieu à la livraison pour moitié et pour moitié à l'issue de la troisième livraison.

Entre chaque livraison, la sécurité se renforce: les personnages doivent se préparer à subir une inspection en règle à la deuxième livraison là où une vérification de transpondeur et un interrogatoire suffisait à la première livraison.

Envisagez un court combat spatial si les joueuses souhaitent forcer le passage pour effectuer leur livraison.

La troisième livraison? La planète a été détruite. L'Etoile Noire est présente et les PJ ont un stock compromettant à bord...

Il y a peu de chances que leur vaisseau échappe au rayon tracteur de l'Etoile Noire. Les PJ seront vraisemblablement faites prisonnières.

Plusieurs possibilités s'offrent aux personnages: mourir dans la destruction de l'Etoile Noire, faire preuve de grande créativité et réussir à s'échapper...

Vous pouvez choisir de les faire profiter de la confusion de l'évasion de Luke, Leia et Han ou bien placer leur capture après le départ du Faucon Millenium. Dans ce dernier cas, la sécurité en sera d'autant plus renforcée.

Partie B: Vous avez partie liée avec les rebelles.

Accent mis sur: les intrigues

Profils de PJ: Diplomate, politicienne, espionne...

Les PJ font partie de la délégation de planètes différentes et ne sont pas forcément impliquées dans la Rébellion.

Faites préciser à chaque PJ:

- la planète qu'elle représente,
- quel est le moteur de l'économie de ce système ?
- quelle attitude vis à vis de l'Empire, la Rébellion et Altérante ? (hostile/méfiant/sympathisant/allié)
- quelles sont les menaces les plus urgentes vis à vis de leur délégation ?

Coruscant, soirée de la sénatrice Tasha Sullen, d'Hosnian Prime

Les PJ et leurs délégations sont invitées à une soirée huppée organisée par la sénatrice et grande amatrice d'art, Tasha Sullen.

Tous le Sénat Impérial bruisse de l'actualité brûlante: Aldérande a été détruite. Cela a été annoncé en plein milieu de la séance plénière cet après-midi même. Les membres de la délégation aldéranienne ont été arrêtés sur le champ, en plein Sénat, pour haute trahison contre l'Empire. Il a été annoncé que les biens aldéraniens sont saisis dans tout l'espace impérial.

Parmi les personnes présentes, les représentantes du Clan Interbancaire. Celles-ci sont assez inquiètes: l'Empire a emprunté des sommes phénoménales auprès de leur conglomérat pour financer son règne de terreur. Or, les garanties de remboursement présentées comportaient notamment des avoirs conséquents sur Aldérande.

Début de la soirée: les invités papotent, font connaissance, fomentent des coups d'état...

Détail: pour des habituées des salons de la délégation hosnienne, il est possible de remarquer que des bibelots ont été remplacés par d'autres, un peu moins précieux. Le point commun des bibelots enlevés? Tous sont d'origine aldéranienne.

Milieu de soirée: les PJ sont informés discrètement qu'une défaillance des flux financiers a été constatée plus tôt dans la journée.

Les représentantes du clan Interbancaire montrent des signes d'agitation.

Le clan Interbancaire est certes une banque galactique mais aussi et surtout un réseau d'échanges financiers: des sommes très importantes transitent par leurs systèmes de communication. Il utilise un réseau décentralisé pour éviter que le système bancaire sombre si un data center est détruit (pas comme les archives de l'Empire...). Aldérande est un des serveurs majeur de ce réseau. Or, le Conseil d'Administration qui dirige le Clan s'inquiétait de l'opposition progressive d'Aldérande et songeait à déplacer leur data center d'Aldérande sur une autre planète.

Or, la destruction non anticipée de la planète, et donc du serveur de données, a totalement interrompu les échanges financiers dans ce secteur et les secteurs avoisinants pendant une période de 18 minutes et 58 secondes, le temps que le flux se déporte et s'équilibre sur le reste du réseau.

Les pertes financières s'annoncent colossales tant pour les sociétés privées que pour les états, et les planètes des PJ sont touchées...

Aux sources de la Sûre

Un scénario pour Ynn Pryddein

par Cuchulain

Ce scénario est prévu pour se jouer avec les règles d'Ynn Pryddein, il suffit du kit d'initiation pour jouer.

Merci à Mortlock pour son idée de scénario initial qui m'en a inspiré un autre, lié au sien.

Avant propos

La Sûre est une petite rivière qui traverse la vallée de quint, dans le Diois. J'essayerai de trouver une carte pour situer l'action géographiquement.

Préambule

Au service d'un *Tigerno*, les PJ sont de jeunes guerriers du peuple Gaulois des Voconces ils vont devoir se battre contre l'envahisseur romain en cette année 122 Av JC. Les romains sont menés par le consul Caius Sextius Calvinus . L'armée romaine va passer les alpes au col du Bergo Genua. Les Voconces vont livrer bataille non loin de leur grand oppidum *Dea Andarta* (qui deviendra plus tard la ville de Die). , puis au fur et à mesure, la bataille va se déplacer à côté de ce qui sera plus tard la ville de Sainte Croix. Une fois la bataille perdue ils vont devoir fuir l'armée romaine, gravement blessés. Errant sur les sommets arides du Diois et mourants de soif, ils seront sauvés par l'apparition d'une déesse qui leur assurera de la fertilité de leurs terres tant qu'ils viendront lui rendre un culte en ce lieu.

Ce scénario est construit sur un mouvement en spirale, visant à simuler le délire causé par la faim, la soif et la douleur des blessures. Trois « parties » s'entremêlent jusqu'à la conclusion du pacte avec la déesse. L'image revenant sans cesse étant celle d'une journée « parfaite » passée entre amis, dans un cadre idyllique au milieu des papillons se posant sur les fleurs sauvages. Les trois parties sont : « **Journée parfaite** », « **Bataille »** et « **Errance »**.

Une illustration musicale pourrait utiliser de la musique douce (harpe celtique voire lyre gauloise) pour les passages « journée parfaite » ; du Heavy Metal très violent (du genre trash avec chanteur à la voix rocailleuse) pour les moments « bataille » et une musique lancinante pour les parties « Errance ».

Situation initiale.

Le MJ peut lire ce passage aux PJ ou paraphraser :

Le feu de Bel brûle dans vos gorges, vos jambes sont des troncs à déplacer, et vos pieds des rocs à soulever. La lumière blesse vos yeux et le sang qui s'écoule de vos blessures, est un sacrifice constant au royaume de Cernnunos dans lequel vous errez… Cela dure depuis un temps qui semble infini. Pas de source sur le sommet des montagnes, pas de torrent qui puise apaiser la soif qui vous torture. Nul refuge contre les nuées de mouches qui zonzonnent à vos oreilles et viennent s'abreuver à vos blessure. Où aller ? Que faire ? Les Vocontii sont vaincus et l'envahisseur s'est installé… Comment en est-on arrivé là ? Le souvenir de cette journée parfaite qui a précédé la guerre revient vous hanter…

Journée parfaite :

Le mois de Ciallosbuis touche à sa fin et ce soir, sera célébrée la fête de Beltina. C'est l'occasion de grandes réjouissances pour le retour des beaux jours et la fin de la saison sombre, même si la neige couronne encore le sommet des montagnes alentours. On prépare

les troupeaux car ils vont passer entre les feux allumés par les druides afin de les purifier. On amasse le bois pour les grands feux de joie. En effet, tous les feux doivent être éteints avant la nuit de Beltina et ne sont rallumés qu'au matin. La flamme qui allume le bois provient des feux allumés par les druides, et malheur à celui qui rallume son feu sans l'attendre. Le premier feu qui doit s'allumer est celui du roi. Il sera allumé dans le grand oppidum de Dea Andarta, puis les nobles allumeront des torches au brasier pour aller porter ce feu dans leurs domaines. Ensuite ce sera chaque chef de famille qui viendra prendre ce feu pour allumer son foyer. C'est aussi l'occasion de grands festins et dans la nuit de Beltina, les portes entre les trois mondes sont ouvertes (monde des dieux céleste, monde terrestre du milieu où vivent les humain et le monde souterrain ou demeurent les défunts).

Enfin pour les PJ la fête de Beltina signifie le début officiel de la saison de la chasse et de la guerre. Vont-ils aller mener des raids chez leurs voisins ? Il y a les Salyens et les Albici au sud, les Cavares à l'est, les Allobroges au sud-est, ou encore les Tricorii et les Iconi à l'ouest. Ces peuples aiment à venir mener des raids dans le territoire des vingt clans ou de leurs alliés les Sogionti, les Avantici et les Vertamacori.

[Jet sous Intelligence + Diplomate : les raids contre les peuples voisins sont peu probables. L'ennemi qui menace en ce moment ce sont plutôt les romains. Avec une Qualité de Réussite « Très Bonne » le PJ sait que la lointaine cité de Massalia a fait appel aux romains pour se protéger des raids incessants des Salyens. Si la Qualité est Exceptionnelle : le PJ sait que les raids se sont intensifiés ces dernières années, la cité marchande étant fort mal défendue]

La journée est idyllique. Il fait beau, chaud et après un long entrainement matinal, les jeunes guerriers ont quartier libre. Que faire ?

- Chasser : le gros gibier (cervidés ou sangliers) demande de la préparation et ne doit pas être fait avant Beltina, mais le petit gibier peut se chasser à l'arc ou à la fronde pour éprouver leur adresse. *[Jet sous Intelligence+Éclaireur pour trouver et suivre des traces, tirer à l'arc ou à la fronde demande des jets sous Viser+Tir]*
- Joutes aquatiques : les PJ peuvent vouloir se laver de la transpiration et de la poussière accumulée durant leur entrainement. Le cours de la *Druna* est rapide comme son nom l'indique, mais les PJ connaissent un endroit ou la rivière est rejointe par un petit torrent et où les eaux mêlées forment des bains naturels, idéals pour nager, plonger et se défier dans des jeux aquatiques. *[Jet sous Adresse+Athlète (ou Adresse x3) pour courir, grimper, sauter, nager ; Jet sous Toucher +Pugilat en opposition pour les couler ses amis]*
- Jouer les jolis cœurs ! La baignade se trouve non loin du domaine de Grannos qui est réputé pour son caractère irascible autant que pour la beauté de ses cinq filles qu'on surnomme les « *Pempa uimpi* ». *[Jet sous Présence+Barde pour charmer les jeunes filles par des chansons ou des poèmes ; Présence + Guerrier pour se vanter de ses exploits martiaux ; Présence+Athlète pour faire admirer ses prouesses physiques, etc.]*
- Obtenir la faveur des dieux : Il est également possible d'aller prier ou déposer des offrandes au sanctuaire dédié à la déesse ours Andarta[1], afin qu'elle favorise leurs exploits guerriers pour la saison qui s'ouvre. *[Jet sous Intelligence + Paysan pour choisir une bête digne de la déesse. Prier : Jet sous Présence + Religieux ou Présence x2. Le Bonus conféré par la QR divisé par 2 donne un certain nombre de points de Dan supplémentaire aux PJ pour le scénario. Le MJ devra garder ce calcul secret]* Le MJ aura à cœur de décrire comment les offrandes guerrière sous forme de casques, d'armures, de boucliers ou de têtes d'ennemis sont **suspendus** à des poteaux.

En chemin ils peuvent croiser des paysans venus de tout le territoire pour faire passer leurs troupeaux entre les feux qu'allumeront les druides à la nuit tombée, des marchands venus du sud pour échanger des amphores de vin contre des esclaves, mais aussi de la vaisselle, car dés le lendemain se tiendra le *maroduron* dans l'oppidum, mais aussi plusieurs bardes venus chanter les louanges du roi Covinos et de ses chevaux renommés.

Toutes ces activités se font sous la lumière de Lugus et le MJ devra à chaque fois leur décrire le spectacle des papillons volant au milieu des fleurs sauvages, accompagnant leurs. Lorsque le soleil déclinera il sera temps de rentrer au domaine de leur *Teuta* afin de se préparer pour le festin.

[1] On a retrouvé un sanctuaire gaulois à l'emplacement de la petite ville de Sainte-Croix (Drôme).

Le festin sera l'occasion pour les PJ de briller dans des joutes oratoires pour se vanter de leurs exploits *[Jet sous Présence+Guerrier]*, au cours des danses [jet sous Adresse x3] les beuveries *[jet sous Endurance x3]* ou aux yeux des « *geneta uimpi* » *[Se reporter aux jets pour la rencontre avec les filles de Grannos]*. Ils assistent enfin au passage des troupeaux entre les feux allumés par les druides [Si le MJ veut prolonger cette nuit un taureau effarouché peut s'enfuir et devoir être maîtrisé ! Voilà une occasion de montrer sa force ! [faire des jets sous Hargne+Paysan (ou Athlète avec 1D de Malus).] Le MJ pourra décrire les étincelles et les braises qui volent dans les airs tels les papillons croisés durant l'après midi. Ce souvenir et celui de l'après midi sera le début de chaque souvenir de « la journée parfaite ».

NB : Pas de transition entre la partie « journée parfaite » et «Pendant la bataille, les jours qui ont suivis la fête n'ont pas « marqués » les PJ.

Pendant la bataille

Alors que le hurlement des carnices, et que les cris de guerre des troupes résonnent dans la vallée, la Druna continue de couler, imperturbable au drame qui se joue non loin d'elle. L'odeur du cuir se mêle à celle de l'acier des armes et des cottes de mailles protégeant les plus riches guerriers, mais aussi peu agréable à celui des combattants moins aguerris dont les intestins se vident. *[Jet sous Volonté + Guerrier pour ne pas souiller ses braies]*. En face l'armée romaine s'est mise en place et semble attendre calmement la confrontation. Le roi Coviros est en retrait et confère avec les chefs des vingt teuta composant le peuple voconce. La discussion est animée *[Jet sous Perception + Guerrier : il semble y avoir un désaccord entre le souverain et plusieurs chefs de teuta sur la stratégie à appliquer. Finalement le roi lève les mains au ciel d'un air exaspéré].* L'attente commence, que faire ?

- Les PJ peuvent s'avancer entre les lignes pour défier leurs ennemis et espérer qu'un champion se portera à leur rencontre, source potentielle de gloire. *[Jet sous Présence + Guerrier : il faut une QR « Très Bonne » pour qu'un centurion vienne l'affronter].*
- Ils peuvent entamer un chant guerrier *[Jet sous Présence + Barde]*
- - Frapper leur lance contre leur bouclier en rythme pour s'encourager *[Jet sous Adresse + Guerrier]*
- Si l'un des PJ le souhaite il peut combattre « vêtu de ciel » (c'est-à-dire quasiment nu et peint en bleu) et défier les romains à nouveau *[Jet sous Présence + Guerrier avec 2D de bonus : il faut encore une QR « Très Bonne » pour qu'un centurion vienne l'affronter]*.

Quel que soit leur choix, la bataille commence. L'histoire nous apprend que les Voconces ont étés battus… Mais un an plus tard, une nouvelle bataille aura lieu entre les Voconces et l'armée romaine. Les PJ peuvent donc influencer sur le cours de l'affrontement, sera-t-il désastreux ou verra-t-il un « match nul » ? Le MJ aura donc à cœur de permettre aux PJ d'influer sur le cours de la bataille. Voici quelques événements :

- Arrêter le monstre : les romains ont fait appel à des éléphants de guerre. Il faudra d'abord vaincre la peur que cause les pachydermes *[Jet sous la vertu « Courage »]* puis tenter de neutraliser celui qui dirige l'éléphant [*1D de Malus aux jets sous Viser+Tir]*, voire s'agripper à son harnachement *[Jet sous Adresse x3]* puis grimper [Jet sous Toucher+Athlète] et enfin affronter les « cornacs » *[règles de combat habituelles]*
- Neutraliser la machine de guerre : Une catapulte provoque des ravages dans les guerriers voconces. Il faut s'enfoncer dans les lignes adverses *[Jet sous Adresse + Guerrier]* puis s'occuper des servants de la machine *[règles de combat habituelle]*
- Sauver le domaine des « *Pempa Uimp*i » ! Un détachement romain se dirige vers la ferme de celles qui ont fait battre le cœur des PJ, il faut trouver un moyen de le détourner de son objectif. Cet événement peut permettre aux MJ d'expliquer le passage dans la 3e partie : l'errance.
- Trahison ! Une partie des 20 clans s'est en fait alliée avec les romains et se retourne contre leurs frères. Abattre leur chef peut les démoraliser.
- Récupérer l'enseigne : l'enseigne sacrée de leur teuta a été prise par des légionnaires, il faut se frayer un chemin [Jet sous Adresse+Guerrier], puis affronter autant de soldats que de PJ [règles de combat habituelles]
- Prendre une enseigne romaine [même jets que pour le précédent incident]

[Un jet sous Endurance+Guerrier permet d'estimer l'état des PJ après la bataille. Selon leur engagement (sont-ils montés en première ligne ? Ont-ils menés des duels ?) Le MJ pourra infliger 1 ou 2D de Malus à ce jet.]

Errance.

Poursuivi par les romains, les PJ doivent s'enfoncer dans la sauvage vallée[2] qui entoure le sanctuaire d'Andarta. Peu connue, elle est parcourue par une petite rivière, la Sura qui se jette dans la Druna peu après le sanctuaire. Les PJ y ont chassé en compagnie de leur tigernos et connaissent un peu ses sentiers mais guère plus. Voici quelques possibilités :

- Semer les romains. Les jets varieront en fonction des méthodes qu'emploieront les PJ. [Se dissimuler et effacer leurs traces : jet sous Adresse+Éclaireur. Chercher une cachette : jet sous Perception+Eclaireur, s'orienter : jet sous Intelligence+Éclaireur]
- Monter une embuscade [Jet sous Intelligence+Guerrier.]
- Le repaire de la bête… Les PJ ont trouvés la parfaite cachette, mais celle-ci est déjà occupée (bauge de sanglier, caverne occupée par un ours ou encore des loups)

A chaque fois que les PJ tentent de se reposer, de prendre du temps pour s'orienter, le MJ aura a cœur de suspendre leur temps mort et de les harceler avec l'armée romaine. Repoussés sur les sommets ils errent dans des plateaux arides. Après qu'ils aient perdu la notion du temps et sentent la mort venir un PJ attentif *[Perception x 3 ou Perception+Éclaireur avec 1D de Bonus]* entendra le bruit caractéristique de l'eau qui coule mais aussi de moutons qui bêlent. Oseront-ils s'approcher ? *[Jet sous Intelligence+Barde : selon les légendes, un fleuve sépare le monde des vivants de celui des morts, et les âmes sous forme de moutons les franchissent]*.

Une fois leur peur vaincue, les guerriers voconces qui oseront s'approcher contempleront une petite rivière, peut être la Sura ? Elle jaillit de la pierre et forme un petit bassin naturel. *[Jet sous Perception x3 : il y a des bijoux et des armes au fond du bassin. Avec une qualité de réussite très bonne ou supérieure le PJ remarque que le style des bijoux est ancien. L'épée est courte, alors que les PJ utilisent des lames longues]*. Puis continue sa course dans la montagne. Tenaillés par la soif on suppose que les PJ souhaiteront s'abreuver. S'ils ont remarqués les offrandes peut être voudront-ils accomplir quelques rites pour ne pas offenser la divinité ? *[Jet sous Intelligence x 2 ou Intelligence+Religieux ou encore Intelligence+Barde avec 1D de Malus : offrir quelque bijoux précieux]*. Si les rites sont accomplis correctement le petit filet augmente soudainement de volume et ils peuvent faire taire la soif qui les ronge et se rafraichir. En cas d'échec l'eau se tarit soudainement et les PJ comprennent qu'ils doivent chacun offrir un bien précieux, comme une arme par exemple.

Une fois leur soif apaisé, une femme d'une grande beauté apparait comme sortant du bassin de pierre. Sur son front et retenant ses longs cheveux noirs un bandeau en or représentant un oiseau stylisé. Elle est vêtue comme une femme noble mais ses couleurs : blanc, bleu et vert ne sont pas celles d'un clan en particulier *[Jet sous Intelligence+Religieux : ils sont en présence d'une déesse, peut être Druna ?]*. Si on lui pose la question, la femme se présentera comme « Sumena ». Elle expliquera que nul n'était venu dans son sanctuaire depuis plusieurs siècles. En remerciement de leurs offrandes elle va passer alliance avec leur peuple. Désormais tant que leurs descendants viendront déposer des offrandes dans son sanctuaire trois jours avant Lugnasad, la Sura continuera de couler et d'abreuver les hommes et les bêtes.

Lexique Gaulois - Français :

- Tigerno : Seigneur
- Bergo = Mont en Gaulois et Genua : bouche, embouchure, ouverture. De nos jours le col de Montgenèvre.
- Ciallosbuis : équivalent du mois d'avril
- Beltina : nom gaulois de la fête de Beltaine.
- Druna : ancien nom de la Drôme, cela veut dire « rapide » ou « impétueuse ».
- Pempa Uimpi : les « cinq belles » ou les « cinq jolies femmes »
- Teuta : tribu, peuple, canton, région etc., à rapprocher du gaélique « Tuatha »

[2] De nos jours, c'est « la vallée de Quint »

- Maro Duron : grand marché, au sens de marché ferme au sein d'une ville/oppidum différent du marché ouvert en dehors des murs.
- Geneta uimpi : « jolie jeune fille »
- Carnices : pluriel de « Carnyx » (les trompes de guerre gauloises). Un carnyx, des carnices.