

# 40 ANS

DE JEU DE RÔLE

Recueil de scénarios  
Tome 2: 1984-1993





## LE MOT DE L'ÉDITEUR

Voilà déjà trois ans, en 2017, que le premier tome de cette déraisonnable anthologie paraissait. C'était un beau succès, mais c'est dans le temps et dans la répétition que s'éprouve la volonté créatrice. Les différents aléas de la vie ont bien failli avoir raison d'elle, mais nous nous devons, et surtout nous devons à tous les participants de mener le projet à son terme avant que le jeu de rôle ne souffle ses cinquante bougies. Ce n'est certes pas encore totalement chose faite, deux tomes étant encore devant nous, mais nous avons franchi un cap. En effet, la décennie 1984-1993 est, avec pas moins de vingt-cinq contributions, presque la plus fournie de toutes.

Faut-il s'arrêter de tirer des conclusions quand l'échantillon n'est pas représentatif ? Je serais très tenté de lier cette inflation soudaine à trois facteurs. Le premier serait l'accroissement considérable de la diffusion du jeu de rôle en France au cours de la décennie, ce qui nous renvoie à *Jeux & Stratégies* et à *Casus Belli*, tous deux fondés en 1980. Le deuxième, son corollaire, serait l'essor d'une production française, qui débute en 1983 avec *L'ultime épreuve* et finit par former une production spécifique à l'Hexagone, tout en réalisme méticuleux dans la série des *Légendes* et même dans l'onirique *Rêve de Dragon*, ou au contraire résolument *punk* dans les productions Siroz. Les impressionnants blocs de statistiques des PNJ et des pré-tirés, cauchemars des maquettistes, en portent le témoignage.

Quitte à tirer des conclusions hâtives, il me semble que le troisième facteur est d'ordre esthétique, car c'est très certainement au cours de cette décennie que s'opère le passage du module d'exploration au scénario, consacré en 1987 par la campagne *Dragonlance*. Des formes souvent plus linéaires et plus littéraires, investissent l'écriture du jeu de rôle et finissent par s'imposer, jusqu'à ce que le terme de scénario les désigne exclusivement alors que la pratique est infiniment plus diverse. Elles nous sont donc beaucoup plus familières, même à ceux qui les ont rejetées, si bien qu'il nous est beaucoup plus facile d'écrire pour *Warhammer* que de rédiger un module pour *Traveller*.

Pour autant, les auteurs ont largement dépassé la répétition nostalgique et les relectures modernes l'emportent largement sur les pastiches. Outils hérités de jeux ultérieurs et écritures analytiques se mêlent ainsi au parfum des années quatre-vingt – l'hommage n'est ici pas dans la répétition, mais dans la recréation.

Benjamin Kouppi

### **Directrice de rédaction**

Lactitia « Hikaki » Jaworski

### **Coordinateur**

Benjamin « Macbesse » Kouppi

### **Rédacteurs**

Arnaud Prié, Cryoban, Cultösauros, Cédric Ferrand, Erik « Mortlock » Nicolas, Fred « Outsider », Frédéric « Contrepointe » Pourcel, Grégoire « Qui Revient de Loin » Macqueron, Jean Baptiste « Jibé » Martineau, Orlov, Jérôme « Corvos » Baronheid, Khelren, Laurent « FaenyX » Lepleux, Michael Janod, Soulclone.

### **Illustrateur de couverture**

Erwann Surcouf

### **Illustrateurs**

Benjamin « Macbesse » Kouppi, Christine « Flèche Bleue » Rousseau, Coline Lepleux, Erwann Surcouf, Florence Magnin, Gaetan « Mickey OC » Vantillborgh, Grabaleon, Guillaume Jentey, Jean-Baptiste « Ohtar Celebrin » Maistre, Julien Massin, Khelren, Loris Giannada, Malte Terrasse, Michael Janod, Mohamed Lalmi, Monsieur Le Chien, Nicolas Faline, Pierre « Le Pixx » Le Pivain, Stéphane Sabourin.

### **Conception graphique**

Gwenaél « Moustrap » Houarno

### **Maquettiste**

Khelren

### **Relecteurs**

Benjamin « Macbesse » Kouppi, François-Xavier « Xaramis » Cuende, Frédéric « Contrepointe » Pourcel, Orlov, Jean-Baptiste « Jibé » Martineau, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Khelren, Laurent « FaenyX » Lepleux, Mana, Nicolas « Ungoliant » Sénac, Paul-Henri « Pitche » Verheve.

*Remerciements aux forumistes de la Cour d'Obéron qui ont apporté leurs contributions diverses à l'élaboration de ce recueil.*

### **Date de publication du tome II :**

Août 2020

*Les textes et visuels présents dans ce recueil demeurent la propriété exclusive de leurs auteurs. Selon le Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction du document, même partielle, à des fins autres que privées est interdite, sauf autorisation préalable des auteurs.*



## GUIDE DE LECTURE

### Une anthologie dé-raisonnée

Ne cherchez pas une logique dans le choix des jeux, un classement qui supposerait une représentativité qui serait liée à un vote à main levée pondéré par le nombre d'exemplaires vendus, la durée de vie de la gamme, le nombre de citations et de suppléments publiés. Il n'y en a aucune. Un auteur a souhaité rendre hommage à un jeu qu'il a aimé, un jeu qui a compté pour lui, et il est revenu sur le lieu du crime. C'est tout. Quand plusieurs auteurs se sont manifestés, nous avons accepté plusieurs scénarios, aussi certaines années sont-elles très bien pourvues.

Inversement, vous trouverez peut-être qu'il est scandaleux qu'il manque un scénario pour *Quêtes et Marteaux*, ce classique absolu qui a accompagné vos premiers émois rôlistes et marqué tous vos amis. C'est peut-être vrai, mais fallait-il vraiment passer des heures en arguties pour décider quels jeux seraient dignes de figurer dans cette anthologie et faire travailler des auteurs et des illustrateurs au rebours de leurs envies ?

### Prime à la primo-édition

À moins que les éditions diffèrent très sensiblement, tous les scénarios ont été écrits et conçus pour être jouables avec la première édition du jeu. Bien sûr, ce n'est pas forcément la plus répandue et nous le savons, mais il nous semblait important de faire cet effort d'archéologie du geste rôliste, d'opérer ce déplacement dans le temps, d'écrire pour le jeu comme au jour de sa sortie. Pour les jeux traduits, nous n'avons pas poussé le vice jusqu'à n'utiliser que les termes de la première édition en VO, mais nous avons gardé leur date de parution.

Certains jeux ont connu des mues significatives d'édition en édition : *Donjons & Dragons* n'a plus grand-chose de commun avec la boîte blanche et *Vampire : Le Requiem* est en rupture avec *La Mascarade*. Nous avons donc accepté plusieurs scénarios et vous pourrez suivre l'évolution de ces jeux à travers leurs avatars scénaristiques.

### Tentations historiennes et réécritures

Nous avons beau jouer les désinvoltes, un certain penchant intellectualisant a parfois repris le dessus. Ainsi, vous trouverez au début de chaque scénario une présentation détaillée du jeu et une brève analyse de sa place dans l'histoire de notre loisir. A-t-il représenté une rupture ? Quelle portée a-t-il pu avoir ?

Le positionnement du scénario par rapport au jeu est aussi explicité pour éviter les malentendus. Certains auteurs ont tenu à pasticher, voire parodier les modules et scénarios d'époque. D'autres les ont réinvestis avec des techniques d'écriture inventées plus tardivement, dans une tentative d'offrir aux meneurs la synthèse du meilleur du monde d'hier et des avant-gardes contemporaines.

### Pré-tirés d'appropriation ludique

Les auteurs ont été vivement encouragés, sous peine de chute de nécropole virtuelle, à fournir des pré-tirés pour leurs scénarios. Ces personnages répondent à la question « à quoi joue-t-on ? » et vous épargnent la peine de replonger dans des règles de création que vous avez peut-être préféré oublier. Vous pouvez jouer. Maintenant. Prenez cependant le temps d'éprouver de la compassion et de la reconnaissance pour ceux qui ont rédigé les scénarios de la première décennie.



## GUIDE DE LECTURE

### Un grand élan bénévole

Tous, nous avons tenu à rester bénévoles. Ce genre d'entreprise un peu folle n'aurait pas pu exister s'il avait fallu tenir compte d'un but lucratif et il n'était pas question qu'une partie de l'équipe soit rémunérée, et d'autres non. Amateurs éclairés et professionnels s'offrant un pas de côté, auteurs, illustrateurs et relecteurs – parfois échangeant les rôles – sont donc ici unis par la seule volonté d'écrire une lettre d'amour à leur loisir.

Au nom de tous les rôlistes – oui, je n'ai peur de rien – je les remercie ici de leur dévouement. En tant que coordinateur, je tiens en outre à glisser un mot particulier au sujet de l'un d'entre eux. En plus d'avoir écrit six scénarios, de m'avoir assisté dans l'édition et la prise de contact avec de nombreux illustrateurs, Khelren a mis en suspens tous ses projets pour assurer à plein temps la mise en maquette des quatre volumes. Tous les dés vingt du monde – pardon, les 2d6 – déposés à tes pieds ne suffiraient pas à te dire ma gratitude, l'ami.

### Du bénévolat à l'entreprise caritative

En plus d'être bénévoles, nous avons tenu à ce que le recueil serve, modestement, à rendre le monde un peu moins moche. Comme nos écrits n'y peuvent pas grand-chose, si ce n'est en apportant un peu de joie dans les foyers rôlistes, nous avons voulu donner à une association caritative. C'est une petite goutte d'eau, mais pour chaque tome, un euro est ajouté au coût de production du recueil sur *Lulu*, et cet euro est directement versé à *RSF*, car nous estimons que la liberté d'informer et la lutte contre la cybercensure sont importantes.

## L'ÉQUIPE : LES ORGAS

Pionnière de l'internet rôliste, **Hikaki** anime depuis 1997 le site de la *Cour d'Obéron* (<http://couroberon.com/site2/>), paisible jardin du net où fleurissent les jeux amateurs (*Tiers Âge*, *Würm* et *Imperium* pour ne citer qu'eux), les aides de jeu et les scénarios, que ce soit dans le cadre des concours amicaux ou des *Songes d'Obéron*, le mook avant l'heure. Son rouleau à pâtisserie vorpale assure à tous un climat paisible et propice à la création, qui a permis l'éclosion du projet.

Grand coordinateur (mais pas Programmeur), **Benjamin Kouppi** a dirigé les opérations et organisé le travail éditorial, en plus de rédiger quelques-uns des scénarios du recueil. Auteur de jeux, de critiques et de scénarios, il oscille entre brigades rouges avec *Lady Rossa*, tueurs cybernétisés avec *The Sprawl* et magistrats d'époque Tang. Il paraîtrait qu'une nouvelle édition de *Magistrats & Manigances* serait sur le feu mais ce mystère n'a toujours pas été élucidé.

Présent sur tous les fronts du recueil, **Khelren** a secondé Benjamin Kouppi dans le travail éditorial, a rédigé pas moins de six scénarios dans des perspectives on ne peut plus variées avant de maquetter l'intégralité des recueils, ce qui vaut bien une place au Panthéon. Auteur, traducteur et éditeur de jdr, sa production pro (*The Sprawl*, *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*) est disponible sur ses boutiques Lulu (<https://www.lulu.com/spotlight/khelren>) et itch.io (<https://khelren.itch.io/>), tandis que sa page Tipeee lui permet de proposer des jeux plus expérimentaux (<https://www.tipeee.com/khelren>). Il paraît qu'il lui arrive de dormir, mais la rumeur n'a toujours pas été vérifiée.

Illustrateur et maquettiste de métier, **Gwenaël Houarno** a assuré la direction artistique du recueil et a conçu le gabarit de la maquette, comme il assure la direction artistique des *Songes d'Obéron* depuis leur création. Il travaille rarement sur des projets commerciaux, préférant faire du jeu une activité bénévole, mais il a tout de même participé à *Mousquetaires de l'Ombre*, *Elfirie*, et plus récemment à *The Sprawl* et *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*. On peut avoir un aperçu de l'étendue de son talent sur son site (<http://gwenael.houarno.free.fr/>).

Enfin, c'est à **François-Xavier Cuende** que revient l'honneur d'avoir émis l'idée de ce défi fou. Fasciné par les ombres et les lumières du XVIIIe siècle, l'homme manie la rapière tant sur table qu'en salle d'escrime. Monsieur de C. tient régulièrement à jour ses blogs, que ce soit autour de ce siècle un peu à part (<http://monsieurdec.blogspot.fr/>) ou des rêveries de Corto Maltese (<http://sillagedecorto.blogspot.fr/>). Il publie régulièrement des scénarios sur la Cour d'Obéron et dans les projets qui lui tiennent à cœur.

## LES PARTICIPANTS

Les auteurs et illustrateurs du deuxième tome sont, par ordre d'apparition :

Erwann **Surcouf** commence à faire du jeu de rôle en 1987 : *Paranoïa*, *Empire Galactique*, *MEGA*, *In.Nomine Satanis / Magna Veritas*, *Warhammer*... et des choses plus improbables comme *Animonde* ou *Whog Shrog*. Au début des années 2000, après avoir illustré quelques numéros de *Casus Belli*, il devient illustrateur pour la presse et l'édition. En 2016 il écrit et dessine *Pouvoirpoint*, une bande dessinée « d'open-space-opera » éditée chez Vide Cocagne. *Les Sauroctones*, son nouvel album, qui vient de paraître chez Dargaud, est un road-movie picaresque dans une France post-effondrement, avec des insectes géants ! Avec tout cela, il a tout de même trouvé le temps d'honorer ce tome d'une couverture 8-bits et d'illustrations pour *Warhammer* et *Star Wars*.

**Frédéric « Contrepoint » Pourcel** aime jouer : aux wargames, aux jeux de plateau, mais surtout aux jeux de rôles, avec une tendresse particulière pour des antiquités des Âges Sombres, de l'époque où les feuilles de PJ tenaient rarement sur une seule feuille A4. Du jeu à l'écriture, il n'y a qu'un pas; aussi quand il ne rédige pas une campagne pour ses deux amours de jeunesse (il est bi-classé *MERP/ Flashing Blades*), il écrit des règles de wargames et de jeux de plateau qui sortiront un jour de ses tiroirs, c'est promis, d'ici 2050. Il a commis pour le présent tome pas moins de trois scénarios (*Flashing Blades*, *Cyberpunk*, *Hawkmoon*) et quelques gribouillages.

**Jean-Baptiste « Ohtar Celebrin » Maistre** est un amoureux des livres. Il participe régulièrement aux joutes courtoises avec ses scénarios et à l'illustration du webzine *Les Songes d'Obéron*. Dans ce tome, il prend la tablette graphique pour les duels de *Flashing Blades* et les nains de Tolkien.

**Cultösaurus** est, comme son nom l'indique, un ludosaure amateur de métal. Il collectionne compulsivement tout ce qui peut se rapporter à *Gurps*, *Traveller* et *Blue Planet*, ce qui l'air de rien fait beaucoup. Comme notre défi ne lui suffisait pas, après avoir livré quantité de scénarios dont trois pour ce seul tome, il en a écrit quarante dans son coin, en un an. On les trouvera, ainsi que des fiches très complètes sur de nombreux jeux et suppléments, sur le site Loukoum Online [<http://loukoum.online.fr/>].

Avec un papa rôliste, **Coline Lepleux** ne pouvait qu'être contaminée très tôt par le virus du jeu de rôle. Mettant ses crayons et sa tablette graphique au service de la cause, elle a contribué aux illustrations de *Trucs Trop Bizarres* et participe à ce recueil en donnant forme aux protagonistes du scénario *Mega*. En prime, elle a mobilisé son camarade **Grabaleon**, qui nous a livré une tripotée de nains pour *JRTM*.

**Laurent « FaenyX » Lepleux** est ici dans sa décennie de prédilection, aussi livre-t-il pas moins de trois scénarios rien que pour ce tome. Comme si cela ne suffisait pas pour lui déclarer sa flamme, il a co-écrit, avec son ami Olivier Legrand, le jeu *Trucs Trop Bizarres* [<http://couroberon.com/site2/trucs-trop-bizarres/>], qui rend justement hommage à ces années-là. Vous avez dit nostalgie ?

**Arnaud Prié** a commencé le jeu de rôle dans les années 80. Après une longue traversée du désert ludique, il quitte son job dans le milieu du vin pour monter Ludospherik, un site de vente en ligne de jdr et de wargames d'occasion [<http://www.ludospherik.fr/>], qui fédère une communauté de collectionneurs. De fil en aiguille, il se lance dans la grande aventure de l'édition avec un petit groupe d'amis (Vincent Basset, Andrea Salvatores et Emmanuel Rouquier) : Ludospherik traduit et adapte *Barbarians of Lemuria*, édition *Mythic* avant de publier *Chroniques Lémuriennes*, de conception 100% française. La suite de la gamme est en préparation, ainsi que de vieux projets rôlistiques encore à exhumer... et à propos de vieilles amours, c'est ici à son tout premier, les *Légendes de la table ronde*, qu'il rend hommage, avec la complicité de **Nicolas Faline** à l'illustration.



## LES PARTICIPANTS

Les parents de **Pierre le Pivain** ont eu la présence d'esprit de l'accompagner dans ce qu'il aimait faire – du dessin. Après une formation supérieure, parce qu'en vivre est loin d'être simple, il a dû exercer une multitude d'autres métiers, dont journaliste pour le jeu de rôle, et surtout pour le jeu vidéo. S'il est actuellement directeur pédagogique pour une école supérieure d'animation et de jeu vidéo à Valenciennes (RUBIKA), il ne s'est jamais arrêté de dessiner, pour des jeux de rôles, des jeux vidéo, des couvertures de romans et des affiches, en plus d'être scénariste et dessinateur de bandes dessinées. Et parce qu'il a décidé que les journées feront 36 heures, il continue d'illustrer des jeux de rôles, comme le prouvent ici ses contributions à *Maléfices* et *Al-Qadim*.

Comme tout auteur fauché, **Benjamin Kouppi** a bien été obligé de s'essayer à l'illustration lors de l'écriture de *Lady Rossa* ; il met les quelques compétences acquises au service des pré-tirés de *Maléfices*.

**Michaël Janod** est plus connu pour le jeu *Pirates !* que pour ses illustrations, mais il ne rechigne pas à donner un coup de main, ou plutôt de crayon, aux copains dans le besoin. Il est donc à la fois scénariste et illustrateur sur ce tome. Attention, ses productions peuvent contenir une certaine dose de second degré, et ni son scénario *Pendragon*, pourtant réputé sérieux, ni son *Over the Edge* ne dérogent à la règle.

**Christine « Flèche Bleue » Rousseau** est illustratrice et s'est faite connaître par sa participation au très punk *Planète hurlante* de Batrogames. On peut découvrir son travail – sans tronçonneuses – sur son portfolio : [<http://www.vanaurama.com/>]. Elle signe ici les illustrations des scénarios *Trauma* et *Rêve de Dragon*.

**Laurent Fidelle**, aka **Soulclone**, a passé son adolescence à maîtriser *Bitume* et ne pouvait que lui rendre hommage ici. Entre temps, il a écrit quelques articles pour *Casus Belli*, un scénario pour *Insectopia* dans le supplément *La Communauté* ainsi qu'un supplément pour *Tunnels et Trolls*. Il travaille également sur *Koroba*, un jeu de rôle post-apocalyptique situé sur une planète exotique.

**Stéphane Sabourin** illustre de longue date des jeux amateurs, comme *Imperium*, avec quelques incursions dans des projets publiés sur du beau papier, comme *Les Pièges de Grimtooth*. Il a beau être éclectique, comme en témoignent ici ses contributions nécromantiques pour les « Âmes mortes », sa belle chasserresse pour *Space 1889* et sa parodie pour *Bitume*, on retrouve dans ses dessins un certain tropisme asiatique, voire nippon [<http://samael1103.deviantart.com/>].

**Cryoban** est un rôliste de la première heure ayant fait ses premières dents d'aventurier avec la célèbre boîte rouge. Comme tout bon investigateur, il a connu la glorieuse époque du canon 75 tracté par la Ford T et n'a depuis jamais perdu le feu sacré. Comme d'autres écrivent des haïkus avant de sabrer, il a fait du jdr son art complémentaire, devant comme derrière l'écran. En bon mercenaire, il mange à tous les râteliers et aime se saisir de tous les aspects créatifs et rédactionnels de notre hobby, du simulationo-ludisme au narrativo-veganisme. S'il écrit essentiellement pour son propre usage, il a commis ici et là des choses pour Tentacules.net (TOC), la Scénariothèque, les Utopiales, et a tout récemment mis un pied dans l'aventure de la réédition de *Nephilim*, le jeu grâce auquel on termine fiché à la DGS ! Il rend ici hommage à *Ravenloft* et s'offre, par la grâce de la nécromancie, les services de **Brueghel l'ancien**.

**Jean-Baptiste « Jibé » Martineau**, rôliste des profondeurs, MJ n'ayant jamais tout à fait replié l'écran depuis le début des années quatre-vingt, a longtemps contribué aux publications de la Cour d'Obéron, le plus souvent par des scénarios plus décalés et plus insolites les uns que les autres. Ardent défenseur du jeu de rôle sans règles et sans scénario, il se réjouit toujours de la perspective d'un jeu injouable, d'un univers grossier, ou d'une moralité douteuse. Quand les trois sont réunis comme ici avec *Price of Freedom*, c'est la jubilation...

## LES PARTICIPANTS

**Julien Massin** prête ici son concours et sa tablette à une belle entreprise patriotique qui aurait ravi Chuck Norris.

Initialement wargamer, **Fred « Outsider »** est passé au jeu de rôle avec la boîte rouge. Depuis, il a arpenté diverses terres rôlistiques et, dans cette errance, s'est tellement pris de passion pour *Trauma* qu'il en a même rendu accessible le livre de base sur Rêve d'Ailleurs [<http://www.reves-d-ailleurs.eu/>], un site qui met à disposition une vingtaine de classiques, d'*Ambre* à *Yurl'h*, avec l'accord de tous les ayant-droits.

**Jean « Orlov » Reitzin** a gagné au cours du défi le surnom de « Stakhanorlov », tant il écrivait de scénarios, et ce en un temps record, sur n'importe quel sujet ou registre, le tout en variant considérablement les approches. Classiques, *pulp*, OSR, jeux sans MJ la liste est longue, et pour cause, il signe huit scénarios du recueil. Dans ce tome, il travaille de conserve avec **Mohamed Lalmi**, aux illustrations, pour restituer le Moyen-Orient de carton-pâte d'*Al-Qadim* et prend Gogol au pied de la lettre dans un scénario dédié à la deuxième édition de l'ancêtre.

**Erik « Mortlock » Nicolas** s'est lancé dans l'écriture de scénarios à la faveur des joutes de la Cour d'Obéron, et ses quelques succès ont fini par le convaincre qu'il n'était pas si mauvais dans l'exercice, si bien qu'il a récidivé ici. Passionné d'histoire et de littérature, il s'est jeté sur *Légendes Celtiques*, et a, fort heureusement pour vos yeux, laissé la tâche de l'illustration à **Ohtar Celebrin**. Marqué à vif à l'âge de sept ans par *La Guerre des Étoiles*, il s'était jeté, ado, sur le *Star Wars d6* ; il ne pouvait qu'y revenir.

Illustrateur et bédéaste fétichiste du pied, **Monsieur le Chien** pratique l'humour acide sur son blog [<http://www.monsieur-le-chien.fr/>] et chez *Fluide Glacial* entre deux albums. Après les clubs échangistes et les poussins candides, il retourne actuellement chez *L'Homme au masque de jute*. Dans ce recueil, il met sa veine réaliste au profit de *Berlin XVIII*.

On a déjà parlé du penchant pour l'expérimentation de **Khelren** dans la section des orgas. Quoi de plus normal qu'il s'attaque ici à *Ambre*, considéré comme l'un des jeux les plus innovants de son époque, en plus d'être l'un de ses chouchous ? Il réalise pour l'occasion quelques changements mécaniques pour donner de nouveaux outils au MJ.

Est-il vraiment nécessaire de présenter **Florence Magnin** ? Son univers graphique a tellement marqué celui d'*Ambre* qu'il est devenu impossible d'imaginer que d'autres illustrateurs s'y essayent. Nous sommes donc très heureux qu'elle ait eu la gentillesse de nous laisser utiliser quelques inédits pour le scénario *Ambre* du présent recueil.

**Guillaume Jentey** est tombé dans la marmite de jeuderôlerie quand il était tout petit (en même temps, il n'est pas très grand), il y a une bonne trentaine d'années. Il a donc joué et meujuté un sacré paquet de parties d'un sacré paquet de jeux en mangeant des sacrés paquets de chips ! Comme il dessine un peu, il se la pète régulièrement en illustrant des jdrs indés. Eric Nieudan, Acritarche, Côme Martin, Julien Pouard, Bruno Bord, Ludomancien et les éditeurs de ce recueil, qui lui ont confié l'illustration du scénario *Over the Edge*, ne se sont pas encore rendus compte que c'était un imposteur ! Et figurez-vous qu'il a aussi la prétention d'écrire des jeux (dont *Milky Monsters* et *Sonja et Conan contre les Ninjas*... attention, si ne vous les avez pas encore, il risque de débarquer chez vous). Bref, vous l'aurez compris, c'est un passionné de jdr qui essaie de faire son intéressant. Du coup, si ça vous intéresse, vous pouvez aller voir ses dessins sur son site [<https://guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art>], ses jeux sur itchio [<https://guillaumejentey.itch.io/>] et suivre ses bêtises sur Twitter.



## LES PARTICIPANTS

**Cédric Ferrand** écrit des romans, du jeu de rôle et des présentations PowerPoint. Des fois, on lui demande même d'ajouter des animations entre les diapositives pour rendre ça plus *jazzy*. Il tient également à vous prévenir : soyez vigilant quand vous vous lancez dans la rédaction d'un scénario pour une anthologie comme les *40 ans du JdR*. Parce que ce qui commence comme une ode nostalgique à vos parties d'antan peut très bien déboucher sur votre participation à la cinquième édition de *Nephilim* en chantonnant « *Still crazy after all these years...* ».

**Loris Gianadda** a fait du jeu de rôle pendant une grosse partie de la période célébrée par cette anthologie (mais pas tout entière, heureusement). Il est l'auteur de la boîte d'initiation à *Héros & Dragons* et a traîné ses bottes sales dans les rues du jeu *Wastburg*. Le reste du temps, il enlumine ses carnets de voyage à l'aquarelle.

**Grégoire « Qui Revient de Loïn » Macqueron** partage sur son blog [<http://qui.revient.de.loin.blog.free.fr/>] ses réflexions sur le loisir et ses modestes productions. Il a une tendresse pour *Earthdawn*, le jeu auquel il a le plus joué après *Star Wars D6*. C'est donc avec amour qu'il a sauté sur l'occasion de donner à ce jeu la chance de figurer dans la deuxième décennie de cette anthologie. Il s'agit de son premier scénario "pour le public".

**Malte Terrasse**, qui illustre le scénario *Earthdawn*, se présente tout simplement comme un rôliste qui aime bien dessiner.

**Jérôme « Corvos » Baronheid** est un illustre inconnu qui continue de cultiver son anonymat sur son blog : <https://asongofdiceandpaper.wordpress.com>. Outre les JdR, il aime les calembours miteux. Il a tenté plusieurs fois de guérir son addiction aux jeux de rôles, sans succès. Alors, qu'on se le tienne pour dit, s'il y a bien un nom à retenir pour les dix prochaines années, ce n'est certainement pas le sien. Il restera tout de même pour nous comme celui qui a relevé le gant pour un scénario *Mage*.

**Mickey OC** est un illustrateur fainéant. Son quota est un album tous les dix ans, trop occupé qu'il est à imiter des chamelles plutôt qu'à tailler ses faber-castell ! Peut-être verra-t-on un jour son nom en librairie, avec son *Hertes* qui commence à périmer dans son coin, mais comme on dit, *wait & see* !

Enfin, je vous épargne la liste des relecteurs car il s'agit le plus souvent d'auteurs de scénarios du recueil, mais nul ici n'oublie tout ce que le recueil leur doit.

## TABLE DES MATIÈRES

|   |     |   |     |
|---|-----|---|-----|
| Mort d'un duelliste<br>Scénario pour <i>Flashing Blades</i>                                   | 12  | A green hope<br>Scénario pour <i>Star Wars</i>                        | 118 |
| La soucoupe est pleine (la Lune aussi)<br>Scénario pour <i>MEGA</i>                           | 18  | Des hommes qui tombent<br>Scénario pour <i>Berlin XVIII</i>           | 124 |
| La Source Noire<br>Scénario pour <i>Middle Earth Role Playing game</i>                        | 26  | Rock en stock<br>Scénario pour <i>Cyberpunk</i>                       | 134 |
| Le Bon Parti<br>Scénario pour <i>Premières Légendes de la Table Ronde</i>                     | 34  | Frissons et tremblements<br>Scénario pour <i>Space 1889</i>           | 144 |
| L'âme en peine<br>Scénario pour <i>Maléfices</i>  | 44  | Les Âmes Mortes<br>Scénario pour <i>AD&amp;D2</i>                     | 152 |
| Quarante ans, toujours niais<br>Scénario pour <i>King Arthur Pendragon</i>                    | 50  | Du sang sur la neige<br>Scénario pour <i>Ravenloft</i>                | 160 |
| L'heure de la Quenouille<br>Scénario pour <i>Rêve de Dragon</i>                               | 56  | Enfin, nous nous retrouvons !<br>Scénario pour <i>Ambre</i>           | 166 |
| La Décharge<br>Scénario pour <i>Bitume</i>  | 66  | Fragile est la demeure de l'Araignée<br>Scénario pour <i>Al-Qadim</i> | 174 |
| Le poing de pierre<br>Scénario pour <i>Hawkmoon</i>   | 74  | AT 328<br>Scénario pour <i>Over the edge / Conspirations</i>          | 182 |
| Communist Valley<br>Scénario pour <i>Price of Freedom</i>                                     | 82  | Le Gun Club<br>Scénario pour <i>MEGA III</i>                          | 188 |
| Le Safari Photo<br>Scénario pour <i>Trauma</i>  | 90  | À la mi-août<br>Scénario pour <i>Nephilim</i>                         | 196 |
| La quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon<br>Scénario pour <i>Warhammer</i>               | 102 | Un nuage menaçant<br>Scénario pour <i>Earthdawn</i>                   | 204 |
| Entre le marteau et l'enclume<br>Scénario pour <i>Premières Légendes : Légendes celtiques</i> | 110 | Trêve de Noël<br>Scénario pour <i>Mage l'Ascension</i>                | 214 |



Un scénario de **Frédéric Pourcel** • Illustrations de **Jean-Baptiste Maistre**

# Mort d'un duelliste

## pour *Flashing Blades*

### SYNOPSIS

Les PJ participent à un duel qui se solde par la mort d'un de leurs amis. La Régente veut faire un exemple car l'affaire s'est déroulée à la Cour. Dans le même temps, nos héros doivent à la fois empêcher que le frère de la victime ne subisse le même sort et ramener le corps du défunt à sa famille.

Le scénario est prévu pour une équipe de deux à quatre personnages. Elle doit compter au moins un Noble, titré ou non, comme parmi les pré-tirés.

### FONTAINEBLEAU, FIN MAI 1616...

La Cour passe la belle saison au château de Fontainebleau. Pendant que le jeune Louis XIII assouvit sa passion pour la chasse, la reine mère Marie de Médicis et ses conseillers – les époux Concini – rongent leur frein.

La Régente vient en effet de signer la paix de Loudun (le 3 mai), mettant ainsi fin à la révolte des Grands menée par le prince de Condé. Il en coûte 20 millions de livres, dépensées en pensions diverses pour calmer les rebelles. Condé a de surcroît obtenu le droit d'entrer au Conseil, reconnaissance du rôle politique de la haute noblesse. Le retour des rebelles arrogants à la Cour électrise l'atmosphère, comme les PJ vont très vite s'en apercevoir...

#### Entrée en scène des personnages pré-tirés

**François de Creysses et son valet Henri dit « Riquet »**

François est en train de retirer son épée du corps d'un adversaire quand un coup de sifflet retentit, suivi d'un cri étouffé : « *Les Gardes ! Les Gardes arrivent !* ».

Les duellistes s'éparpillent aussitôt. François attrape par le bras Riquet, son valet. Celui-ci jette sa torche et se fond

---

Édité en 1984 par FGU, **Flashing Blades** est le jeu de cape et d'épée par excellence. Il a pour cadre le XVII<sup>e</sup> s. français et met en scène intrigues de cour et duels épiques dignes des *Trois Mousquetaires* ou du *Capitaine Fracasse*. Le jeu est conçu pour jouer en campagne, mettant l'accent sur le déroulement de la carrière militaire, ecclésiastique, nobiliaire,... des personnages, et sur leur participation aux guerres qui émaillent le Grand Siècle. Quant au système, il utilise le d20, avec un système de combat détaillé et réaliste avec plusieurs styles d'escrime et blessures localisées. Quatre suppléments suivirent, dont l'un permettant de jouer dans les colonies du Nouveau Monde. Le jeu fut traduit en français par Hexagonal en 1986 sous le titre *Les Trois Mousquetaires*.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/trois-mousquetaires>

---

dans l'obscurité à la suite de son maître. Comme les Gardes approchent, la partie de cache-cache commence parmi les haies et les buissons du parc.

#### **Charles Buis, seigneur de La Roquette**

Il est aux alentours de minuit ; Charles joue aux cartes dans l'un des salons du rez-de-chaussée. Soudain, une cavalcade sur le perron brise la concentration de la tablée : plusieurs Gardes dévalent les marches pour se répandre dans les jardins, torche en main, avec force cris. Aux fenêtres, quelques gentilshommes et leurs compagnes observent la scène avec amusement ou curiosité.



Si l'on s'enquiert du motif de cette agitation, les curieux disent qu'un duel aurait lieu dans le parc. Près de là, le baron de Fréval, entouré de courtisans, raconte comment Antoine de Poiret a accusé l'abbé Hugues de Boisgravé de tricher aux cartes ; suite à quoi les deux hommes ont décidé de vider leur querelle par l'épée. Ces deux-là ne sont pas des inconnus (jet d'Intelligence pour obtenir les informations données en Annexes).

Au dehors, l'action devient confuse : on entend des cris, un coup de sifflet ; on croit apercevoir des silhouettes. Si Charles s'aventure dans le jardin, il tombe sur deux corps sans vie, dont celui d'Antoine de Poiret. Repéré par un Garde, il doit s'évanouir dans les buissons pour ne pas être pris pour l'un des duellistes (jets de Furtivité).

#### **Claude de Poiret, frère d'Antoine**

Claude dort déjà quand il est éveillé par un domestique. Arrivé à Fontainebleau en fin de journée, il a abandonné son frère a une table de jeu en raison des fatigues du voyage.

- *Venez, monsieur, il est arrivé quelque chose !...*

#### **L'affront...**

Le lendemain, la rumeur du combat fait le tour de la Cour : on s'est battu loyalement à trois contre trois et Boisgravé aurait tué son accusateur. Pendant que les gentilshommes félicitent discrètement les duellistes survivants (rappelez-vous : l'honneur et le courage sont des valeurs importantes pour la noblesse), la Régente reçoit dans ses appartements Louis de Bourbon, comte de Soissons (branche de la famille de Condé), Grand Maître de France, qui assure entre autres la police de la Cour ; puis le Prévôt de l'Hôtel, le sieur de Bellengreville, chargé du maintien de l'ordre et juge des affaires criminelles dans un rayon de dix lieues autour de la résidence royale.

Marie de Médicis prend très mal l'affaire : que l'on s'étripe est une chose, mais le faire sous les fenêtres du Roi en est une autre ! Circonstance aggravante, Boisgravé est le client d'un rebelle, Longueville ! Furieuse, elle demande la stricte application de l'édit de 1609 : celui-ci interdit formellement les duels ; tout duelliste pris sur le fait est déchu de ses titres et fonctions, condamné à mort ou à la prison perpétuelle et voit ses biens confisqués. Les seconds quant à eux sont condamnés à mort et perdent leurs biens.

Certes, l'abbé n'a pas été arrêté mais la seconde victime, Guillaume d'Anglars, étant l'un de ses amis, cela suffit pour l'incriminer. Ordre est donc donné de retrouver tous les

participants de cette méchante affaire et de les mener devant la justice du roi !

Un PJ juriste ou intégré à l'administration royale ou encore un contact dans ce milieu (voir Claude Chapelle, avocat du comte de Bussières, le patron de Creysses) peut leur rappeler le texte de loi (Jet de Magistrature avec bonus de 3) et préparer leur défense en conséquence. Dans le cas contraire, les PJ obtiennent l'information sur un jet d'Esprit inférieur ou égal à 5.

Cependant, si Bellengreville et Soissons semblent décidés à œuvrer de concert, Soissons, de par ses liens familiaux avec Condé et les rebelles, ne fait rien pour inquiéter Boisgravé et concentre ses efforts sur la faction adverse : la maison de Poiret et ses relations.

### ... et les problèmes qui en découlent

Selon l'Église, un duelliste est assimilé à un tueur à gages, un vulgaire droit commun dont le corps est envoyé à la fosse commune, en cachette et sans les derniers sacrements. En temps ordinaire, les duellistes survivants emportent les corps de leurs amis et les font restituer aux familles qui se pressent de les inhumier. Mais pas cette fois.

Un PJ membre du clergé ou un contact au sein de celui-ci rappelle la position de l'Église à ce sujet (Jet de Théologie avec bonus de 3) ; sinon, les PJ obtiennent l'information sur un jet d'Esprit inférieur ou égal à 5.

Le lendemain du duel, la baronne de Poiret arrive à Fontainebleau. Elle est réconfortée par les amis et clients de la famille, puis rencontre son protecteur Charles de Choiseul, marquis de Praslin. En homme affable, celui-ci promet d'intercéder auprès du Prévôt de l'Hôtel – voire de la Régente – pour obtenir la restitution du corps d'Antoine, mais il laisse entendre que la chose sera difficile.

De fait, au cours de la journée, Mme de Poiret et son fils Claude sont reçus par le Prévôt, et la baronne, les yeux rougis, s'évanouit au sortir du cabinet. Choiseul essuie semblable refus : en petit comité, il confesse que la Régente veut faire un exemple et que les cadavres des coupables seront - suprême affront - exposés à Paris comme de vulgaires roturiers ! La nouvelle émeut et indigné toute la Cour : personne ne se souvient qu'un gentilhomme ait jamais subi pareil traitement sous le feu Roi ! Et tous de se précipiter auprès de l'infortunée baronne pour l'assurer de son soutien.

Si des PJ ont des relations dans la Magistrature et/ou sont des Nobles d'un Rang Social (RS) supérieur ou égal à 14, ils peuvent obtenir ces informations de la bouche du Prévôt ou du marquis de Choiseul-Praslin.

Les PJ ne peuvent décemment rester sans réagir, par intérêt ou par amitié envers le défunt. Au besoin, rappelez que la honte d'une exposition et d'un enterrement à la sauvette rejaillirait sur la famille de Poiret et jusqu'au marquis de Praslin.

## COURSE CONTRE LA MONTRE

Trois problèmes sont à régler :

### 1- Se disculper

Tous les participants et témoins de la partie de cartes sont interrogés par Bellengreville ; Soissons se réservant l'interrogatoire des familiers de la maison de Poiret (jet d'Étiquette à prévoir en présence d'un prince de sang). Celui-ci utilise l'intimidation courtoise pour obtenir des informations : il rappelle l'édit de 1609, le contexte politique tendu, la colère de la Régente que seuls des aveux pourraient inciter au pardon. La scène est prétexte à des jets de Baratin. Un PJ mal à l'aise éveille le soupçon mais est laissé libre – Soissons veut capturer tous les poissons, pas un individu isolé – sous la surveillance discrète de Jeannette, domestique à la solde du comte, chargée de rapporter les faits et gestes du suspect.

Bellengreville pour sa part confronte les suspects avec les Gardes du corps qui ont participé au combat nocturne, espérant des soldats qu'ils reconnaissent un duelliste ou que l'un des spadassins se trouble durant le face à face. Si le Prévôt a un doute, il interroge alors le suspect en tête à tête (jets d'Étiquette, Chance, Baratin et/ou d'Éloquence).

### 2- Empêcher un nouveau duel

La vengeance étant l'obsession de Claude de Poiret, il faut éviter qu'il ne périsse à son tour. On y parvient de plusieurs manières :

- Dénoncer un duel avant qu'il n'ait lieu. Le comte de Soissons fait arrêter les deux hommes, placés en résidence surveillée le temps que les esprits se calment. Soissons en personne admoneste les duellistes et leur fait jurer sur leur foi de gentilhomme qu'ils ne se battront pas.
- Prévenir Choiseul : en tant que noble, il comprend et approuve le désir de vengeance de Claude de Poiret. Il couvre donc le duel si celui-ci a lieu, de même qu'il couvre tout « accident » pouvant survenir à Boisgravé mais « *si cela devait arriver, ses assassins devraient faire en sorte de n'être point vus ni reconnus* ». Si les PJ en viennent à cette extrémité, il leur faut attirer l'abbé hors du château ; or ce dernier craint une vengeance et ne se déplace plus qu'accompagné de trois de ses amis. Là encore, il faut agir vite et sans témoins : nos héros risquent la mort s'ils se font prendre.
- Prévenir la Baronne de Poiret, qui essaie de raisonner son fils.

### 3- Récupérer le corps d'Antoine de Poiret

Le corps est actuellement conservé sous bonne garde dans une cave du palais. Il a été refusé à la baronne le droit de voir son fils ; les PJ ne peuvent donc espérer l'obtenir.

Les PJ ont au moins deux solutions.

La première solution est de dérober le cadavre au Palais. Les PJ apprennent l'emplacement de la cave en interrogeant les domestiques du château (Corruption possible : 5 livres suffisent). Durant la journée, le lieu est gardé par deux Gardes de la Porte ; deux Gardes du Corps pendant la nuit. Le duo appelle à l'aide si une attaque surprise échoue ; puis le bruit amène 1D6 gardes, six tours après le début du combat ; 1D6 gardes de plus, quatre tours plus tard.

La porte est fermée à clef (jet de Mécanique de précision, malus de 1), impossible à défoncer sans bruit. Un soupirail fermé par d'épais barreaux fait office de puits de jour, côté communs.

Scier un barreau est plus discret mais demande plus de temps : les PJ doivent effectuer trois jets de Chance avec un malus de 3 pour ne pas être dérangés par un passant (portefaix, domestique, gentilhomme éméché... ou pire, un ami de Boisgravé).

Il est des façons plus subtiles d'entrer : faire une diversion ; utiliser un somnifère ; « emprunter » des uniformes afin de relever les gardes de faction, etc.

Se pose ensuite le problème du transport : acheminer un cadavre demande un « conditionnement » particulier. Un grand tonneau rempli d'alcool fort (cognac, armagnac) ou de bière fera l'affaire, à défaut de cercueil, mais encore faut-il le dérober dans un lieu passant – les caves sont en effet proches des cuisines.

Enfin, transporter cercueil ou tonneau nécessite véhicule et attelage. Il faut un chariot ou une charrette, quasi impossible à subtiliser dans des écuries très surveillées. Le véhicule peut être acheté ou réquisitionné auprès des fermes et hameaux voisins (prix x 2 sauf jet de Marchandage réussi avec malus de 3).

Une fois le tonneau chargé, reste à quitter le château sans attirer l'attention ; une tâche aisée pendant la journée à cause de la cohue des courtisans. En revanche, les Gardes du Corps inspectent le contenu du véhicule lors d'une sortie de nuit, à moins d'un jet de RS ou de Baratin (malus de 5, corruption impossible). Tout dépend enfin du chargement : un tonneau parmi d'autres n'attire pas l'attention, un seul par contre...

Il y a quatre heures de route avant d'arriver à Montereau où le frère de la baronne, Jacques de Mollin, prend en charge le corps de son neveu.

Si l'alerte est donnée trop tôt, les mousquetaires lancés à la poursuite des PJ arrivent lors de la transaction (10 + 1D6 mousquetaires, menés par un officier). Pour les PJ, de Mollin et ses gens, il n'y a guère de choix : une reddition



signifie s'exposer à la colère royale, au déshonneur et à la honte ; le combat s'engage donc. À l'inverse, s'ils ont mené correctement leur affaire, les mousquetaires rentrent bredouilles.

Une deuxième solution serait de dérober le corps alors qu'il est transféré à Paris pour y être exposé. Un chariot transporte les cadavres des duellistes dans des tonneaux de bière. Outre le conducteur, trois mousquetaires composent l'escorte. Le voyage dure 2 jours, les soldats, peu pressés, font halte pour manger dans une auberge ; cela laisse aux PJ le temps d'agir.

Si le vol a lieu sans que les mousquetaires soient neutralisés, ceux-ci poursuivent les PJ mais rebroussement chemin face à une forte résistance. Cela laisse le temps de joindre de Mollin et de s'en retourner sans encombres.

## ÉPILOGUE

Évidemment, il y a enquête : les PJ et l'entourage de Poiret sont soupçonnés, interrogés mais faute de témoins, la justice ne peut donner suite. Absolution au bénéfice du doute.

Si les PJ sont en difficulté, Choiseul-Praslin est prêt à témoigner qu'ils étaient chez lui au moment de « l'enlèvement ».

Si Boisgravé a été tué ou a disparu mystérieusement, le comte de Soissons reçoit le(s) PJ Noble(s) en tête-à-tête et fait comprendre à mots couverts qu'il(s) ferai(en)t mieux de s'absenter avant que la foudre ne s'abatte. La menace est claire : Longueville ne pardonnera pas.

Pas de récompense au grand jour donc mais la baronne de Poiret invite discrètement les PJ aux obsèques de son fils quelques jours plus tard. Ceux-ci ont lieu à la tombée de la nuit dans la chapelle familiale. Les PJ sont ensuite invités à rester quelque temps au manoir.

En termes de jeu, la baronne doit une Faveur aux PJ et devient un patron possible. Les PJ gentilshommes peuvent entrer dans sa clientèle, et par la même dans celle du marquis de Choiseul-Praslin. Ils ont table ouverte au manoir et accès aux relations de la famille lors des futures réceptions (promotions et alliances matrimoniales possibles).

Le marquis quant à lui propose aux PJ d'entrer dans son régiment : les militaires de carrière intègrent ce régiment avec le même grade que celui possédé ; un Noble titré débute directement comme Lieutenant, les autres PJ comme Enseigne.

## PNJ

### Hugues de Boisgravé

Un abbé mondain, entré dans les ordres pour maintenir l'abbaye de Sainte-Croix dans le patrimoine familial. Jeune, beau, il est connu pour sa vie débauchée dans l'entourage du duc de Longueville, l'un des révoltés rentrés en grâce. On lui attribue

plusieurs maîtresses, quelques bâtards, une dizaine de duels, l'amour du vin et du jeu. En civil à la Cour, il porte l'épée.

Grand, mince, cheveux et yeux noirs, fine moustache, 25 ans  
FO 15 DEX 16 END 17 ESP 15 CH 14 CHAN 13 PdV : 17

*Protections* : 1 sur le corps, les bras et les jambes.

*Style Italien Épée* : ch. de toucher et de parer 15 ; *Dague* : ch. de toucher et de parer 14 ; *Armes à feu* : 11, *Bagarre* : 16

*Compétences* : expert en jeu, latin, théologie ; *Expert* : séduction, histoire, équitation, étiquette, héraldique, beuverie, bureaucratie.

### Antoine de Poiret

Un duelliste dévoré par la passion du jeu, sûr de lui et ambitieux : Antoine est persuadé que ses mérites, vite reconnus, apporteront l'argent nécessaire au renflouement de sa fortune. Il est client du comte de Bussières, lui-même client de Charles de Choiseul, marquis de Praslin, Lieutenant général en Champagne depuis 1607. En temps de guerre, Antoine est lieutenant dans le régiment du marquis. Bussières et Choiseul sont demeurés fidèles à la Régente lors des troubles. Les mauvaises langues disent que le marquis l'utilise parfois comme tueur à gages.

Grand, mince, blond aux yeux bleus, 23 ans

### La Baronne Antoinette de Poiret

Madame de Poiret mène les affaires familiales depuis la mort de son époux. Une famille de la petite noblesse terrienne : des revenus convenables mais insuffisants pour fréquenter la Cour, d'où peu de domestiques, l'absence de carrosse et une garde-robe « ancienne mode ». D'ordinaire femme agréable et douce, la mort de son fils l'a vieillie de dix années. Elle est la proie de migraines atroces et sa volonté s'effiloche. Les PJ sont sa planche de salut.

Grande, ossature moyenne, cheveux noirs grisonnants, yeux verts, 52 ans

FO 12 DEX 15 END 14 ESP 18 CH 14 CHAN 13 PdV : 13

*Compétences* : jeu, équitation, étiquette, héraldique, histoire, séduction, théologie, latin, commandement.

### Gentilhomme type

FO 15 DEX 15 END 16 ESP 14 CH 12 CHAN 16 PdV : 19

*Protections* : 2 sur le corps, 1 sur les membres.

*Style italien ou espagnol* ; *Épée* : ch. de toucher et de parer 15 ; *Dague* : ch. de toucher et de parer 15 ; *Armes à feu* : 14, *Bagarre* : 12

*Compétences* : équitation, étiquette, héraldique, histoire, bureaucratie, magistrature, jeu, beuverie, commandement.

### Garde du Corps type

FO 14 DEX 16 END 16 ESP 14 CH 12 CHAN 15 PdV : 18

*Protections* : 3 sur le corps et la tête, 1 sur les bras et les jambes.

*Style français ou italien*, *Épée* ; ch. de toucher et de parer 15 ; *Dague* : ch. de toucher et de parer 13 ; *Armes d'hast* : 14, *Armes à feu* : 14, *Bagarre* : 12

*Compétences* : jeu, équitation, étiquette, héraldique, beuverie, stratégie, commandement.

### Mousquetaire type

FO 15 DEX 16 END 15 ESP 15 CH 14 CHAN 15 PdV : 18

Protections : 2 sur le corps, 2 sur les bras et les jambes.

Style français ou italien, Rapière : ch. de toucher et de parer 15 ; Dague : ch. de toucher et de parer 13 ; Armes à feu : 14, Bagarre : 14

Compétences : jeu, équitation, étiquette, héraldique, beuverie, commandement, pistage.

## LES PRÉ-TIRÉS

### François de Creysses (Noble)

François de Creysses était très lié à feu Antoine de Poiret : les deux hommes se sont rencontrés, enfants, lors d'une réception au manoir de Bussières. Au moment où l'aventure débute, François représente à la cour son patron, le comte de Bussières, souffrant. En l'absence de celui-ci, les circonstances vont obliger « l'homme de Bussières » à se faire un nom par lui-même.

François était à la table de jeu d'Antoine quand ce dernier a déclenché la bagarre. Antoine l'a naturellement choisi comme second pour affronter Boisgravé et ses amis.

Grand, ossature moyenne, cheveux bruns, yeux noirs, 29 ans

FO 14 DEX 15 END 13 ESP 14 CH 14 CHAN 12 PdV : 15

Protections : 2 sur le corps, 1 sur les bras et les jambes.

Style français, Rapière : ch. de toucher et de parer 13 ; Dague : ch. de toucher et de parer 11 ; Armes à feu : 11, Bagarre : 13

Compétences : jeu, équitation, étiquette, héraldique, beuverie, histoire, commandement, latin.

Avantage : Contact (Claude Chapelle, avocat) ; Secret : Code d'honneur

### Henri dit « Riquet » (Larron)

Henri est le domestique personnel de François de Creysses. C'est un petit homme rondouillard, au service des Creysses depuis 20 ans, pour lesquels il a tour à tour fait office de cuisinier et valet de chambre, avant de passer au service exclusif de François.

Henri a connu les guerres de religion, durant lesquelles il a accompagné Charles de Creysses, le père de François : la violence, la vue du sang, les duels et assassinats lui sont familiers ; les réflexes et les ruses de l'homme d'action qu'il fut jadis resurgiront au moment voulu.

Petit, ossature trapue, cheveux grisonnants, yeux noirs, 40 ans

FO 12 DEX 13 END 10 ESP 15 CH 11 CHAN 16 PdV : 12

Protections : 1 sur le corps.

Style français ; Épée : ch. de toucher et de parer 10 ; Dague : ch. de toucher et de parer 13 ; Bâton : 12, Bagarre : 15

Compétences : jeu, équitation, étiquette, héraldique ; Expert : beuverie, marchandage, baratin, mécanique de précision, furtivité.

Matériel particulier : bâton à deux mains plombé (Dommages : 2). « Riquet » ne porte pas d'épée en temps normal.

Avantage : Aucun ; Secret : Don Juan

### Charles Buis, seigneur de La Roquette (Noble)

Gentilhomme en quête d'un protecteur qui pourrait favoriser son ascension sociale, Charles est parvenu à s'immiscer dans les cercles de jeux fréquentés par la noblesse de Cour. Pour son malheur, il ne joue pas assez bien et la rente annuelle versée par son père pour l'entretenir ne suffit plus depuis longtemps. Parmi les requins qui croquent régulièrement ce petit poisson figure Boisgravé. Feignant de prendre Charles en considération, l'abbé se l'est attaché avec la promesse d'user de ses relations pour résoudre ses soucis financiers.

Profitant de son ascendant, Boisgravé l'a en réalité peu à peu réduit au rôle de faire-valoir, annulant de temps à autre une partie de ses dettes contre tel ou tel service, toujours dangereux ou peu valorisant.

Au moment où débute l'aventure, Charles s'interroge sur le moyen de sortir de ce guêpier : il doit beaucoup d'argent à l'abbé et malgré les promesses de celui-ci, n'entrevoit aucune amélioration de sa position. Tout au contraire, la vie nocturne agitée de Boisgravé ne fait que creuser ses dettes et le lier un peu plus.

Aider la famille de Poiret offre donc à Charles deux intérêts : d'une part, la mort de l'abbé ferait disparaître sa dette ; d'autre part, il peut espérer une récompense en échange, voire changer de protecteur.

Moyen, ossature faible, cheveux blonds yeux bleus, 22 ans

FO 12 DEX 15 END 12 ESP 16 CH 16 CHAN 11 PdV : 13

Protections : 1 sur le corps, les bras et les jambes.

Style italien, Rapière : ch. de toucher et de parer 13 ; Dague : ch. de toucher et de parer 11 ; Armes à feu : 13, Bagarre : 10

Compétences : jeu, équitation, étiquette, héraldique, beuverie, commandement, magistrature, marchandage, séduction, éloquence.

Avantage : Propriété (Maison à Paris) ; Secret : Victime d'un chantage (dettes)

### Claude de Poiret (Noble)

Claude est la proie du désarroi : la mort de son aîné l'arrache à l'enfance pour le lancer dans une carrière militaire imprévue et un rôle de chef de famille qui l'effraie. Depuis, il alterne des phases d'une grande maturité avec des bouderies ou des éruptions de colère plus infantiles. Il se raccroche à l'idée de vengeance parce que c'est ce qu'exige l'honneur, même s'il ne voit pas très bien comment parvenir à ses fins, en dehors d'une approche directe bien périlleuse.

Grand, ossature fine, blond aux yeux gris, 16 ans

FO 12 DEX 14 END 15 ESP 16 CH 16 CHAN 12 PdV : 12

Protections : 2 sur le corps, 1 sur les bras et les jambes.

Style français, Rapière : ch. de toucher et de parer 11 ; Dague : ch. de toucher et de parer 10 ; Armes à feu : 8, Bagarre : 8

Compétences : jeu, équitation, étiquette, héraldique, histoire, commandement, théologie, latin, grec, espagnol.

Avantage : Titre (Baron) ; Secret : Serment de vengeance

Un scénario de **Cultösaurus** • Illustrations de **Coline Lepleux**

# La soucoupe est pleine (la Lune aussi)

pour *MEGA*

Ce scénario a été écrit dans l'esprit de l'époque, sans tenir compte de ce qu'ont apporté les éditions ultérieures du jeu. On peut le rapprocher du « *Cauchemar en bleu à Mortepierre* », un scénario plein de petits bleus envahissants paru dans *Jeux et Stratégie* en mai 1986, et qui présente la particularité d'être, à ce jour, le seul à avoir été intégralement mené devant les caméras de télévision.

## PRÉSENTATION DE LA MISSION

Nous sommes le vendredi 10 août 1984. Depuis deux jours, une soucoupe volante aurait été observée chaque soir au-dessus du petit village français de Saint-Martin-sur-Chenac. Alertée, l'Assemblée Galactique demande aux MEGA de constater s'il s'agit ou non d'un vaisseau spatial, s'il y a eu ou non débarquement sur Terre, et, le cas échéant, de recueillir tous les éléments nécessaires pour permettre une enquête de l'A.G. sur une éventuelle violation du principe de non-interférence. La violation serait avérée si les indigènes ont repéré et identifié les ET et/ou ont été mis en contact avec une technologie supérieure. Si jamais des objets d'ultra-haute technologie étaient découverts sur place, il faudrait les récupérer, si possible sans que les autochtones ne les aient vus. Il faut noter que les apparitions d'OVNI, bien qu'à éviter, sont tolérées, car 1°) il n'y a pas de transmission de technologie et 2°) elles sont souvent interprétées par les natifs comme des phénomènes atmosphériques naturels. Les ET éventuels doivent être conviés à suivre les personnages, ou faits prisonniers au nom de l'A.G., et ramenés aux supérieurs des MEGA. Face à trop forte partie, la consigne est de transmettre un rapport qui permettra l'envoi d'une équipe d'intervention. Les personnages des joueurs, terriens et probablement ressortissants français, sont tout désignés pour une telle mission.

---

Publié dans *Jeux et Stratégies*, **MEGA** fut le premier jeu disponible en kiosque en France, un pas en avant considérable dans la diffusion du jeu de rôle. Son ton était aussi très rafraîchissant. En mettant les joueurs dans la peau des messagers galactiques, Didier Guisérix proposait de jouer des médiateurs chargés de protéger les populations, des casques bleus en somme, qui plus est tenus à la discrétion. On était bien plus proche de la SF bon enfant à la *Valérian*, agent spatio-temporel, que des aventuriers pilleurs de tombeaux qui s'étaient imposés comme le genre dominant. Le succès fut au rendez-vous et le jeu connu trois éditions, toujours en hors-série de magazine, ce qui le rend familier à tout rôliste français ayant sévi dans les années 80 ou 90. Des créations amateurs reprennent régulièrement le flambeau – ou plutôt la pyramide –, comme *MEGA IV* (<http://www.messagers-galactiques.com/joomla/>) ou *MEGA AG*" (<http://dragondigital.blogspot.fr/search/label/MeGa>), si bien que l'Assemblée Galactique a chargé Didier Guisérix d'une nouvelle édition, parue aux éditions Léha sous le titre *MEGA 5e Paradigme* (2018). Enfin, c'est avec *MEGA* que Tignous a fait ses débuts d'illustrateur. Il nous manque. Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/mega/mega-fr>

---





## MATÉRIEL DE MISSION

Le matériel de mission est distribué dans des sacs (type sac de voyage). Chacun contient des papiers d'identité français en règle (carte d'identité, permis de conduire), un carnet de chèques avec un crédit de dix mille francs au nom du MEGA, mille francs en liquide, des vêtements d'été solides et confortables, un blouson imperméable marqué du triangle vert symbole des MEGA, une bonne paire de chaussures de marche, des lunettes de soleil, un couteau suisse et un paquetage de survie standard (voir p 41).

Les sacs renferment en outre :

- **Sac 1** : un couteau de chasse, un poste de radio portable émetteur-récepteur toutes fréquences, une paire de jumelles 8×30, un attirail de pêche à la ligne, une boussole, un briquet, une fusée de détresse.
- **Sac 2** : un paralysant camouflé en lampe torche (qui éclaire), un talkie-walkie, un appareil photo, une carte de presse au nom du MEGA, une paire de jumelles d'astronomie 10×50, un magnétophone à cassettes.
- **Sac 3** : un pistolet automatique 6,35 mm avec port d'armes en règle au nom du MEGA et deux chargeurs de 6 cartouches, un talkie-walkie, un appareil standard de traduction permettant de communiquer dans les principales langues parlées dans l'A.G. (camouflé en Walkman®), une trousse de cambriolage, une lampe torche.
- **Sac 4** : un paralysant camouflé en lampe torche (qui éclaire vraiment), une trousse d'électricien / électronicien, une paire de jumelles 8×30, une trousse de système D (du fil de pêche, une lampe-stylo, du fil et des aiguilles, du fil de fer fin, un mini-tournevis, une lame de rasoir, une feuille d'aluminium alimentaire, un sac poubelle de 50 litres, un bout de coton, un flacon d'alcool à 90°, une craie blanche, une craie grasse jaune, un carnet, un crayon écrivant sur toutes surfaces).
- **Sac 5** : un couteau de chasse, une grenade incendiaire, une grenade aveuglante, des lunettes Startron (voir p. 89), une trousse de secours (contenant en particulier des traitements contre plusieurs poisons et venins extra-terrestres courants) et de petite chirurgie, une bombe de défense (lacrymogène), un nécessaire d'escalade, un compteur Geiger, un sifflet, un appareil photo Polaroid® (à développement instantané).

S'il n'y a que quatre joueurs, le contenu du cinquième sac est réparti entre les autres.

Les MEGA disposent d'une Renault Espace (ou s'ils sont moins de cinq, d'une Citroën CX break) avec une caisse à outils et une carte Michelin 1/200.000 de la région.

## LES LIEUX : UNE PETITE BOURGADE BIEN TRANQUILLE

Saint-Martin-sur-Chenac est un petit bourg rural traversé par la départementale 40 (qui va de O1 à I114 sur la carte de l'encart). Très paisible, le village perdu au milieu de nulle part attire quelques touristes l'été, grâce à son château-fort (en cours de restauration) classé monument historique, ses bois permettant de nombreuses balades (à pied ou à cheval : il y a un centre équestre en Y8), et son étang (un ancien bras du Chenac) où l'on peut pratiquer baignade, pêche, canotage, pédalo et planche à voile (une base nautique est en projet). Le camping (en W15, ouvert uniquement l'été), affiche actuellement complet et l'hôtel-restaurant (Hôtel de France, à cheval sur U9/V9) est le seul endroit où les MEGA pourront se loger.

## LES FAITS

### Un dangereux criminel en fuite

Bromn, un dangereux criminel ET, s'est évadé d'un vaisseau pénitentiaire lors de son transfert entre deux prisons. Il s'est emparé d'une petite navette ovoïde lisse et compacte de couleur orange, à l'autonomie réduite, et a mis le cap sur une planète habitable mais non-membre de l'A.G. : la Terre, où il sait que les autorités galactiques auront du mal à venir le chercher à cause de leur sacro-saint principe de non-interférence. Il a atterri il y a quelques jours sans vraiment choisir l'endroit, dans un pré au bord du Chenac (en Q17), en pleine nuit et sans être vu ; mais l'impact a été plus brutal que prévu et a endommagé son appareil, qu'il a néanmoins réussi à pousser sur une cinquantaine de mètres jusqu'en Q16, pour le dissimuler dans les ruines du hameau (qui a été détruit (incendié) pendant la dernière guerre). Gêné par la lumière solaire, il ne quitte la navette que la nuit, pour chercher de quoi la réparer et à manger : il a ainsi commis plusieurs vols dans des hangars agricoles et des poulaillers, et traîne désormais autour du Grand Garage (le bâtiment au nord-est de V8 : la partie orientée est-ouest est le garage proprement dit, celle orientée nord-sud au bord de la départementale est la maison du garagiste, avec la station-service devant la façade).

Mais la navette de Bromn, trop endommagée pour reprendre les airs, n'est pas l'OVNI qui amène les MEGA à Saint-Martin...

### La soucoupe volante

Si la police de l'A.G. éprouve quelques difficultés administratives à obtenir l'autorisation d'intervenir sur Terre, elle n'est pas seule aux trousseaux du criminel : Gruff, un chasseur de primes indépendant, a lui aussi suivi sa piste, jusqu'à Saint-Martin. Il a repéré le site d'atterrissage grâce à la



présence de débris, mais pas les traces menant en Q16. Persuadé d'après les débris observés que la navette n'a pu repartir et que sa proie se terre à proximité, il sait qu'en principe Bromn ne peut sortir que de nuit et dans des conditions de luminosité lunaire bien précises, d'où ses observations nocturnes au-dessus du village, qui ne lui ont pas encore permis de détecter le fugitif.

La soucoupe de quinze mètres de diamètre est grise et semble métallique. Elle tourne sur elle-même en émettant un faible sifflement. Des flammes s'échappent de plusieurs orifices sur son pourtour. Personne ne la voit jamais arriver. Elle lévite au-dessus de la zone pendant une vingtaine de minutes à chaque fois, puis part à la verticale à une vitesse incroyable mais en silence pour regagner la mésosphère (où elle est en principe à l'abri des observations) et repasser par mesure de sécurité sous écran d'invisibilité.

## CHRONOLOGIE THÉORIQUE

**Mardi 7 août** : atterrissage de Bromn dans la boue d'un pré au bord du Chenac, endommageant la navette et laissant tout autour (y compris dans l'eau) des débris métalliques, ressemblant à ceux que pourrait produire un accident de voiture (s'ils sont analysés, on découvrira qu'ils sont faits d'un alliage inconnu sur Terre).

**Mercredi 8 août** : première observation nocturne de la soucoupe volante.

**Vendredi 10 août après-midi** : arrivée à Saint-Martin des MEGA, de Gérard Dubois, journaliste du quotidien local (manquant d'articles en raison du calme estival) venu enquêter sur la soucoupe et de l'équipe du GEPAN. L'hôtel de France affiche ensuite complet.

**Samedi 11 août** : pleine lune.

**Dimanche 12 août** : cérémonie de clôture des Jeux Olympiques de Los Angeles.

**Lundi 13 août** : deux Mirage III de l'Armée de l'air poursuivent la soucoupe, qui active ses contre-mesures électroniques et son écran d'invisibilité et disparaît à la vue et aux radars. La conclusion officielle est que les observateurs ont pris la pleine lune pour un OVNI.

**Mardi 14 août** : la soucoupe n'est pas visible (échaudé par la poursuite de la veille, Gruff reste sous écran d'invisibilité, ce qui gêne ses propres observations).

**Mercredi 15 août** : fête au village, avec entre autres un grand feu d'artifice et un bal nocturne en plein air dans la cour de la salle des fêtes (ancienne ferme rénovée, bâtiment le plus au sud en X8). La soucoupe réapparaît.

**Samedi 18 août** : dernière observation nocturne possible de la soucoupe volante. Les nuits suivantes seront trop noires pour que Bromn sorte (il reprendra ses expéditions le lundi 3 septembre, sauf si le ciel est trop nuageux ou s'il a été découvert).





## RUMEURS ET INFORMATIONS

Le garagiste Robert Perret dit Roro vient midi et soir boire l'apéro au bar de l'hôtel après avoir fermé son atelier. On peut alors l'entendre se plaindre d'inconnus qui viennent de nuit fouiner dans sa cour et ont pénétré dans son garage pour voler des outils. Il a porté plainte à la gendarmerie du chef-lieu de canton, Brugeac-les-Bois (distant d'une vingtaine de kilomètres), soupçonne des jeunes du camping, et déclare que s'il les prend sur le fait il leur fera goûter de son calibre 12. Son chien-loup Rex passe ses nuits dans le garage (il aboie fort mais n'est pas méchant ; en outre, Bromn a une empathie naturelle pour les animaux terriens, et Rex lui fait la fête au lieu de signaler bruyamment ses intrusions).

À l'autre bistro du village, le Café de la mairie (au nord-est de W10, sur la place principale de Saint-Martin), les MEGA pourront capter des conversations où des agriculteurs se plaignent de rôdeurs ayant volé divers objets dans leurs hangars, ainsi que des poules et des lapins. Faute de manouches dans les environs en ce moment, on accuse là aussi les touristes.

Dans les deux bars (ainsi qu'ailleurs dans le village et ses environs), la soucoupe est au centre de nombreuses conversations : tout le monde l'a vue et peut la décrire. Certains ne se feront pas prier pour raconter aux MEGA leurs observations, d'autres essaieront d'en profiter pour se faire payer à boire. Enfin, il y aura quelques affabulateurs cherchant à se rendre intéressants, avec des témoignages inventés de toutes pièces : *« Je l'ai vue de très près, elle est passée juste au-dessus de moi l'autre nuit sur la route du château pendant que je promenais mon chien, mon chien s'est mis à hurler à la mort, mes cheveux se sont dressés sur ma tête, j'ai été parcouru de décharges d'électricité statique et j'ai bien vu les deux hommes verts à l'intérieur qui me regardaient... »*

Les MEGA ne sont pas les seuls à s'intéresser à la soucoupe volante : le journaliste, l'équipe du GEPAN, et plusieurs villageois et touristes (principalement des ados ou de jeunes adultes) cherchent eux aussi à percer ses mystères et pourraient se retrouver dans les pattes des personnages au mauvais moment.

## ACTIONS DES ET

Bromn passe les journées terré dans une cachette dans les ruines en Q16. Il sort la nuit vers 23 heures pour chercher de la nourriture et de quoi réparer son épave (pièces, outillage), car c'est à ce moment que les conditions de luminosité sont les plus favorables pour lui (de jour le Soleil l'aveugle, plus tard dans la nuit il fait trop sombre ; à noter que l'intensité de l'éclairage nocturne dans Saint-Martin lui convient à peu près). C'est donc le moment optimal qu'a choisi Gruff pour le chercher depuis sa soucoupe.

Bien qu'ils soient probablement focalisés sur la soucoupe volante, les MEGA repéreront Bromn lors d'une de ses sorties (ceux qui ont des chambres en façade à l'hôtel de

France pourraient même, en regardant par hasard par la fenêtre au bon moment, le remarquer se glissant vers le Grand Garage).

Gruff détectera sa proie peu après les MEGA. Son objectif est de capturer Bromn sans témoins. Si les personnages semblent sur le point de tomber nez-à-nez avec le criminel, Gruff, qui ignore qu'ils sont des agents de l'A.G., s'interposera pour les protéger du danger que Bromn représente et tenter de maintenir le principe de non-interférence en les empêchant d'entrer en contact avec une technologie supérieure. Il tentera d'abord de les détourner, mais utilisera son paralysant en cas d'échec.

Avant d'intervenir, Gruff doit d'abord poser sa soucoupe sans témoins. Cela peut être fait sous écran d'invisibilité, mais celui-ci sera automatiquement coupé dès que le chasseur de primes ouvrira le sas. Les éventuelles traces laissées par l'appareil intéresseront au plus haut point l'équipe du GEPAN...

Si les MEGA parviennent à entrer en contact avec Gruff (par exemple grâce au poste émetteur-récepteur et à l'appareil de traduction) et à lui expliquer qui ils sont réellement, le chasseur de primes pourra coopérer avec eux. S'ils considèrent les deux ET comme des adversaires, leur mission sera beaucoup plus délicate à mener à bien...

## RÉSOLUTION

Bromn fera tout pour ne pas se laisser capturer par qui que ce soit. Il n'hésitera pas à tuer si nécessaire, y compris s'il se sent menacé des passants innocents ou des gens un peu trop curieux.

Gruff repartira dès qu'il aura capturé Bromn (ou avec son cadavre s'il a été tué). Il acceptera de coopérer avec les MEGA s'il est convaincu qu'ils travaillent bel et bien pour l'A.G. Il emportera s'il le peut la navette du criminel dans sa propre soucoupe. Sinon, une grenade incendiaire bien placée, ou à défaut un feu suffisamment intense et prolongé, provoquera la combustion complète de l'épave.

Une fois les deux ET et leurs vaisseaux repartis, il ne devrait plus rester sur place que quelques débris sur le site de l'atterrissage de Bromn, les traces de la soucoupe, et un plus ou moins grand nombre de témoignages qui alimenteront des articles à sensation dans la presse, à commencer par ceux de Gérard Dubois, qui écrira même plus tard un livre sur « la soucoupe de Saint-Martin-sur-Chenac ».

Si Gruff est mort ou dans l'incapacité de piloter sa soucoupe, les MEGA ont un gros problème sur les bras, car son appareil, même s'ils l'ont dissimulé, sera tôt ou tard découvert par l'un des nombreux fouineurs présents au village. Il est donc urgent que l'un d'entre-eux retourne faire un rapport au porte-parole de l'Assemblée Galactique, afin que soient envoyés à Saint-Martin les moyens nécessaires pour évacuer le vaisseau du chasseur de primes.

## VALEUR DE LA MISSION

4.000 points si Bromn, Gruff et leurs vaisseaux repartent sans avoir été découverts par d'autres personnes que les MEGA (observations de la soucoupe au-dessus du village exceptée). Le MJ retirera de 500 à 2.000 points selon ce que les personnages auront éventuellement laisser fuiter, et encore 1000 points si l'envoi d'une deuxième équipe a été nécessaire (pour évacuer la soucoupe de Gruff, par exemple).

## FICHES DES RÉSIDENTS

### Bromn

Bromn a l'aspect d'une grosse peluche rose et bleue, évoquant très vaguement un lapin bipède de 75 cm de haut, aux yeux immenses (et extrêmement sensibles à la lumière, bien qu'incapables de voir dans la pénombre profonde). Cette apparence inoffensive et attirante pour les jeunes enfants est trompeuse. Sa gueule est garnie de dents tranchantes et sa longue fourrure cache des piquants pointus et venimeux qui empêchent la saisie. Il peut les projeter à une dizaine de mètres, ce qui lui permet de frapper par surprise des adversaires qui se croyaient hors de portée. Il n'a pas réussi à se procurer d'arme lors de son évvasion, mais il aura certainement sous la main divers objets contondants et autres armes improvisées.

*I 14 D 14 V<sub>o</sub> 20 E 12 C 12 P 15*  
*R 15 F 9 (3D6) V<sub>i</sub> 17 A 14*

*Résistance transfert : 138*

*Vitesse : sol 12 ; air / ; eau 2 km/h*

*Déplacement discret : 50 %*

*Mode attaque : dents (CA = 4), piquants (CA = 4 + poison : la victime d'au moins un piquant perd 1D6 pVi par heure tant qu'elle ne reçoit pas un traitement approprié (un hôpital ou la trousse de secours des MEGA pourront traiter l'empoisonnement)), arme improvisée*

*Mode défense : aucun (CD = 0)*

*Bonus esquive : 2*

*Nombre d'attaques / tour : 1*

*Taille : 75 cm*

*Poids : 25 kg*

### Gruff

Gruff est un humanoïde de petite taille (environ un mètre de haut), en combinaison gris foncé (d'aspect plastique ou caoutchouc) avec un casque sphérique à visière transparente sur l'avant, ce qu'on appellera une dizaine d'années plus tard un « petit gris ». Sa démarche semble étrangement légère. Il est armé d'un pistolet émettant un rayon lumineux paralysant, efficace sur les humains, les autres vertébrés, Bromn et... lui-même.

Comme Bromn, Gruff a une empathie naturelle avec les animaux terriens : ils le laissent s'approcher et les caresser. Les chiens n'aboient pas pour signaler sa présence.

*I 14 D 14 V<sub>o</sub> 20 E 14 C 14 P 19*  
*R 20 F 12 (4D6) V<sub>i</sub> 15 A 14*

*Résistance transfert : 144*

*Vitesse : sol 10 ; air / ; eau 2 km/h*

*Déplacement discret : 20 %*

*Mode attaque : poing (CA = 0), paralysant*

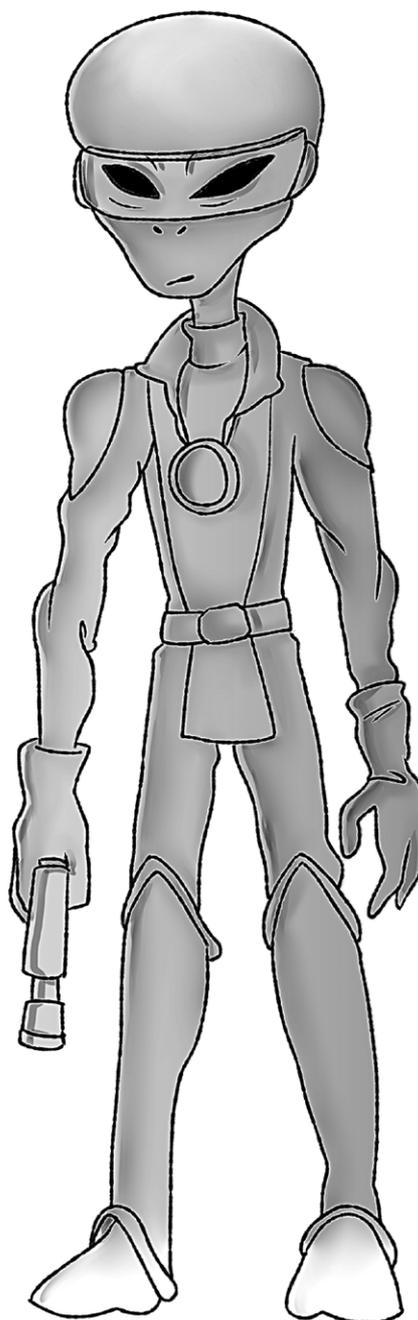
*Mode défense : scaphandre (CD = comme scaphandre spatial courant p. 113)*

*Bonus esquive : 1*

*Nombre d'attaques / tour : 1*

*Taille : 1 m*

*Poids : 35 kg*





## Scientifiques du GEPAN

(Richard Panissier, François Delambre, Hélène Lucas, Bernard Kowalski, Jean-Patrick Renucci)

Le Groupement d'Études des Phénomènes Spatiaux Non Identifiés, créé en 1977, est basé à Toulouse. Ses enquêteurs (en nombre égal aux MEGA) logent à l'hôtel. Ils vont gêner les personnages, traîner dans leurs pattes, mettre à mal la discrétion souhaitée par les MEGA, et ils risquent de découvrir l'un ou l'autre des ET. Ils trouveront les traces de l'atterrissage de Bromn dans la boue près du Chenac et seront sur le point de découvrir l'épave dans les ruines au moment que le MJ estimera le plus opportun (idéalement, quand cela causera le plus de problèmes aux MEGA).

*I 18 D 14 V<sub>0</sub> 12 E 14 C 10 P 16*  
*R 10 F 11 (4D6) V<sub>i</sub> 8 A 12*

*Résistance transfert : 132*

*Vitesse : sol 8 ; air / ; eau 2 km/h*

*Déplacement discret : 5 %*

*Mode attaque : poing (CA = 0)*

*Mode défense : aucun (CD = 0)*

*Bonus esquive : 0*

*Nombre d'attaques / tour : 1*

## Gérard Dubois, le journaliste

*I 14 D 14 V<sub>0</sub> 12 E 12 C 19 P 18*  
*R 12 F 11 (4D6) V<sub>i</sub> 10 A 12*

*Résistance transfert : 114*

*Vitesse : sol 8 ; air / ; eau 2 km/h*

*Déplacement discret : 5 %*

*Mode attaque : poing (CA = 0)*

*Mode défense : aucun (CD = 0)*

*Bonus esquive : 0*

*Nombre d'attaques / tour : 1*

*Taille : 1,72 m*

*Poids : 68 kg*

## Villageois et touristes

Prendre fiche de l'homme de la rue, p. 61

## Gendarmes

Voir fiche p. 81. Ils pourraient intervenir en cas de grabuge. Ils viennent de Brugeac-les-Bois et mettront donc un certain temps à arriver si on les appelle.

## ANNEXE : AOÛT 1984

L'année 1984 paraîtra sans doute encore relativement familière à ceux qui l'ont vécue, alors que pour les plus jeunes, elle appartient déjà à l'Histoire plus ou moins lointaine.

La guerre froide battait alors son plein, et l'Europe occidentale, à l'ombre des Pershing et des SS 20, vivait sous

l'épée de Damoclès de la troisième guerre mondiale, de l'invasion soviétique et de l'hiver nucléaire. En France, le service militaire (douze mois) était obligatoire pour les hommes. Les gendarmes portaient encore des képis.

Ronald Reagan finissait son premier mandat de président des États-Unis, Constantin Tchernenko avait en avril succédé à Youri Andropov à la tête de l'URSS. François Mitterrand était président de la république, Laurent Fabius jeune premier ministre de même pas 38 ans depuis le 18 juillet (suite à la démission du gouvernement Mauroy). Margaret Thatcher était premier ministre du Royaume-Uni, et Helmut Kohl chancelier de RFA (dont la capitale était Bonn). L'Europe était coupée en deux par le Rideau de Fer, et la CEE (Communauté économique européenne) n'avait que dix États membres.

Il n'y avait ni internet (c'étaient encore les débuts du Minitel), ni téléphone portable (mais des cabines téléphoniques à pièces, et des téléphones fixes pour la plupart à cadran), ni GPS, ni appareil photo numérique, les micro-ordinateurs étaient rares et chers, il n'y avait que trois chaînes de télévision, toutes publiques (TF1, Antenne 2 et FR3). Le compact disc faisait ses débuts et il n'y avait pas de DVD, on enregistrait sur cassette. Il n'y avait pas de baladeur mp3, mais des walkman® à cassette.

On commençait à peine à parler du SIDA. Et l'euro n'existait pas : la monnaie était le franc.

En France, le jeu de rôle était inconnu du grand public. Il n'existait en français qu'une poignée de jeux : la traduction de la boîte rouge de *D&D*, *l'Ultime Épreuve*, *Légendes* et *MEGA*. *Casus Belli* (qui en était à son numéro 20 ou 21) n'était pas disponible en kiosque.

Les Jeux Olympiques d'été se déroulèrent à Los Angeles du 28 juillet au 12 août (ceux d'hiver avaient eu lieu à Sarajevo, en Yougoslavie). Ils furent boycottés par le bloc de l'Est. Carl Lewis y remporta quatre médailles d'or. Côté français, on notera les victoires de Pierre Quinon en saut à la perche et de l'équipe de football (sport où les pros, emmenés par Michel Platini, avaient gagné le championnat d'Europe un peu plus tôt).

Quelques chansons à la mode de l'été 1984 : *Self control* (Laura Branigan), *Débranche* (France Gall), *Thriller* (Michael Jackson), *Girls just want to have fun* (Cyndi Lauper), *Purple rain* (Prince), *I want to break free* (Queen), *Still lovin' you* (Scorpions), *Born in the USA* (Bruce Springsteen), *Un autre monde* (Téléphone).

## Pré-tirés

|                                   | Jean-Luc Lacombe       | Corinne Mesnard             | Fabrice Léonetti     | Nadine Defoy         | Paul Bonneyrat         |
|-----------------------------------|------------------------|-----------------------------|----------------------|----------------------|------------------------|
| <i>I</i>                          | 18                     | 17                          | 16                   | 13                   | 14                     |
| <i>D</i>                          | 14                     | 13                          | 14                   | 14                   | 14                     |
| <i>V<sub>0</sub></i>              | 16                     | 11                          | 24                   | 16                   | 16                     |
| <i>E</i>                          | 18                     | 16                          | 15                   | 13                   | 16                     |
| <i>C</i>                          | 20                     | 13                          | 14                   | 15                   | 14                     |
| <i>P</i>                          | 14                     | 18                          | 19                   | 13                   | 11                     |
| <i>Vue</i>                        | 16                     | 20                          | 20                   | 15                   | 13                     |
| <i>Ouïe</i>                       | 15                     | 19                          | 21                   | 14                   | 12                     |
| <i>Odorât</i>                     | 14                     | 18                          | 17                   | 13                   | 11                     |
| <i>Goût</i>                       | 13                     | 17                          | 18                   | 11                   | 10                     |
| <i>Toucher</i>                    | 12                     | 16                          | 19                   | 12                   | 9                      |
| <i>R</i>                          | 12                     | 13                          | 20                   | 20                   | 12                     |
| <i>F</i>                          | 9 (3D6)                | 11 (4D6)                    | 19 (4D6)             | 13 (4D6)             | 11 (4D6)               |
| <i>V<sub>i</sub></i>              | 11                     | 11                          | 16                   | 15                   | 12                     |
| <i>A</i>                          | 15                     | 11                          | 17                   | 16                   | 15                     |
| <i>Niveau</i>                     | Agent niv. 3           | Débutante niv. 2 «verte»    | Agent niv. 4         | Agente niv. 3        | Débutant niv. 2 «vert» |
| <i>Taille</i>                     | 1,80 m                 | 1,64 m                      | 1,85 m               | 1,74 m               | 1,68 m                 |
| <i>Poids</i>                      | 80 kg                  | 58 kg                       | 75 kg                | 66 kg                | 58 kg                  |
| <i>Apparence</i>                  | 11 (inquiétant)        | 14 («passe-partout»)        | 11 (inquiétant)      | 20 (belle)           | 14 («passe-partout»)   |
| <i>Réputation</i>                 | 10 (mauvaise, trouble) | 18 (bonne, bien considérée) | 16 («sans histoire») | 14 («sans histoire») | 12 («sans histoire»)   |
| <i>déceler bruit</i>              | 15 %                   | 27 %                        | 33 %                 | 12 %                 | 6 %                    |
| <i>déceler présence</i>           | 17 %                   | 45 %                        | 21 %                 | 12 %                 | 12 %                   |
| <i>déceler goût</i>               | 9 %                    | 21 %                        | 24 %                 | 3 %                  | 0 %                    |
| <i>déceler odeur</i>              | 12 %                   | 24 %                        | 21 %                 | 9 %                  | 3 %                    |
| <i>déceler détail</i>             | 16 %                   | 20 %                        | 20 %                 | 15 %                 | 13 %                   |
| <i>ouvrir coffre-fort</i>         | 36 %                   | 36 %                        | 64 %                 | 36 %                 | 24 %                   |
| <i>ouvrir serrure</i>             | 68 %                   | 64 %                        | 88 %                 | 48 %                 | 40 %                   |
| <i>fabriquer piège</i>            | 84 %                   | 56 %                        | 72 %                 | 48 %                 | 60 %                   |
| <i>fabriquer piège électron.</i>  | 84 %                   | 60 %                        | 76 %                 | 48 %                 | 52 %                   |
| <i>désamorcer piège</i>           | 57 %                   | 36 %                        | 104 %                | 60 %                 | 60 %                   |
| <i>désamorcer piège électron.</i> | 57 %                   | 36 %                        | 104 %                | 60 %                 | 60 %                   |
| <i>obtenir renseignement</i>      | 88 %                   | 52 %                        | 56 %                 | 48 %                 | 48 %                   |
| <i>calmer résident</i>            | 96 %                   | 40 %                        | 92 %                 | 56 %                 | 64 %                   |
| <i>convaincre résident</i>        | 88 %                   | 52 %                        | 56 %                 | 48 %                 | 48 %                   |
| <i>séduire résident</i>           | 60 %                   | 16 %                        | 44 %                 | 44 %                 | 36 %                   |
| <i>progression discrète</i>       | 44 %                   | 48 %                        | 104 %                | 76 %                 | 32 %                   |
| <i>grimper paroi</i>              | 28 %                   | 48 %                        | 100 %                | 72 %                 | 20 %                   |
| <i>camouflage</i>                 | 76 %                   | 32 %                        | 104 %                | 60 %                 | 68 %                   |
| <i>pêche</i>                      | 56 %                   | 68 %                        | 96 %                 | 64 %                 | 36 %                   |
| <i>chasse</i>                     | 24 %                   | 24 %                        | 56 %                 | 56 %                 | 24 %                   |
| <i>précision au tir</i>           | 84 %                   | 72 %                        | 100 %                | 64 %                 | 64 %                   |



Un scénario de **Laurent Lepleux** • Illustrations de **Jean-Baptiste Maistre** et **Grabaleon**

# La Source Noire

## pour *Middle-Earth Role Playing*

**Ce scénario prend place dans une des colonies naines des Montagnes Bleues, peu avant l'assaut d'Angmar sur l'Arthedain, en l'an 1974 du Troisième Âge. En annexe de ce scénario se trouve donc un court descriptif d'Ang-Dûm.**

### LA ROUTE SE POURSUIT, SANS FIN...

L'hiver touche à sa fin, et commence l'année 1974 du Tiers Âge. Sans nécessairement être au fait des événements qui se préparent, les aventuriers se trouvent dans la vallée des Nains et se dirigent vers Ang-Dûm.

#### La chute de l'Arthedain

Sans être forcément connus des personnages-joueurs, des événements funestes fournissent la toile de fond de leurs aventures. Ils peuvent avoir entendu des rumeurs, tout particulièrement dans le cadre d'une Chronique utilisant cette période troublée comme la campagne « La ruine d'Arthedain », pour *Tiers Âge*.

À la mort d'Earendur (en 861), le grand royaume d'Arnor fut divisé entre ses trois fils : l'Arthedain, le Rhudaur et le Cardolan étaient nés. À force de querelles intestines, ces royaumes fils de l'Arnor déclinèrent lentement, donnant au Roi-Sorcier, premier lieutenant de Sauron, l'opportunité de s'installer en Angmar (vers 1280) et devenir une menace proche. Les siècles suivants le virent monter en puissance et s'en prendre à ce qui avait été l'équivalent du Gondor dans le Nord. En 1973, l'Arthedain, gouverné par Arvedui, est épuisé, à force d'attaques venues d'Angmar. Rassemblant ses forces, le Roi-Sorcier s'apprête à frapper le royaume des Dunedain pour le coup ultime.

---

Sans l'œuvre de J.R.R. Tolkien, le jeu de rôle aurait-il connu le même parcours ? Sa genèse devait beaucoup à l'auteur du *Seigneur des Anneaux*, mais *Donjons & Dragons* n'en était pas une adaptation. Aussi, quand Iron Crown Enterprises édita, en 1984, le jeu **Middle-Earth Role Playing (MERP)**, nombre de rôlistes tolkienophiles disposaient enfin de « leur » jeu. Doté de règles complexes héritées de *Rolemaster* et d'un système de magie qui feraient aujourd'hui bondir tout puriste du Seigneur des Anneaux, *MERP* (*JRTM* dans son incarnation française, publié sous l'égide de Hexagonal) a longtemps réservé les Terres du Milieu à ceux qui étaient capables de maîtriser ces règles tout en respectant l'univers de Tolkien, d'autant que la deuxième édition de 1995 est restée identique en ses principes et son système. La très large gamme, composée de modules mêlant avec plus ou moins de bonheur érudition et donjons, est emblématique de cet équilibre délicat que devaient atteindre les meneurs de *MERP*.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/jeu-de-role-des-terres-du-milieu/jeu-de-role-des-terres-du-milieu-fr>

---

À la fin de l'hiver 1974 du Troisième Âge (peu après ce scénario), le Roi-Sorcier passera à l'assaut. Ce qui avait été un grand royaume sombrera et le Roi Arvedui devra fuir lorsque Fornost, sa capitale, tombera.

La suite appartient à l'Histoire.





## Les dangers du dégel

Si le printemps commence, la montagne est encore marquée par l'hiver. Au cours de leur périple, les voyageurs auront quelques périls à affronter, qui leur montreront que la nature sait être hostile :

- Le chemin qu'ils suivent est coupé par un torrent et, faute de gué, les personnages doivent contourner l'obstacle (et ainsi perdre un temps précieux), à moins d'oser traverser les flots glacés...
- Une pluie diluvienne s'abat sur les voyageurs. En quelques minutes, ils sont trempés. Il leur faut donc, dès que possible, se débarrasser de leurs vêtements détrempés, sous peine d'attraper un rhume (un jet de Constitution facile pourrait arbitrer cette situation). Leurs sacs ayant subi les assauts de la pluie, bon nombre de leurs possessions seront perdues. L'un des effets les plus « utiles » (pour un Maître de Jeu dont les joueurs renâcleraient à s'investir) de cette mésaventure est qu'ils aient besoin rapidement de trouver un abri, la pluie se prolongeant. La cité naine fera office de havre idéal.

En dehors de ce type d'aléa, les personnages ne feront pas de mauvaises rencontres, jusqu'à ce qu'ils croisent le chemin de Dälin et de sa patrouille...

## La patrouille perdue

Depuis de nombreuses années, les Montagnes Bleues et leurs environs ont cessé d'être un lieu sûr. Les orques, gobelins et autres trolls y pullulent et ces derniers mois ont vu une recrudescence des attaques contre les villages, puits miniers et convois commerciaux. Devant le danger grandissant, des patrouilles parcourent cette région.

Dälin, jeune capitaine de la garde patriarcale, est à la tête de l'une d'elles. Au moment où les personnages croisent sa route, elle affronte un détachement d'orques. En traversant une des forêts de conifères plantées sur les flancs des Montagnes Bleues, Dälin et ses douze soldats (archers et porteurs de haches) sont tombés dans une embuscade tendue par une troupe d'orques et de gobelins, qui utilisent l'obscurité des frondaisons pour attaquer.

Une dizaine de gobelins s'est jetée sur les nains. Rapidement, les Khazad ont pris le dessus. Dälin, peu expérimenté, a pourchassé les fuyards. Mal lui en prit : une vingtaine d'orques attendait son détachement dans une combe proche. Le massacre pouvait commencer.

Ce sont les cris qui alertent les personnages (à commencer par celui qui fera le meilleur jet de Perception). Ces cris sont à la fois ceux des nains (de fureur et de rage) et de leurs assaillants (hurlements de joie et de victoire). Les aventuriers ont tout intérêt à se précipiter vers le lieu de la bataille.

Arrivés dans le creux où les Nains sont sur le point de périr, les PJ doivent faire vite. Les Khazad ont déjà perdu sept des leurs et les survivants sont mal en point. Face à eux, une troupe d'orques (le MJ pourra ajuster leur effectif en fonction des PJ) s'apprête à donner l'assaut final.

Même s'ils sont en minorité, les PJ ont l'avantage de la surprise. Leur arrivée peut renverser l'issue probable du combat. Néanmoins, il reste très possible que les aventuriers ne réussissent pas à sauver la patrouille. Dans pareil cas, Dälin, avant d'expirer dans leurs bras, leur narrera en quelques mots la situation de sa cité et leur enjoindra d'aller jusqu'à Ang-Dûm pour rendre compte de l'escarmouche. Dans la suite du scénario, ce n'est donc pas Dälin qui servira de guide aux personnages, mais son frère Gälin, lui aussi officier, resté en garnison à la cité.

## Des bruits de guerre

Dälin et les Nains ayant survécu (leur nombre dépend des PJ : ils sont entre un et cinq), après avoir remercié les PJ, pourront expliquer la raison de leur présence dans cette région. Si les personnages ont déjà des craintes quant à la présence d'agents d'Angmar en Eriador, celles-ci seront confirmées. La région est devenue dangereuse : les PJ et ce qui reste de la patrouille devraient s'unir pour rejoindre la cité. Le MJ pourra, s'il souhaite éprouver leurs forces, mettre sur leur chemin une troupe d'éclaireurs orques. Cette rencontre peut être l'occasion de tisser des liens avec les porteurs de haches et de s'en faire des alliés.

## ANG-DÛM

Logée dans une combe qui cache une forêt de pins, la cité naine de Ang-Dûm est déjà vieille de plusieurs siècles. Il s'agissait à l'origine d'une colonie, implantée là pour l'extraction du minerai de fer, abondant dans cette région. Les filons étant loin d'être épuisés, la colonie est devenue cité, les Nains aménageant les grottes naturelles en un réseau habitable. Ang-Dûm n'a rien de comparable avec Khazad-Dûm, mais utilise les mêmes principes. Le fer fait la fortune et la renommée d'Ang-Dûm. Jusqu'à ces derniers mois, la vie y était florissante. Mais la présence de pillards et de maraudeurs pèse lourd sur le climat dans la région. Les routes qui mènent à Ang-Dûm ne sont plus sûres. Les nouvelles qu'apportent Dälin et les PJ ne feront donc rien pour améliorer la situation.

A l'auberge « *La Forge* », où Dälin guidera les PJ, nombreux sont ceux qui se presseront autour d'eux pour les écouter narrer leur périple. La situation devient périlleuse et les habitants d'Ang-Dûm savent qu'ils ne peuvent compter que sur eux-mêmes. En effet, le Roi d'Arthedain a déjà fort à faire pour maintenir l'ordre et résister aux attaques d'Angmar.

## La Forge

Parmi les auberges d'Ang-Dûm, c'est la plus adaptée aux voyageurs : ses dimensions lui permettent d'accueillir sans heurts ceux qui dépassent la taille du peuple nain. L'aubergiste (un ancien mineur, nommé Föghin) accueillera les PJ gracieusement, eu égard au secours porté à la patrouille de Dälin, l'un de ses cousins.

D'autres clients sont présents dans l'auberge. Citons :

- **Idrilian**, un commerçant venu négocier auprès du patriarche une affaire importante et secrète. Idrilian concédera rapidement qu'il est envoyé par Arvedui, le Roi d'Arthedain, pour obtenir de la cité la fourniture d'armes.
- **Ghürin**, le propriétaire de la forge voisine. Ce Nain ombrageux a perdu la main droite au cours d'un accrochage avec des orques et ne peut plus exercer son art. Ses deux cousins (Ügmihl et Khümin) le remplacent à l'atelier et suivent ses précieux conseils, tandis qu'il se console avec l'excellente bière de Föghin.

## Le Patriarche

Alors que les PJ finissent leur narration, trois guerriers nains entrent dans l'auberge et les prient de les suivre. Ces soldats sont au service du patriarche Khizal (dit l'Ancien) et sont mandés devant lui pour lui rapporter les faits.

C'est sans leurs armes que les personnages sont attendus chez le patriarche. Y voir un traquenard est incongru.

Dans le hall qui lui sert de « palais », Khizal écoutera les PJ, dubitatif, entouré des quarante guerriers de sa garde d'élite. À la fin du récit, l'Ancien prendra la parole : « *La présence d'orques, si près de notre cité, n'est pas chose nouvelle. Au cours des siècles passés, ces créatures ont déjà tenté de s'installer dans les parages. Nous les délogerons, comme nous l'avons toujours fait. Il n'est nul besoin d'affoler notre peuple, pour une poignée de gobelins en maraude* ».

Khizal ne prend pas la menace au sérieux. Si les personnages tentent de le convaincre du danger, il les congédiera. Insister ne fera qu'envenimer la situation et transformera, aux yeux du patriarche, les PJ en dangereux agitateurs...

Khizal l'Ancien règne sur la colonie avec un mélange de sagesse et de fermeté qui lui valent le respect des siens. Si les décisions majeures sont prises par un Conseil de sept Khazad, le patriarche a le dernier mot. Il s'est fait quelques ennemis dans Ang-Dûm, mais a suffisamment de partisans et d'informateurs discrets pour que son pouvoir y soit assuré.





## MEURTRES EN TERRES NAINES

### Première victime

Au soir de leur arrivée, les personnages seront témoins d'un incident. Un des habitants d'Ang-Dûm, Gazûn, connu pour être un bon vivant (et, pour un Khazad, le mot peut prendre tout son sens !), s'écroulera en effet non loin d'eux. En proie à un étrange mal, Gazûn se tord de douleur, avant d'être pris de vomissements et de convulsions. Après une poignée de minutes, il expire, le front ruisselant de sang.

Il est possible d'examiner Gazûn, avant l'arrivée de la garde. Quelques indices peuvent alors être relevés : l'odeur d'ail qui émane de Gazûn, ainsi que la couleur bleutée de sa peau.

Il est impossible d'en découvrir plus avant l'arrivée des gardes. Si les personnages tentent d'examiner Gazûn, ils seront repoussés.

Auprès des Nains témoins de la scène, il est possible d'apprendre les faits suivants :

- Gazûn était amateur de bière. Il était connu pour ses abus de boisson.
- Le défunt semblait malade, ces derniers jours. Il a d'ailleurs fait un scandale le matin même, dans l'auberge « *La chauve-souris* », prétextant que la viande était avariée.
- Gazûn a beaucoup bu, ce jour là (et « beaucoup », pour un Nain, c'est vraiment... beaucoup !), car il était en rogne après l'esclandre de l'auberge.
- Certains témoins tendent à penser que Gazûn n'est pas le seul à souffrir de ce mal étrange. Un de ses voisins, un certain Razâg, souffre aussi de douleurs au ventre.

### Où est le corps ?

Les PJ peuvent vouloir examiner le corps de Gazûn. Or, la garde de Khizal a déjà mis le cadavre hors de portée. Les soldats ont mission d'incinérer Gazûn dès le lendemain.

Un Nain pourra être choqué que ce sort soit réservé à un Khazad. D'ordinaire, les défunts sont enterrés, dans des cryptes ou des cairns, au contact avec la pierre dont Aulë fabriqua ses enfants. L'incinération est rare et réservée aux circonstances exceptionnelles. Khizal, redoutant une épidémie, préfère être prudent, quitte à renoncer à un rite sacré...

Si les aventuriers veulent examiner le corps, il leur faut donc faire vite. Se rendre dans la crypte située près du logement du patriarche n'est pas aisé. La meilleure solution est d'accompagner le père et les frères de Gazûn, venus prier Aulë.

Sur le corps, des taches brunes pourraient évoquer aux plus érudits des PJ (c'est-à-dire ceux réussissant un jet d'Intelligence difficile) un empoisonnement.

### Deuxième victime

En se rendant dans la deuxième profondeur, là où résidait Gazûn, il est possible de rencontrer Razâg, son voisin. Razâg habite avec son frère, Khigûr qui, bien que méfiant, laissera entrer les PJ.

Razâg fait peine à voir : il a la gorge sèche, un rictus de douleur quasi permanent et les traits tirés. Sa vie ne tient plus qu'à un fil. Voici ce que peut leur apprendre l'entrevue :

- Razâg n'a pas fait d'abus, ces derniers temps. Il a travaillé, comme il le fait depuis des années, et rien n'est venu troubler son quotidien
- Les premiers symptômes de maladie sont apparus la semaine dernière, sous forme de violentes crampe d'estomac et de vomissements. Razâg a mis ces troubles sur le compte de la nourriture de « *La chauve-souris* » et a cessé de s'y rendre.
- Évidemment, il écluse régulièrement quelques pichets de bière avec ses amis.

En plein interrogatoire, le Nain aura des convulsions, avant de transpirer du sang. Khigûr, affolé par le spectacle de son frère mourant, demandera aux personnages de quitter les lieux. S'ils n'obtempèrent pas, les PJ assisteront à la mort de Razâg.

## LES PROTAGONISTES DU DRAME

### Khizal

Le patriarche est méfiant vis-à-vis des PJ. Ces étrangers sont suspects et peuvent vite être accusés, pour peu que les circonstances jouent contre eux. Si l'un des PJ s'avère être un Nain (et, à plus forte raison, originaire des Montagnes Bleues), Khizal sera encore plus sévère avec lui, qu'il accusera d'avoir trahi son peuple...

Peu à peu, le patriarche prend les PJ en grippe car son autorité est mise en doute par la situation. En dernière extrémité, il pourra envoyer les PJ à l'ombre ou les bannir. Sa méfiance naturelle envers tout ce qui n'appartient pas à sa cité, n'a fait qu'empirer avec l'âge et la situation ne fait rien pour arranger cela. Ce sera son plus grand tort : faute de prendre l'affaire au sérieux dès le premier décès, il aura une longueur de retard sur les PJ.

Le climat délétère qui s'instaure à Ang-Dûm peut amener les aventuriers à imaginer que Khizal est à l'origine de l'épidémie. Laissez-les suivre cette fausse piste, même si elle est totalement incompatible avec le sens de l'honneur khazad. Ils feront le jeu du coupable sans le savoir. Il reste à espérer qu'ils se rendent compte de leur erreur avant qu'il ne soit trop tard.



## La vérité

La colonie naine est victime d'un empoisonnement de masse. Le mal est contenu dans la bière que brasse Giralguzan. Ce qu'il ignore, c'est qu'un empoisonneur s'est glissé chez lui en son absence et a déposé dans les fûts de bière en fin de maturation une dose d'arsenic.

Ce breuvage étant ensuite vendu dans toute la cité (et dans d'autres villes naines, tant il est fameux), on imagine sans peine que l'attaque est d'ampleur.

Les symptômes, dont les personnages pourraient être victimes (voir plus loin) sont les suivants : tout d'abord un goût métallique dans la bouche et une odeur d'ail. Puis, la gorge est sèche et la victime a des difficultés à déglutir. Après ces premiers symptômes suivent brusquement de fortes nausées et vomissements, des douleurs abdominales et une diarrhée. Enfin, l'empoisonnement se termine par une cyanose (couleur bleutée de la peau), un refroidissement des extrémités et des convulsions. Il est également possible que la personne transpire du sang.

Le coupable est l'émissaire (ou prétendu tel) du roi d'Arthedain : Idrilian.

## Le coupable inattendu

Idrilian est originaire du Rhudaur, et non d'Arthedain. Ces deux royaumes ont connu des destinées bien différentes. Tandis que le roi de Fornost réussissait à maintenir son pays à flot, le Rhudaur s'écroulait peu à peu, pris entre les dissensions internes et la pression d'Angmar.

Avant l'assaut sur l'Arthedain, le Roi-Sorcier décida de mettre toutes les chances de son côté, en isolant le dernier royaume de l'Ouest. Parmi ses émissaires, Nalkumar, un noble du Rhudaur, dépossédé de ses biens, réussit à convaincre Idrilian, l'un de ses proches, que l'Arthedain était responsable de la chute du Rhudaur. Selon lui, Angmar ne menaçait pas le Rhudaur et ne s'attaquerait qu'à l'Arthedain. Affaiblir l'Arthedain était donc agir pour le Rhudaur : aussi raccourci que soit ce raisonnement, il a fait son chemin dans l'esprit d'Idrilian, ardent défenseur de son royaume natal.

Idrilian eut pour mission de discréditer l'Arthedain auprès des Nains de l'Ered Luin, mais découvrit bientôt qu'il était plus simple et plus efficace d'affaiblir les cités naines de cette région. Sans l'appui des phalanges khazad, les hommes d'Arvedui verraient leur flanc ouest cruellement mis à nu.

Pour cela, Idrilian a imaginé un stratagème : il empoisonne leur fameuse bière. Une fois qu'une quantité suffisante de Nains sera atteinte, il compte quitter discrètement Ang-Dûm et retourner en Rhudaur rendre compte de son succès.

S'il est pris, il clamera sa loyauté envers l'Arthedain, discréditant ce royaume. Sinon, les dégâts seront profonds et irrémédiables, la bière étant vendue à nombre d'autres cités. Le plan est imparable.



## ENQUÊTE EN TERRES NAINES

Mener l'investigation dans Ang-Dûm n'est pas aisé, tant les Nains sont un peuple fermé. Si on ajoute à cela l'hostilité du patriarche, la tâche devient ardue.

Voici néanmoins quelques pistes :

- Les deux premières victimes étaient de grands consommateurs de bière. Les personnages peuvent apprendre qu'ils étaient amateurs de celle de Giralguzan, qui tient « *La Grande choppe* ». Ce dernier, fier de sa recette (il la tient de son père, qui lui-même l'avait reçue de ses aïeux), ne laissera pas des étrangers examiner facilement son matériel de brassage. D'autres brasseurs existent, bien entendu, mais ne lui font pas concurrence, tant son breuvage est savoureux.
- Si on l'interroge sur la situation en Arthedain, Idrilian commettra quelques erreurs. Il peut, ainsi, se tromper sur le nom de la Reine actuelle (Friel), ou sur des points d'histoire du Royaume. Mis en défaut, Idrilian fera profil bas, mais deviendra ensuite très méfiant.
- S'il se sent en danger, Idrilian tentera de discréditer les personnages auprès du patriarche, quitte à les dépeindre comme étant des individus capables d'ensorceler la cité : n'est-ce pas depuis leur arrivée que l'épidémie a éclaté ?



## Événements envisageables

Selon les actes des personnages, la situation dans la colonie peut évoluer de maintes façons.

Sans aucune intervention de leur part, l'épidémie qui se répand dans la colonie nuit à l'ambiance habituellement conviviale y régnant. Pour des prétextes futiles, des rixes peuvent éclater. Le patriarche, soucieux de maintenir l'ordre dans sa cité, répondra à ces troubles par la force et en fera emprisonner les fauteurs.

Pendant que les Nains s'entre-déchirent, Idrilian continue son œuvre et d'autres Khazad meurent. Les buveurs de bière sont les seuls à être touchés, par ordre de consommation. Lentement, Ang-Dûm se referme sur elle-même et les « étrangers » sont priés d'aller loger ailleurs, quand ils ne sont pas purement et simplement accusés d'y avoir apporté le mal et jetés dans des geôles.

En cas d'une implication de leur part, les événements peuvent évoluer moins dramatiquement. Les victimes du poison peuvent être sauvées, si la dose ingérée n'est pas trop élevée. En les isolant dès les premiers symptômes, il est possible d'arrêter l'avancée de l'arsenic. Pour les tirer d'affaire, l'intervention d'un guérisseur est cependant nécessaire. Si aucun des personnages n'est doué de ce talent (ce qui est probable, étant donné le système de règles du jeu, alors on lui substituera un jet très difficile d'Intelligence), il faudra se rendre à la cité la plus proche (une autre colonie, située à plusieurs jours de marche) et en ramener un.

## Final(s)

Plusieurs conclusions sont envisageables. On peut imaginer que les PJ finissent par découvrir les manigances d'Idrilian et le surprennent alors qu'il se faufile chez Giralguzan pour accomplir son forfait. Acculé, le jeune homme, persuadé d'agir pour la bonne cause, exposera son plan aux aventuriers, quitte à les affronter.

Par contre, s'il peut s'enfuir, Idrilian n'hésitera pas à filer vers Nalkumar, son maître. Les personnages peuvent alors le poursuivre et même aller jusqu'à son commanditaire. Mais cela est une autre histoire.

S'il est pris, Idrilian devrait être livré à la justice khazad, ce qui laisse peu de doute sur sa survie. Dans tous ces cas, le patriarche devra reconnaître qu'il a méjugé ces étrangers et ira jusqu'à leur présenter des excuses.

Enfin, dans le cas où les PJ ne s'intéressent pas à l'enquête ou ne mettent pas la main sur le coupable, Idrilian poursuit son œuvre et les morts se multiplient. Certains nains poussés par lui à la révolte se soulèvent contre le patriarche. Ang-Dûm connaît une période de guerre intestine, et la révolte est réprimée dans le sang. Il sera impossible de compter sur les phalanges naines lors du conflit à venir...

## PERSONNAGES JOUEURS PRÉ-TIRÉS

Si les joueurs ne disposent pas de personnages dont le passage dans les Ered Luin est plausible à cette période, le Maître de Jeu peut se rabattre sur ces PJ :

- Un chasseur qui a ses habitudes dans la région et connaît déjà Ang-Dûm : Wulfhir
- Trois nains en route vers Khazad-Dûm et faisant étape à la cité
- Dalin, l'officier commandant la patrouille rencontrée au début du scénario (si besoin)

Si les personnages pré-tirés sont utilisés, leur rencontre peut avoir lieu à quelques lieues de la cité naine alors qu'ils font route ensemble, dans un souci de prudence évident.

### Wulfhir

Au premier coup d'œil, Wulfhir pourrait passer pour un rustre à peine sorti des bois. S'il passe effectivement la majeure partie de sa vie dans les terres sauvages, il n'en est pas moins un être sociable doté d'un bon sens à toute épreuve. Souvent, il s'est rendu à Ang-Dûm et s'y est fait quelques amis. Lorsque le scénario commence, Wulfhir vient d'être blessé par un ours qui l'a surpris. Sa blessure handicape modérément Wulfhir

*Force : 90 – Agilité : 85\* – Constitution : 95 – Intelligence : 70 – Intuition : 80 – Présence : 60 – Apparence : 60*

*Bonus Défensif : +10\**

*Bonus Offensif : +30 (Arc)*

*Armure : cuir souple (si nécessaire)\**

*Manœuvres et Mouvements : +10 (+25 sans armure)*

*Points de coups : 60 (en tenant compte de sa blessure)*

*Filature/Dissimulation : +30 – Perception : +25 – Survie dans la Nature : +40 – Escalade : +10*

### Kilhîn, Fögrhîn et Bührag

Ces trois Nains venus d'une petite cité située à quelques jours de marche, comptent faire halte à Ang-Dûm avant de se lancer dans un long périple : rejoindre Khazad-Dûm, où ils devront rencontrer le Roi Dûrin VI. Il s'agit pour eux de s'assurer que l'Ost Royal pourrait venir en renfort auprès des Nains des Montagnes Bleues, en cas de besoin.

*Force : 90 – Agilité : 75 – Constitution : 90 – Intelligence : 65 – Intuition : 60 – Présence : 50 – Apparence : 60*

*Bonus Défensif : +10*

*Bonus Offensif : +40 (Hache)*

*Armure : Cuir rigide (si nécessaire)*

*Manœuvres et Mouvements : -5 (+10 sans armure)*

*Points de coups : 70*

*Filature/Dissimulation : 0 – Perception : -5 – Premiers soins : 0 – Escalade : +5*



### Dalín

Le jeune officier de la garde patriarcale peut être incarné par l'un des joueurs (qui aura dans ce cas droit à une introduction différente). Loyal avant tout, Dalín n'est pas pour autant aveuglé par son attachement à sa cité.

*Force : 90 – Agilité : 85 – Constitution : 90 – Intelligence : 65 – Intuition : 50 – Présence : 50 – Apparence : 55*

*Bonus Défensif : +10*

*Bonus Offensif : +15 (Hache)*

*Armure : Mailles (si nécessaire)*

*Manœuvres et Mouvements : 0 (+10 sans armure)*

*Points de coups : 80*

*Filature/Dissimulation : 0 – Perception : -5 – Premiers soins : -5 – Escalade : +5*

## PRINCIPAUX PERSONNAGES NON JOUEURS

Plein de charisme, **Idrilian** est aveuglé par l'admiration qu'il porte à Nalkumar et la haine pour l'Arthedain que celui-ci a fait naître chez lui. Persuadé du bien-fondé de sa cause, Idrilian ira jusqu'au bout, convaincu d'agir pour le bien de son Rhudaaur natal.

*Force : 70 – Agilité : 85 – Constitution : 70 – Intelligence : 85 – Intuition : 60 – Présence : 80 – Apparence : 80*

*Bonus Défensif : +5*

*Bonus Offensif : +15 (Épée)*

*Armure : cuir souple (si nécessaire)*

*Manœuvres et Mouvements : 0 (+10 sans armure)*

*Points de coups : 40*

*Embuscade : +5 – Filature/Dissimulation : +35 – Perception : +5 – Escalade : +5*

**Les Nains présents dans Ang-Dûm** sont assimilables à des guerriers de niveau entre 1 (pour les plus jeunes) et 8 (pour les vétérans). Si, entre eux, ils utilisent le Khuzdul, tous maîtrisent le langage commun. Fidèles à leur cité et au patriarche, ils ne sont pas pour autant aveugles et sauraient entendre la voix de la raison.

*Force : 90 – Agilité : 85 – Constitution : 65 – Intelligence : 75 – Intuition : 60 – Présence : 45 – Apparence : 70*

*Pour les plus jeunes, prendre les caractéristiques suivantes : Bonus Défensif : +5*

*Bonus Offensif : +10 (Hache)*

*Armure : mailles (si nécessaire)*

*Manœuvres et Mouvements : -10 (+10 sans armure)*

*Points de coups : 40*

*Embuscade : -10 – Perception : +0 – Escalade : +5*

Les **quarante** guerriers de la garde de l'Ancien répondent aux caractéristiques suivantes :

*Bonus Défensif : +25*

*Bonus Offensif : +50 (Hache)*

*Armure : mailles (si nécessaire)*

*Manœuvres et Mouvements : +10 (+15 sans armure)*

*Points de coups : 75*

*Embuscade : 0 – Perception : +50 – Escalade : +25*



Un scénario d'**Arnaud Prié** • Illustrations de **Nicolas Faline**

# Le Bon Parti

## pour *Premières Légendes de la Table Ronde*

Ce scénario est prévu pour un groupe de trois à six personnages composé exclusivement de jeunes chevaliers sans terres et désargentés. Il propose un défi ludique sans pour autant verser dans la boucherie. De ce fait, il convient très bien à une initiation, d'autant que l'aventure peut se jouer sans problème en quelques heures, en fonction des chapitres optionnels joués. Maintenant, en selle ! Et que le meilleur parti l'emporte !

### LA BARONNIE DE GUER

Le **baron de petite Bretagne, Anselme de Guer**, a quarante-cinq ans. Il est atteint d'une maladie mortelle incurable mais ne peut se résoudre à laisser son fief sans héritier mâle pour lui succéder. **Éléonore**, sa fille unique, n'a que seize ans. Depuis la perte de son épouse, Anselme a reporté toute son affection sur cette enfant qu'il surprotège. Désormais, Éléonore exige un époux loyal et fidèle, preux et protecteur, sage et mesuré, pieux et juste, aimant et courtois – un parfait modèle de chevalerie. Impuissant à trouver un prétendant convenable, le baron décide d'envoyer quérir **Étienne Le Bart**, son fidèle conseiller et ami de toujours. Les deux complices conçoivent alors un plan...

### La mise à l'épreuve

Les vieux amis organisent d'abord un grand tournoi en la baronnie, auquel convient toute la fleur de la chevalerie bretonne. Joutes et banquets ne suffisant pas à départager les jeunes nobliaux, le baron et son éminence grise imaginent une quête pour tester les prétendants. À l'issue du tournoi, ils réunissent les quelques écuyers et jeunes chevaliers repérés par Éléonore pour leur offrir une mission de la plus haute importance, récompensée par cent beaux besants d'or chacun. C'est là que les PJ, des chevaliers sans le sou, entrent

---

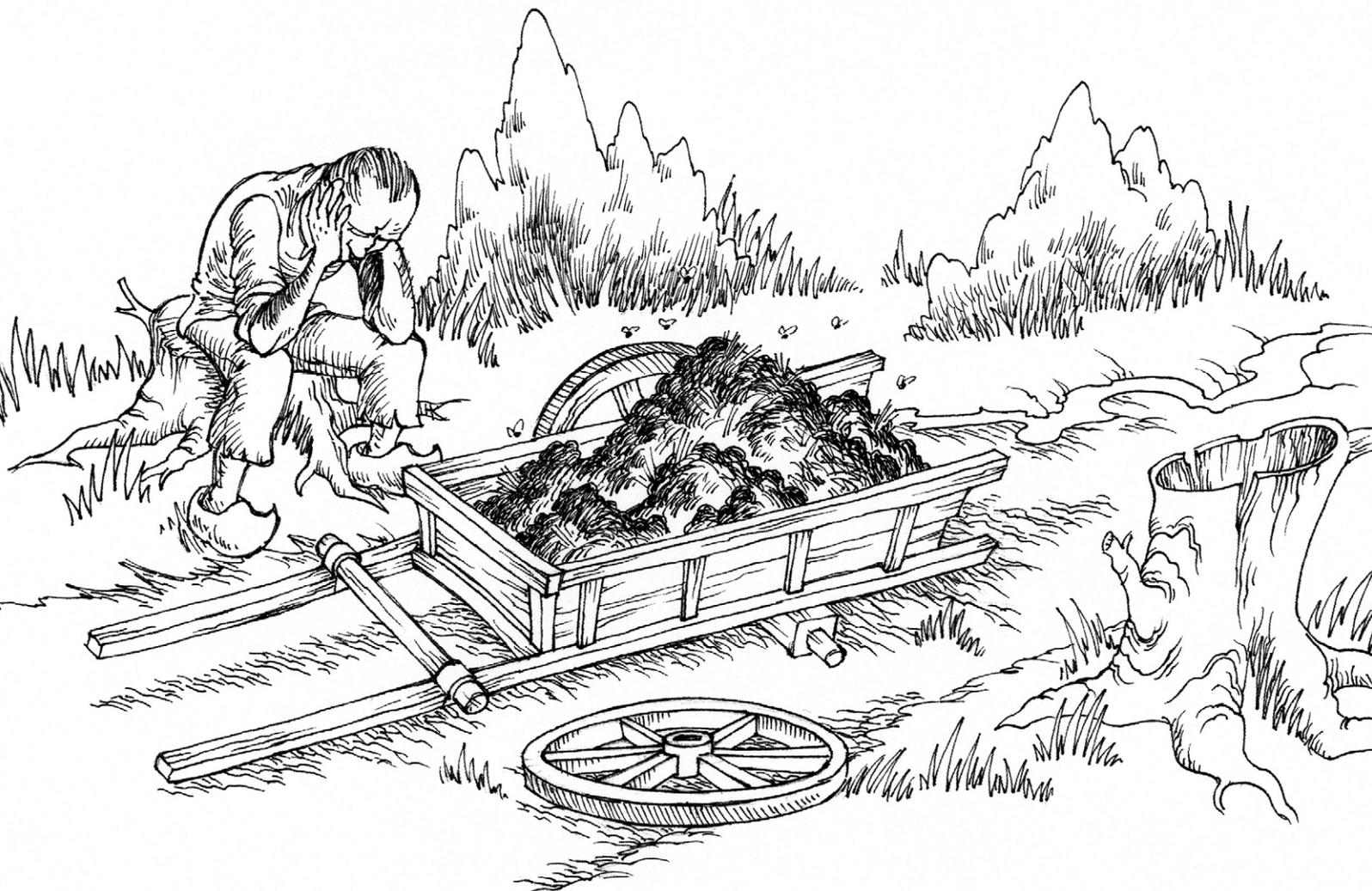
En 1983, **Légendes** est le deuxième jeu de rôle de création française, quelques mois à peine après *L'Ultime Épreuve*. Il opte pour un réalisme méticuleux, avec un système de jeu détaillé à l'extrême ainsi qu'une documentation historique et littéraire très poussée dès son premier livret univers, *Légendes celtiques*. Considérablement simplifiée avec les *Premières Légendes*, la gamme s'étend de l'Égypte à la Grèce antique en passant par les Mille et une nuits et, aux mains d'Anne Vétillard, à la matière de Bretagne. À l'inverse de *Pendragon* qui paraît la même année, l'auteure prend le parti de laisser les joueurs manipuler la part fantastique de l'univers et de leur permettre de jouer des personnages de toutes origines. La conjonction de l'historique et du fantastique influence durablement le jeu de rôle médiéval-fantastique à la française : avec *Légendes* et ses avatars s'est imposée une exigence documentaire qui n'entrave pas la liberté dans le jeu avec l'histoire.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/legendes-de-la-table-ronde/table-ronde-fr>

---

en scène. En plus de briller, cette quête pourrait leur permettre de remplacer une lance d'arçon brisée en joute, de faire raccommoder une armure après un mauvais coup de lance ou de s'offrir un cheval de meilleur sang.

L'entrevue a lieu dans le donjon, à huis-clos. Éléonore a confiance dans le discernement de son père et de son conseiller pour que la quête révèle le meilleur chevalier et ne participe pas à l'entrevue.



## Une quête nébuleuse

Le tournoi terminé, le conseiller du baron, formule la quête : « ramener au castel dans les meilleurs délais Hector, descendant du baron Anselme, afin que son père le puisse voir une dernière fois avant de mourir et lui transmettre à temps l'autorité du fief. » C'est un mensonge. Cet Hector n'est pas le fils du baron et la quête n'a d'autre but que la mise à l'épreuve de leur discernement, l'heureux élu n'étant rien moins que le futur baron.

Âgé d'une dizaine d'années, Hector est en réalité le fils d'Étienne Le Bart et d'une bergère, remis aux soins des **Sœurs de Saint-Louis**, un orphelinat reclus au cœur de la forêt de Brocéliande. L'enfant a actuellement une dizaine d'années. Resté célibataire, Étienne pense que le temps est venu de le ramener auprès de lui. La quête est une bonne occasion, d'autant plus que le chemin n'est pas sûr. Il faut plusieurs jours de chevauchée pour se rendre chez les Sœurs, des brigands se cachent dans la forêt et des légendes très

vivaces témoignent de la présence de créatures magiques tapies sous les chênaies et les hêtraies de Brocéliande.

Étienne est du voyage pour être les yeux et les oreilles d'Éléonore et de son père : il doit rendre compte du comportement et des exploits de chacun des prétendants potentiels. Afin de les tester, il s'est rendu jusqu'aux forges de Paimpont avant le tournoi. Grimé et travesti pour ne pas être reconnu, il a soudoyé les charbonniers et organisé les premières épreuves.

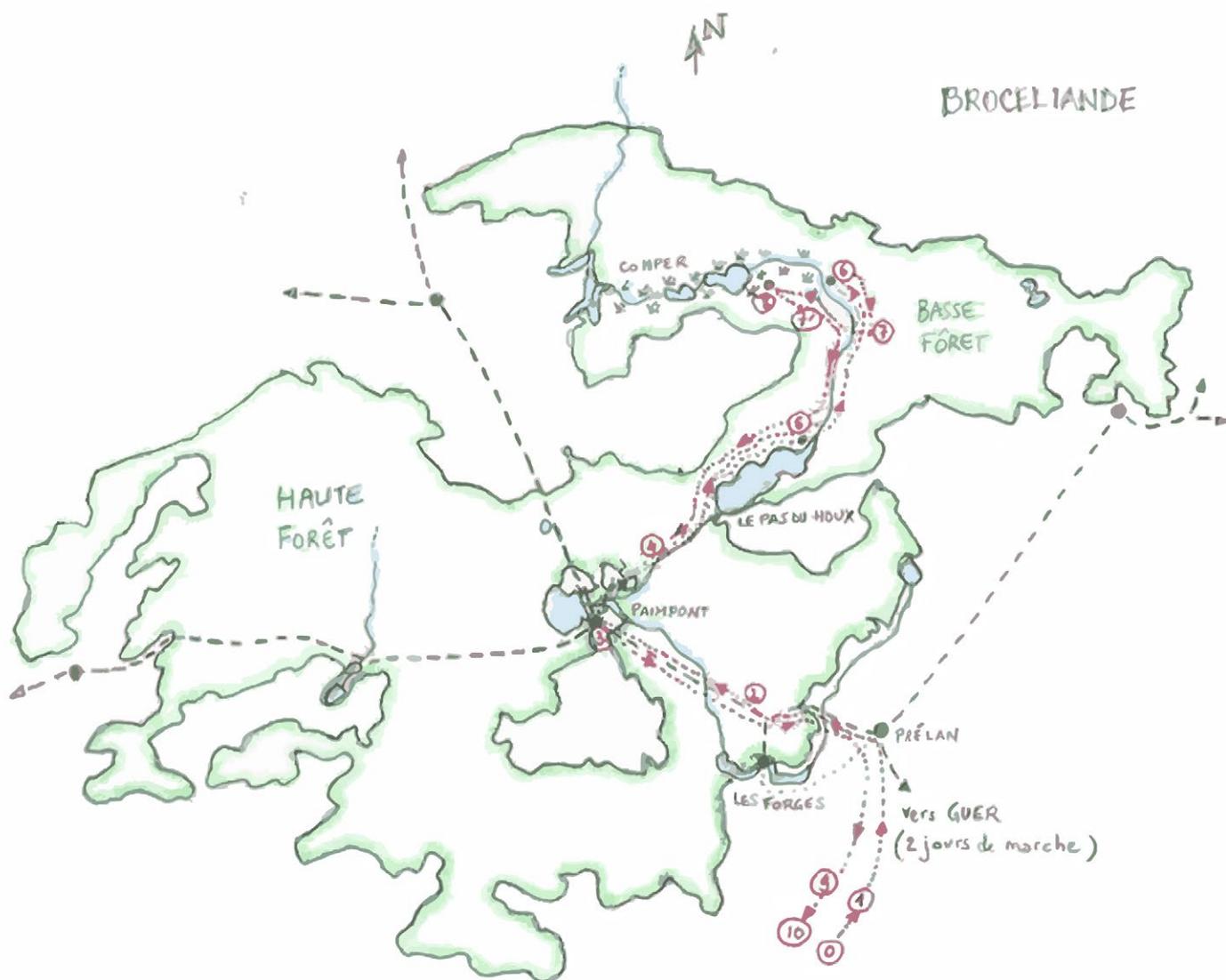
Après avoir prêté serment de loyauté et de silence au sujet de la quête à un baron très malade, les chevaliers n'ont que peu de temps pour se mettre en route : ses jours sont comptés et Étienne les presse.

*Il est recommandé qu'Étienne soit interprété par un des joueurs, expérimenté et de préférence tempéré. Pensant conduire la mission à sa guise, il verra la situation lui échapper. Sa fiche est prévue à cet effet.*



## PÉRIPLÉ AU CŒUR DE BROCELIANDE

Les événements sont repérés par un chiffre (X) reporté sur la carte. Certaines péripéties sont optionnelles.



### Mais ? C'est... du fumier ? (1) [optionnel]

À la sortie du bourg de Guer, un lourd chariot à main bloque la piste qui mène à Paimpont. Le **Prosper** se rendait à l'épandage avec son chariot de fumier frais quand une roue s'est détachée. Il est assis, tête dans les mains, désespéré. À l'instar de Lancelot dans *Le Chevalier de la Charrette*, les chevaliers doivent accepter des sacrifices. Deux robustes personnes au moins sont nécessaires pour réparer la charrette. Humilité et dévouement envers les moins bien lotis sont des vertus chevaleresques. Au moment de repartir, Étienne (s'il est un PNJ) glisse très discrètement un sou dans la main ou le chariot de Prosper en lui adressant un clin d'œil de connivence, au risque de se faire reconnaître.

### Des chevaliers au charbon (2)

Après deux jours de chevauchée, à l'approche d'un essart, le groupe est hélé par de robustes gaillards couverts de peaux et d'oripeaux et armés de haches, de bâtons et de gourdins. Les hommes ont des marques de suie sur leurs habits, leur gueule et leurs pognes. Ces charbonniers alimentent les forges voisines. Ils ont pour mission de bousculer les jeunes nobliaux sans trop verser de sang. L'épreuve est un test de courage, mais surtout de sagesse et de mesure pour les chevaliers. Les charbonniers se font passer pour des sujets maltraités du baron, lequel ne se soucierait jamais d'eux, alors qu'ils font tourner ses forges à plein régime. Ils réclament de l'or pour nourrir leurs familles et deviennent agressifs si les chevaliers se montrent arrogants ou radins.



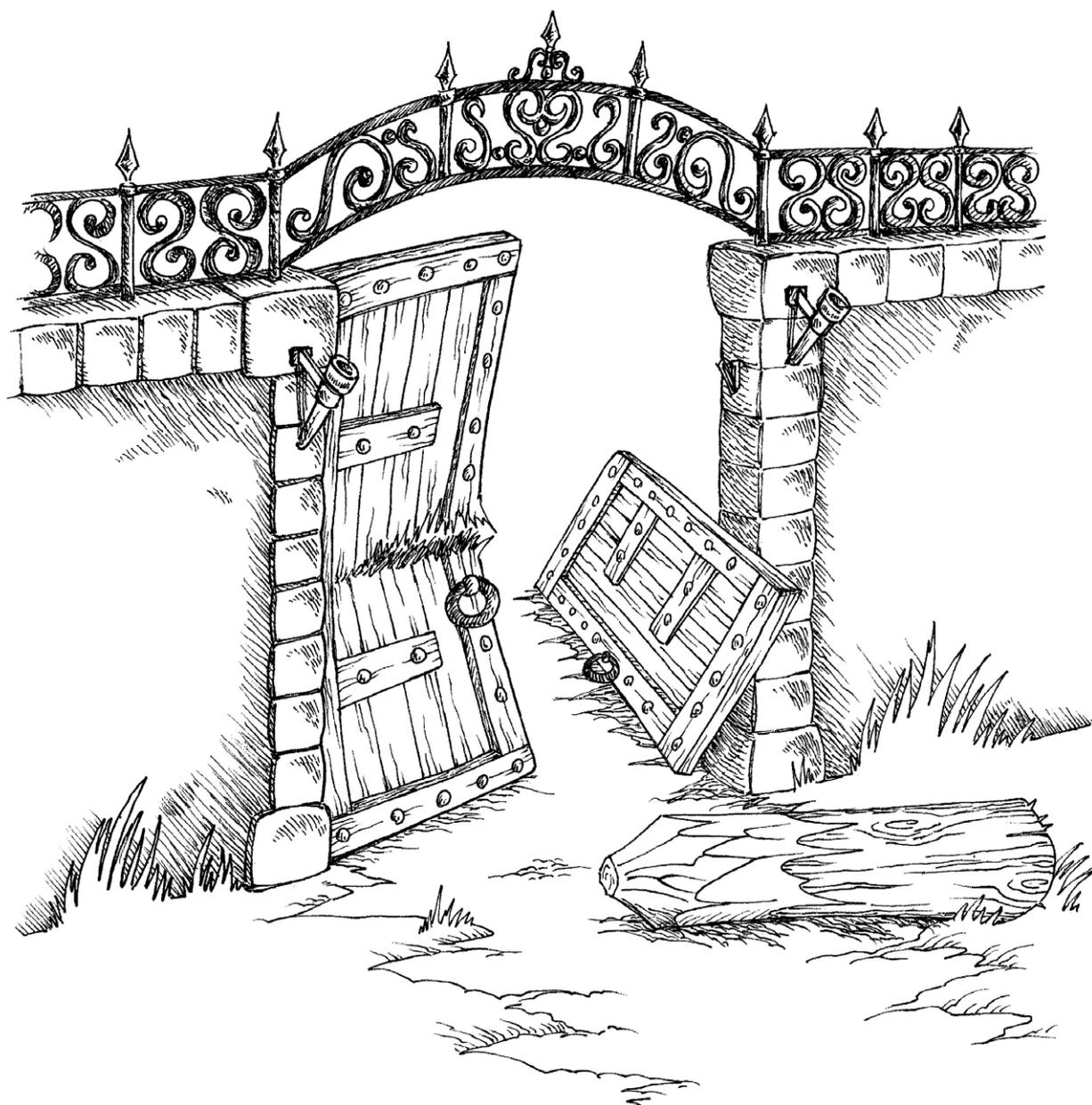
**Yan, le chef des charbonniers**, un colosse de chair et d'os, est le porte-parole. Il se peut que la situation lui échappe car certains de ses compagnons sont incontrôlables. L'embuscade comprend au moins trois à quatre fois plus de charbonniers et de forestiers que de PJ. Un cercle de gaillards entoure les cavaliers et se resserre pour bloquer toute fuite. Des remous dans les feuillages en lisière laissent apparaître quelques archers pointant leurs arcs vers les chevaliers.

Il faut aux joueurs beaucoup de retenue et de sagesse pour ne pas provoquer de bain de sang. Les charbonniers provoquent les chevaliers en les traitant de damoiseaux efféminés, de marauds montés sur des mulets, comparent leurs vêtements colorés à ceux des donzelles, leur disent qu'ils ne valent guère plus que les gueux. Si les choses tournent mal, avec blessure, Yan tente de calmer le jeu. Si les PJ se montrent cléments et raisonnables, l'épreuve prend fin.

Des PJ très magnanimes ou au contraire très intimidants apprennent qu'un mystérieux cavalier, un homme âgé vêtu de vêtements de voyages sombres, leur a donné une semaine

plus tôt une bourse pleine d'or pour qu'ils empêchent de passer le groupe. Ce commanditaire savait qu'ils passeraient par ce chemin environ six jours après sa venue. Yan a donc posté des guetteurs le long du chemin pour donner l'alerte le moment venu. Il ne reconnaît pas Étienne sous son déguisement actuel, d'autant que sa monture était différente.

Des PJ investigateurs peuvent apprendre qu'un groupe de six cavaliers très pressés les a précédés de quelques heures sur la piste. Ils ressemblaient plus à des brigands qu'à des chevaliers, aussi les ont-ils laissés passer. Ils voyageaient léger mais ils étaient lourdement armés. Un géant roux vêtu d'une broigne couverte de sang menait la troupe. Ces brigands sont ceux du massacre (5) : un groupe qui déciderait de les prendre en chasse au mépris de la santé des chevaux a une chance de les rattraper et de changer radicalement le cours de l'histoire ; ils arriveront juste avant ou pendant l'attaque de l'orphelinat. Un arrêt lors des deux péripéties suivantes dissipe tout espoir de rattraper les meurtriers.





### Entre-Acte de foi (3) [optionnel]

En parvenant à **Paimpont**, les PJ entendent résonner les cloches de l'abbaye. La sacristie renferme un bras-reliquaire qui contient un radius de **Saint-Judicaël**, le prince fondateur. Prier devant la sainte relique est une belle occasion de montrer un acte de foi à Étienne. En outre, les moines de l'abbaye offrent volontiers le gîte, les soins et le couvert.

### Les roulottes de joie (4) [optionnel]

Les PJ croisent, en longeant la piste qui mène à l'orphelinat, un petit campement composé de deux roulottes. Une belle femme d'âge mûr surveille un lapin sur le feu. Des éclats de rires de jeunes femmes et des clapotis s'élèvent des buissons. Nues, trois ravissantes pucelles barbotent dans le cours d'eau.

« **Dame** » **Sylviane** présente ses trois « filles » : **Cybèle** l'aînée au charme froid mais au cœur chaud, **Ambre** la rousse au visage pâle et ingénue, et **Rose** la petite dernière au regard espiègle et à la mine effrontée. Depuis l'annonce d'une guerre contre le Roi de France, les filles ne manquent pas de travail. Étienne n'a pas prévu cette épreuve, mais il considère une attitude frivole comme un écart disqualifiant. Par contre, si tous les PJ se laissent séduire, il cède lui-même à l'appel de Dame Sylviane.

### Hector ou pas Hector ? (5)

**L'Orphelinat des Sœurs de Saint-Louis** est un édifice de pierre situé à une demi-journée de marche de Paimpont au bord du lac du **Pas du Houx**. Quand les PJ arrivent, ils découvrent la porte de l'enceinte fracassée. Un tronc d'arbre taillé pour faire office de bélier gît au sol. Le sol est piétiné par des empreintes de pas et de sabots de chevaux.

Les PJ peuvent entrer par la porte principale ou bien escalader le mur d'enceinte de trois mètres de haut (jet d'escalade difficile). En pénétrant dans la cour autour de laquelle sont construits la chapelle, l'orphelinat et les communs, les PJ voient un charnier. Des sœurs et plus d'une quinzaine de jeunes garçons de tous âges ont été égorgés par des mains habiles.

Tous les survivants se sont regroupés dans la chapelle. Les sœurs survivantes n'ont même pas pensé à en refermer les portes. On y découvre plusieurs corps sans vie de jeunes garçons et celui éventré de la Mère supérieure... Au fond de la chapelle, des religieuses terrifiées tentent de faire barrage de leur corps pour protéger les derniers enfants, toutes des filles, encore en vie.

Une fois rassurées, les sœurs racontent l'attaque de la bande menée par un homme que ses sbires appellent **Bleiz-Ru**. Ils cherchaient les garçons et les ont massacrés l'un après l'autre. Les sœurs qui se sont opposées à eux, dont la **Mère Supérieure Marie-Madeleine**, ont été tuées. Le carnage n'a duré que quelques minutes et les meurtriers sont repartis il y a au moins deux bonnes heures. Ils parlaient d'une mission facile et bien payée.

Si les chevaliers paraissent dignes de confiance, les sœurs sortent du groupe d'orphelins un jeune garçon d'une dizaine d'années emmitoufflé maladroitement dans une grande robe de fille. Elles demandent aux PJ de l'emporter avec eux pour le sauver des assassins s'ils devaient revenir.

Si un PJ demande si le garçon se nomme Hector, une religieuse plus lucide que les autres affirmera que c'est bien lui. Elle fera autorité. Les autres sœurs et les filles sont ébranlées et ne cherchent pas à prétendre le contraire. Le garçon, traumatisé, ne dit mot dans les jours qui suivent. En réalité, le véritable Hector est mort. La sœur n'a pas de grand plan : elle essaye seulement de protéger cet enfant. Étienne n'a aucun moyen de vérifier son identité car il ne connaît que le nom de sa progéniture.

À moins que les joueurs n'insistent vraiment auprès des sœurs ou des orphelins, ils repartent avec la conviction que Dieu a voulu que le fils du baron survive à cette épreuve, ou, pour Étienne, que Dieu a voulu que son fils reste en vie. S'ils ont compris qu'on leur a menti, ils doivent prendre une décision cruciale : ramener le gamin en affirmant au baron qu'ils lui ramènent son fils ou raconter la vérité et risquer de perdre la récompense et de l'honneur. Quant à Étienne, il doit faire face à la mort de son fils, qu'il espérait retrouver après tant d'années.

### Bien mal acquis ne profite jamais (6) [optionnel]

*Cette option est ouverte quand les PJ décident de se mettre sur la piste des infanticides.*

Une piste fraîche et nette conduit les meurtriers vers l'est en suivant le cours d'eau qui alimente le Pas du Houx. À la nuit tombée, les PJ retrouvent **Bleiz-Ru** et ses cinq séides autour d'un feu de camp près du ruisseau. Ils sont ivres et se racontent leurs exploits du jour. Les PJ peuvent profiter du couvert des bois pour surprendre leurs adversaires ou bien charger à cheval dans le tas. Les mercenaires ont toutes leurs actions à (-3) du fait de leur ébriété.

Une fois vaincus, les survivants avouent avoir été engagés pour cinquante besants d'or chacun il y a quelques jours (le matin du départ des PJ de Guer) par un nobliau tout efflanqué avec un bec de lièvre. Les PJ l'ont vu à l'œuvre pendant le tournoi et Étienne le connaît de réputation. Il s'agit du **sergent Guillon Le Meur**, l'ombre d'**Hugues de Coëtizel**, un cousin éloigné d'Anselme qui lui rend régulièrement visite. Ils ont le **Pic-vert** comme livrée. Guillon a les atours d'un spadassin intraitable et surnois, son seigneur est un vieux bedonnant, sans charisme et repoussant dont la voix monte dans les aigus à la moindre émotion. Il a le regard fuyant et lubrique. Selon Étienne, « l'oiseau » n'a pas l'étoffe d'un comploteur, sauf quand il s'agit de s'accaparer la place de choix à un banquet. En revanche, le cousin a tendance à traîner dans les couloirs du donjon et à s'occuper de ce qui ne le concerne pas.

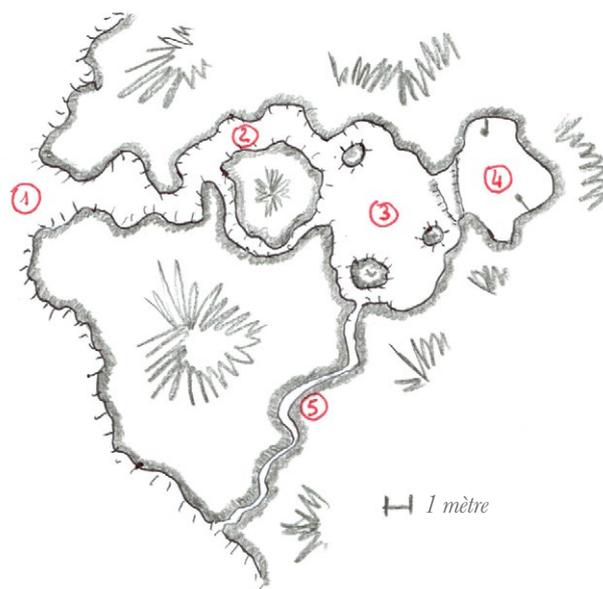


### Les braconniers (7 et 7') [optionnel]

Sur le chemin du retour, les chevaliers tombent sur le corps d'un jeune homme d'une quinzaine d'années étendu au milieu de la piste (7). Il est inconscient et fébrile. Un examen attentif du corps révèle la trace d'une morsure de serpent sur un de ses avant-bras.

Le garçon s'est traîné sur des dizaines de mètres dans la boue et la piste aboutit à (7'). Des vêtements secs sont étendus sur le sol, ainsi que des bottes, un ceinturon, un arc et son carquois, un coutelas et des collets. Des traces de reptation dans la terre meuble conduisent à un tapis d'humus où se cache une vipère.

Un des collets mis en place au pied d'un arbuste semble avoir été arraché sauvagement. D'autres traces de reptation beaucoup plus larges partent du collet et s'enfoncent dans le sous-bois.



Quelque temps auparavant, **Mathias le braconnier** et son jeune fils **Yann** sont venus poser des pièges dans cette partie reculée de la forêt qu'ils connaissent peu et se trouve être le territoire d'une vouivre (p. 112 du Ldb). Cette dernière, en chasse sur son domaine sous sa forme vipérine, s'est trouvée prise dans le collet de Mathias. Contrariée, l'ensorceleuse l'a transformé en vipère. Yann l'a découvert peu de temps après sous ses habits et son équipement. Il l'a dérangé et il a été mordu.

- ① Entrée de l'ancre
- ② Accès principal
- ③ Salle des serpents
- ④ Repère de la vouivre
- ⑤ Conduit de secours

Si les PJ tuent le serpent, celui-ci se transforme quelques secondes plus tard en humain dans son plus simple appareil. À l'agonie, Mathias leur révèle sa mésaventure fatale. Il est préférable pour lui que les PJ cherchent à comprendre avant d'en arriver à cette extrémité : il est encore possible de le sauver, mais le temps presse.

Le seul moyen de lever la malédiction de Mathias est de remonter la piste de la vouivre jusqu'à son repaire et de plaider sa cause. Les reptations d'un immense serpent (un demi-pied de large quand même !) pourront éveiller la curiosité des PJ. Les traces partent du collet endommagé et s'enfoncent dans une tourbière.

### L'Antre de la Vouivre (8) [optionnel]

Après plusieurs centaines de mètres d'une progression laborieuse dans un terrain bourbeux, les PJ feront face à un chaos de gros rochers au cœur duquel s'enfonce un étroit passage obscur (1). C'est vers ces ténèbres que les traces du serpent géant disparaissent.

Le boyau (2) serpente sous la roche et le sol y est très glissant. Un seul PJ peut progresser de front, et avec difficulté, surtout s'il porte une lourde armure de chevalier.

Le conduit s'élargit une dizaine de pas plus loin sur une caverne parsemée de colonnes naturelles (3). Un nid grouillant de serpents (trois fois le nombre de PJ environ), en tous genres mais tous venimeux, bloque l'entrée de la caverne. Les reptiles protègent leur maîtresse jusqu'à la mort. Seul le feu pourra les intimider et les éloigner un moment. Demander audience est cependant possible.

Une petite caverne surélevée sert de tanière à la vouivre (4). C'est là que les chevaliers la trouveront dans les heures qui suivent leur rencontre avec les braconniers.

Sous sa forme humaine, **Siliane**, car tel est son nom, est une femme faite d'une beauté inégalée et d'un charme envoûtant. Elle porte sur son front un diadème d'argent représentant un serpent lové dont la tête redressée est sortie d'une paire d'yeux rougeoyants (des rubis d'une valeur inestimable, de quoi s'établir ou bien offrir une belle dot à sa fille).

Si la vouivre est attaquée, elle se défendra sauvagement comme une bête acculée, en utilisant ses crocs et sortilèges et en s'appuyant sur le soutien de ses fidèles compagnons reptiliens.

Si elle se sent faillir, elle tente de fuir sous sa forme serpentine par un très étroit réduit de secours (5) et se dissimulera dans les bois en attendant des jours meilleurs. Sa mort au combat oblitère tout espoir de lever la malédiction.

ANNÉE  
1985

Face à un fort parti prêt à négocier, Siliane acceptera de rendre sa forme humaine au braconnier et de soigner son fils. Cependant, pour montrer combien il apprécie son incommensurable bienveillance, le chevalier qu'elle désigne doit passer la nuit avec elle. De leur union naîtra une fille, laquelle sera dotée des mêmes pouvoirs que sa génitrice.

Une fois la nuit consommée, Siliane tient parole et libère les braconniers de leurs tourments. Que feront les chevaliers d'un père et d'un fils qui chapardent illégalement sur les terres du seigneur de Guer ? La loi prescrit la corde, mais peut-être les chevaliers leur accorderont-ils un autre destin.

### Tels les chevaux sentant l'écurie (9)

L'allure à laquelle les PJ rentrent à Guer n'a pas d'importance. À moins d'une demi-lieue du bourg de Guer et de son castel, ils sont stoppés par un sérieux parti d'hommes en armes, drapés du blason du Pic-vert. Il y a trois fois plus de soudards que de PJ et ils sont lourdement armés. La route de retour leur est coupée. S'ils chargent pour la forcer, ils affrontent les lances des fantassins. S'ils contournent l'obstacle par le bois, ils guident leurs montures sous les tirs d'arbalètes. La meilleure solution est peut-être de charger tout droit en tentant de surprendre les adversaires. À part Guillon, vite en selle, la troupe à pied aura du mal à poursuivre les PJ.

**Guillon Le Meur** commande la troupe et propose qu'on lui remette le gamin (pour peu que les PJ l'aient ramené avec eux) en échange de leur liberté. S'ils décident de remettre le

petit Hector à **Guillon Bec-de-Lièvre**, ce dernier tranche la gorge de l'enfant. S'ils cherchent à parlementer, le temps joue contre eux. Par ailleurs, Guillon invite les PJ, Étienne compris, à quitter sur le champ la baronnie en prenant la direction opposée au bourg. C'est le moment que choisissent les cloches de l'église de Guer pour retentir et sonner à la volée, une volée de mariage si on y prête bien l'oreille...

### Quand Hugues se fait sonner les cloches (10)

Traînant dans le donjon, Hugues de Coëtizel a surpris l'entrevue entre son cousin le baron, Le Bart et les chevaliers. Gobant cette histoire de bâtard, il a ordonné à Guillon Le Meur de payer des spadassins pour tuer les occupants mâles de l'orphelinat. Il a ensuite étouffé Anselme durant son sommeil.

Après le décès « naturel » du baron Anselme dans la nuit, Hugues de Coëtizel a annoncé à la surprise générale ses noces avec Éléonore afin d'accaparer le fief. Leur parenté est trop éloignée pour que l'Église s'y oppose. Éléonore, en revanche, n'est pas du tout d'accord. Elle a donc été enfermée dans sa chambre sous bonne garde. Son père décédé, son fidèle conseiller parti dans on ne sait quelle quête, la garde de Guer muselée par les hommes de Guillon, ses options sont réduites jusqu'à l'arrivée des PJ.

Les PJ parviennent au bourg de Guer au milieu d'une foule agglutinée sur le parvis de l'église. Un cordon de soldats au tabard orné du Pic-Vert garde l'entrée ouverte de l'édifice. La cloche a maintenant cessé. La cérémonie a débuté depuis peu et la voix caverneuse du Père Baudoin s'adresse aux futurs époux.

Interrompre les noces est possible, d'autant que des soldats fidèles à Anselme, inspirés par leur loyal **Capitaine Guy Frehel**, peuvent prêter main forte aux PJ. Quant à Éléonore, trop heureuse de ce bon coup du sort, elle profite de la cohue pour se placer sous la protection des PJ, devant un Hugues déconfit et très vulnérable à toute manœuvre d'intimidation.

### SOUDARDS DE COËTIZEL

Physique 8 ; Psychique 3 ; Aura 5 ; Fatigue 19  
Sens (7), Surprendre (6)  
Attaques par base : 1 ; Dommages : 1  
Esquive : 14 ; Protection 8 (cuir bouilli + casque) ;  
Résistance aux sortilèges : 0  
Blessures : sommé (8), évanoui (12), coma (15), mort (19)  
Agilité (11)  
Art de la guerre (10)  
Se renseigner (8)  
Arbalète légère (16 / -) ; Grand écu (- / 14 / +2 psm) ;  
Lance (16/9) ; Dague (16/12)





Une fois la situation dénouée, il n'est pas impossible qu'Éléonore envoie tout le monde bouler, du moins le temps que la situation s'apaise, et il faut offrir des funérailles décentes au baron. Piètres ou héroïques, les PJ perçoivent leur or et peuvent demeurer un temps, voire plus si affinités, au Castel de Guer. Tout dépend du jugement individuel qu'Étienne porte sur eux et du rôle qu'ils ont joué durant la scène finale devant Éléonore. Qu'un heureux élu se trouve ou non parmi les PJ, leurs bras seront appréciés,

d'autant qu'il faut s'attendre à la vengeance du clan Coëtizel. Hugues rumine en attendant son heure et Bec-de-Lièvre veut laver cet affront dans le sang. S'ils sont morts, un proche parent des Coëtizel peut reprendre le flambeau et nuire aux gens de Guer.

Pour des PJ qui auraient échoué à interrompre les noces, tout n'est pas encore perdu. Le baron félon peut encore être destitué par la force ou la ruse.

## PERSONNAGES NON JOUEURS

### Personnages principaux

#### Guillon le Meur

|                        |   |
|------------------------|---|
| <i>Combat</i> 6        | <i>Compétences</i>                      |
| <i>Magie</i> 0         | <i>Marchandage</i> (8)                  |
| <i>Artistique</i> 0    | <i>Se renseigner</i> (8)                |
| <i>Communication</i> 3 | <i>Agilité</i> (16)                     |
| <i>Perception</i> 8    | <i>Imiter</i> (15)                      |
| <i>Mécanique</i> 0     | <i>Manipuler</i> (16)                   |
| <i>Nature</i> 4        | <i>Mémoriser</i> (16)                   |
| <i>Foi</i> 1           | <i>Chasser</i> (12)                     |
| <i>Fatigue</i> 21      | <i>Poisons</i> (12)                     |
| <i>Physique</i> 7      | <i>Sens</i> (15)                        |
| <i>Force</i> 5         | <i>Surprendre</i> (12)                  |
| <i>Rapidité</i> 8      | <i>Escalade</i> (11)                    |
| <i>Coordination</i> 8  | <i>Nager</i> (11)                       |
| <i>Psychique</i> 7     | <i>Esquive</i> (13)                     |
| <i>Volonté</i> 6       | <i>Épée courte</i> (15/10)              |
| <i>Décision</i> 7      | <i>Arbalète légère</i> (16)             |
| <i>Intelligence</i> 8  | <i>Poignard</i> (15/11)                 |
| <i>Apparence</i> 5     | <i>Équipement – Protection</i> (1)      |
| <i>Aura</i> 6          | <i>Gilet de cuir, épée courte, poi-</i> |
| <i>Beauté</i> 4        | <i>gnard, arbalète légère, cheval</i>   |
| <i>Honnêteté</i> 5     |   |
| <i>Taille</i> : 1m68   |   |
| <i>Poids</i> : 63 kg   |   |
| <i>Âge</i> : 29 ans    |   |
| <i>Statut</i> (-)      |   |

#### Étienne le Bart

|                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| <i>Combat</i> 5        | <i>Compétences</i>                   |
| <i>Magie</i> 0         | <i>Alphabet latin</i> (12)           |
| <i>Artistique</i> 2    | <i>Mathématiques</i> (12)            |
| <i>Communication</i> 5 | <i>Séduction</i> (13)                |
| <i>Perception</i> 4    | <i>Se renseigner</i> (13)            |
| <i>Mécanique</i> 4     | <i>Marchandages</i> (12)             |
| <i>Nature</i> 4        | <i>Agilité</i> (14)                  |
| <i>Foi</i> 2           | <i>Manipuler</i> (14)                |
| <i>Fatigue</i> 21      | <i>Sens</i> (14)                     |
| <i>Physique</i> 7      | <i>Mémoriser</i> (13)                |
| <i>Force</i> 5         | <i>Orientation</i> (13)              |
| <i>Rapidité</i> 8      | <i>Psychologie</i> (13)              |
| <i>Coordination</i> 8  | <i>Cheval</i> (13)                   |
| <i>Psychique</i> 7     | <i>Dissimulation</i> (13)            |
| <i>Volonté</i> 7       | <i>Médecine des plantes</i> (13)     |
| <i>Décision</i> 7      | <i>Premiers soins</i> (13)           |
| <i>Intelligence</i> 7  | <i>Chasse</i> (14)                   |
| <i>Apparence</i> 8     | <i>Surprendre</i> (14)               |
| <i>Aura</i> 10         | <i>Esquive</i> (12)                  |
| <i>Beauté</i> 7        | <i>Poignard</i> (14/10)              |
| <i>Honnêteté</i> 7     | <i>Mains nues</i> (10/-)             |
| <i>Taille</i> : 1m64   | <i>Fronde</i> (16/-)                 |
| <i>Poids</i> : 65 kg   | <i>Équipement – Protection</i> (1)   |
| <i>Âge</i> : 45 ans    | <i>Vêtements épais, cheval, poi-</i> |
| <i>Statut</i> (3)      | <i>gnard, fronde, plantes médi-</i>  |
|                        | <i>ciales</i> (x6), 50 besants       |



## Figurants

### Soudards de Coëtizel (3 par PJ)

*Physique 8*

*Psychique 3*

*Aura 5*

*Fatigue 19*

*Sens (7), Surprendre (6), Arbalète légère (16/-), Grand écu (-/14/+2 psm), Lance (16/9), Dague (16/12), Attaques par base : 1, Dommages : 1*

*Esquive (14) Protection : 2 (cuir bouilli), Résistance aux sortilèges : 0  
Blessures : sonné (8), évanoui (12), coma (15), mort (19)*

#### **Compétences**

*Agilité (11)*

*Art de la guerre (10)*

*Se renseigner (8)*

### Charbonniers (3 par PJ)

*Physique 7, Psychique 3, Aura 3, Fatigue 17*

*Sens (7), Surprendre (8), Bâton (11/7), Gourdin (13/7), mains nues (10/-), Attaques par base : 1, Dommages : 1*

*Esquive (12), Protection : 1 (fourrures) Blessure : sonné (7), évanoui (11), coma (14), mort (17)*



### Assassins (autant que de PJ)

*Physique 7*

*Psychique 5*

*Aura 4*

*Fatigue 19*

*Sens (9), Surprendre (9), Poignard (14/10), Épée courte (14/9), Arbalète légère (14/-), Attaques par base : 1, Dommages : 1*

*Esquive (12), Protection : 1 (cuir), Résistance aux sortilèges : 0  
Blessures : sonné (8), évanoui (12), coma (15), mort (19)*

#### **Compétences**

*Se renseigner (7)*

*Agilité (11)*

*Cheval (11)*

*Manipuler (11)*

*Dissimulation (9)*

*Pièges (11)*

*Escalade (9)*

*Chasse (9)*

### Bleiz-Ru

*Physique 8*

*Psychique 5*

*Aura 6*

*Fatigue 21*

*Sens (9), Surprendre (9), Poignard (16/12), Épée courte (16/11), Arbalète légère (16/-), Attaques par base : 1, Dommages : 1*

*Esquive : (14), Protection : 2 (cuir bouilli), Résistance aux sortilèges : 0  
Blessures : sonné (9), évanoui (13), coma (17), mort (21)*

#### **Compétences**

*Se renseigner (9)*

*Agilité (12)*

*Cheval (12)*

*Manipuler (12)*

*Dissimulation (19)*

*Pièges (12)*

*Escalade (12)*

*Chasse (12)*

*Poisons (9)*





Un scénario de **Laurent Lepleux** • Illustrations de **Pierre Le Pivain** et **Benjamin Kouppi**

# L'âme en peine

## pour *Maléfices*

Ce scénario en deux actes pour *Maléfices* plongera deux à quatre personnages dans une affaire de meurtres et d'esprits tourmentés entre illusion et réalité. Le voile est souvent tenu qui sépare l'une de l'autre, et ils auront plusieurs fois l'occasion d'en faire l'expérience...

### ACTE PREMIER : CINÉMA... CINÉMA !

Montreuil, 1903 : dans son studio, le jeune Georges Méliès vient de donner une projection de sa nouvelle création, « *Le revenant* ». Le cinématographe, comme Méliès appelle son art, donne lieu à maints débats parmi l'assistance, subjuguée par les effets spéciaux utilisés par Méliès. Pour certains, point d'avenir pour lui, pour d'autres, c'est le contraire. Alors que les PJ prennent (ou non) part à ces débats, un très beau jeune homme qui a brillé par sa discrétion depuis le début de la soirée, les aborde. Il se présente aux personnages sous le nom d'André Victor, admirateur de Méliès. À l'entendre, il a compris (d'après leurs conversations) qu'il avait affaire à des esprits ouverts et capables d'appréhender des faits sous un angle nouveau. Il aimerait mettre leur curiosité et leur sagacité à l'épreuve. Pour ce faire, il leur donne rendez-vous le lendemain soir chez lui, au 40 rue du Labrador (5ème étage gauche), non loin du cinéma où vient d'avoir lieu la projection.

Une fois l'affaire conclue, le jeune homme disparaît à la faveur de l'entrée dans la salle de Méliès, venu rencontrer son public et ses amis. Si les PJ tentent d'en apprendre plus sur leur mystérieux interlocuteur, ce sera peine perdue : il fut si discret que personne ne semble l'avoir remarqué.

---

Publié en 1985, **Maléfices** s'aventurait sur les terres de « l'irrationnel près de chez vous ». Plongés dans la Belle Époque, les joueurs pouvaient y vivre des aventures souvent mystérieuses, parfois rocambolesques, toujours au ton définitivement inimitable. Le jeu prenait en effet le parti d'un système très épuré, mais de suppléments et de campagnes très élaborés. Des années après sa publication, celui qui fut l'une des locomotives du jeu de rôle français sent toujours le soufre.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/malefices/malefices-fr>

---

### Un mystérieux jeune homme

Le lendemain, en attendant leur rendez-vous du soir, les personnages peuvent enquêter sur leur mystérieux commanditaire. C'est l'occasion pour eux... de perdre du temps et, surtout, de partir sur de mauvaises bases (ce qui devrait amuser le MJ). Il n'existe aucun André Victor dans l'annuaire de Paris et sa banlieue (encore bien maigre à l'époque). Si, par chance, l'un des PJ a accès (de par sa profession) à l'administration, il apprendra qu'il existe bien un André Victor (non inscrit dans l'annuaire), résidant au 18bis rue des Fontaines, dans le 3ème arrondissement. Ce dernier est un homonyme. L'homme en question n'a rien à voir avec l'affaire qui nous intéresse et constitue une fausse piste.

**Note au MJ :** si vous voulez compliquer l'affaire pour les PJ, considérez que cet homme, antiquaire de son état, trempe dans une sombre affaire de recel d'œuvres d'art. Voyant dans les enquêteurs un danger, il tentera de se débarrasser de ces gêneurs, grâce à quelques petites frappes de sa connaissance.

**Rendez-vous... manqué ?**

Le soir arrivé, les PJ risquent d'être surpris en se rendant au lieu du rendez-vous. Ils auront beau frapper, personne ne viendra ouvrir la porte du cinquième étage, où nul nom n'est d'ailleurs affiché.

Le concierge, si on frappe à sa porte, s'étonnera de la visite de quelqu'un, puisque le logement est resté vacant depuis plusieurs mois... depuis « *cette sale histoire* ». L'heure tardive ne l'incite pas à en dire plus et il se fera un plaisir d'appeler la maréchaussée si les gêneurs insistent.

Entrer par effraction, en douce (dans le dos du concierge), ou en ayant réussi à le convaincre des bonnes intentions qui les amènent, donnera le même résultat : le petit appartement est vide de toute vie. Seuls quelques meubles vétustes témoignent d'une occupation passée. Si les PJ fouillent attentivement, ils pourront la dater : une pile de journaux trône dans un coin de la pièce principale, le plus récent datant d'il y a six mois.

À en croire cette fouille, l'occupant de l'appartement était très intéressé par le cinématographe et les œuvres du pionnier Méliès.

**Le concierge est dans l'escalier**

Albert, le concierge de l'immeuble, peut (si l'on s'y prend bien avec lui) être une d'aide précieuse. Selon lui, l'appartement du cinquième gauche est inoccupé depuis six mois, n'ayant pas été reloué après que son dernier occupant a été arrêté par les gendarmes, puis jugé et condamné à mort pour le meurtre de sa fiancée. L'odieux criminel est d'ailleurs passé à la guillotine il y a deux jours, grâce aux bons offices du célèbre Anatole Deibler, l'exécuteur en chef des arrêts criminels.

La sinistre affaire avait fait la une de certains journaux, certains des PJ s'en souviennent encore.

**Examen des journaux**

On peut en apprendre plus sur l'affaire, sous l'angle de vue « officiel », évidemment. À en croire la presse, le dénommé Victor André, artiste « bohème », avait une liaison avec Héléne Lebourgeois, fille du magnat des munitions Henri Lebourgeois. Suite à ce qui semble être une violente dispute, Victor a abattu sa maîtresse d'une balle de revolver en plein cœur, dans la chambre de bonne



où elle était venue lui annoncer qu'elle le quittait. Après s'être rendu aux policiers venus l'appréhender, l'assassin a été jugé le mois dernier, puis condamné à la peine capitale. N'ayant à aucun moment cherché à nier ou à véritablement se défendre, Victor André a accepté son sort avec résignation.

Il est évident qu'à ce stade de l'aventure, les personnages feront le rapprochement avec leur rencontre chez Méliès. Chercher quelques informations supplémentaires chez le cinéaste est donc naturel.



### Méliès, le magicien

Rencontrer Georges Méliès est une aventure à part entière. Dans son grand studio de Montreuil, où trône sa marque « *Star Film* », l'homme pourrait passer pour un illuminé, tant il ne jure que par le cinématographe et l'illusion. Supervisant l'installation d'un nouveau décor et la préparation des costumes de son prochain film, « *La lanterne magique* », Méliès profitera du passage des PJ pour proposer à certains d'entre eux un rôle. Voilà l'occasion rêvée de se faire un ami illustre, et de passer à la postérité.

Si les PJ l'interrogent sur André Victor, le maître avouera ne pas le connaître... mais il connaît fort bien un certain Victor André, l'un des ses amis qui collabora avec lui sur « *Le voyage dans la lune* » (et eut un rôle dans cette œuvre). Depuis la première de ce film, où le jeune Victor était au bras d'une superbe jeune femme, il n'a plus eu de nouvelles de lui. À l'époque, il faut dire que Méliès avait fort à faire, « *Le voyage dans la lune* » ayant fait l'objet de maintes copies « pirates », jusque de l'autre côté de l'Atlantique. Intarisable, le pionnier du septième Art peut fasciner les PJ et il n'hésitera pas à les solliciter tant il est preneur de nouveaux talents. Si on l'informe du sort tragique de Victor (il est peu au fait de l'actualité judiciaire et apprendra l'affaire de la bouche des PJ), il sera particulièrement ému.

### Une tête est tombée

C'est le célèbre bourreau Anatole Deibler qui a raccourci l'assassin. Il est plutôt fier de lui, à en croire les articles parus. Ce personnage haut en couleur aime son métier et pourrait raconter que le jeune homme, avant de rencontrer « La Veuve », semblait désespéré et qu'il a murmuré avant d'être allongé sur la planche ; « *Je viens te retrouver, mon amour* ».

Cela n'a pas dérangé Deibler plus que cela : son métier est de « *raccourcir les têtes, pas de s'interroger sur les délires des criminels sur le point de rencontrer leur Créateur* ».

### La fiancée morte

Les PJ, au cours de leur enquête, peuvent chercher à retrouver la famille Lebourgeois. Ces riches notables vouent une haine féroce à celui qui assassina sauvagement leur fille. Se recommander de lui équivaut à se tirer une balle dans le pied. En s'y prenant habilement auprès d'eux (ou en interrogeant leurs domestiques), les PJ peuvent découvrir que leur fille chérie était promise à un jeune homme très bien sous tous rapports (comprendre « doté d'une grosse fortune »), qui rencontra le père de la défunte dans son club (le cercle « Iéna »). Depuis l'affaire, le pauvre homme (un certain Richard Maupuis) s'est, semble-t-il, retiré du monde.

### Le coureur de dot

Pour mettre la main sur Richard Maupuis, il faut remonter sa piste : au cercle « Iéna » (situé non loin de l'hôtel des Invalides), plus de trace de lui. D'ailleurs, il n'a pas été



membre bien longtemps et a été éconduit lorsqu'on s'est aperçu qu'il n'était pas solvable et ne pouvait régler sa cotisation. L'adresse qu'il donna lors de son inscription (le 40, rue Jean de Rohan, à Paris) est, par contre, exacte.

Son nom peut dire quelque chose aux enquêteurs, s'ils ont quelques contacts avec la police parisienne (et en particulier à Hubert Lafarge, si les pré-tirés sont utilisés) : Richard Maupuis est un escroc, déjà condamné il y a quelques années pour des arnaques à l'assurance.

### CE QUI S'EST VRAIMENT PASSÉ IL Y A SIX MOIS

Hélène Lebourgeois, fille unique du riche Henri Lebourgeois, a rencontré, lors d'une projection du *Voyage sur la Lune* organisée par Méliès, Victor André, l'un des comédiens du film. Tous deux tombèrent instantanément amoureux l'un de l'autre.

Hélas, le magnat avait dans l'idée de donner la main de sa fille à un certain Richard Maupuis, prétendument dans les affaires et, en réalité, un escroc. Hélène décida d'éconduire le fiancé choisi par son père, quitte à contrarier ce dernier. Furieux de voir une grosse dot lui échapper, Richard a suivi celle qui lui était promise et lui a fait face dans l'appartement de Victor où elle s'était réfugiée. Hélène tint tête au coureur de dot, menaçant même de révéler ses manigances. Affolé, il sortit son arme et fit feu, tuant la jeune femme, puis prit la fuite. Quand Victor, de retour, la découvrit, il n'eut que le temps de s'effondrer, avant que la maréchassée n'arrive...

La suite est connue : jugé et condamné (il s'est d'ailleurs à peine défendu), Victor espérait retrouver son aimée dans l'au-delà. Hélas, la nature même de son trépas a rendu impossible la réunion de leurs âmes. Tant que justice ne sera pas faite, il ne trouvera nul repos et restera en proie à d'indicibles tourments. Errant dans les lieux qui lui étaient familiers de son vivant, Victor tombe alors sur les personnages, dont l'ouverture d'esprit lui paraît suffisante pour qu'ils l'aident. À lui de les convaincre de faire la lumière sur cette affaire.

### Une aide inattendue

Retourner voir Méliès est une excellente initiative : le cinéaste est, lui aussi, persuadé que Victor n'a pu commettre le méfait qui lui valut d'être guillotiné. Prêt à tout pour blanchir son ami, il pourra témoigner d'une anecdote qui sera d'une grande aide pour les PJ : lors de la première du « *Voyage dans la lune* », alors qu'il discutait avec quelques amis devant le chapiteau où allait avoir lieu la projection, Méliès a été abordé par un homme, visiblement en colère, cherchant une certaine Hélène dans le public. Incapable de l'aider, Méliès lui demanda plus de précisions : selon l'inconnu, cette femme



accompagnait l'un des « *saltimbanques se commettant dans cette idiotie de spectacle* » (sic) : Victor André. Il va sans dire que Méliès lui conseilla de quitter les lieux. Dans l'euphorie de la projection, il oublia d'en parler à Victor. C'est ce soir-là qu'eut lieu le drame que l'on sait.

Si les PJ n'ont pas l'idée d'aller revoir Méliès (et de s'assurer définitivement son aide), le metteur en scène pourra les joindre pour leur raconter cette anecdote, qui leur sera sûrement utile.

## Deuxième visite

Maintenant que les PJ disposent d'une bonne partie des pièces du puzzle, André (ou plutôt Victor, à moins que ce ne soit l'inverse) peut faire sa réapparition. Le jeune homme viendra à la rencontre des PJ, à un moment inattendu et dans des circonstances qui peuvent être surprenantes. Par exemple, il peut se présenter chez l'un d'entre eux, alors que le groupe est réuni pour réfléchir à l'affaire, sans connaître les noms ni les adresses des PJ.

Si André/Victor surgit inopinément et contre toute logique devant les PJ, c'est bien entendu à cause de sa nature un peu « spéciale ». Le MJ peut, bien sûr, ajuster les circonstances de cette nouvelle rencontre, en fonction des actes des personnages et de leur avancement dans l'intrigue. S'ils soupçonnent que leur visiteur est hors du commun, la rencontre peut prendre un tour plus classique, afin d'atténuer les soupçons. Quoi qu'il en soit, l'idéal est de laisser flotter sur André un parfum de mystère : aux PJ de se faire leur propre idée sur sa nature.

Plus énigmatique que jamais, le jeune homme réapparaît pour aider les PJ. Il ne peut cependant leur porter assistance directement. C'est donc eux qui devront poser des questions à André/Victor, afin de comprendre ce qu'il attend d'eux : le blanchir du crime dont il fut accusé et trouver le véritable assassin.

À ce point de l'histoire, si les PJ ont démêlé l'essentiel de l'intrigue, ils ont compris de quoi il retournait. L'apparition de André/Victor est donc l'occasion pour eux de comprendre ce que ce dernier attend d'eux : tant que justice n'aura pas été faite, il sera condamné à rester l'âme en peine qu'il est actuellement. Son honneur doit donc être lavé et, pour cela, il faut mettre la main sur Richard Maupuis. Ce dernier est déjà en quête d'une autre proie et a pris tout récemment la direction d'Enghien-les-Bains (voir plus loin). Si Victor/André ne peut intimer aux PJ l'ordre de poursuivre ce suspect, il est possible d'obtenir de lui des indices sur l'endroit où il se trouve.

De là où il est, le fantôme (puisque c'est de cela qu'il s'agit) sait bien des choses, même s'il ne peut aider les vivants de façon directe. En le questionnant habilement, les PJ peuvent donc comprendre qu'il faut, pour résoudre la situation, retrouver le véritable coupable. De ce dernier, ils ont sans doute déjà le nom.

## DEUXIÈME ACTE : QUE JUSTICE SOIT FAITE !

Commence alors la deuxième partie du scénario, celle où le MJ doit faire preuve de souplesse et de capacité d'improvisation.

### La traque

Se pensant à l'abri de toute inquiétude, Richard Maupuis s'est remis en chasse et courtise dorénavant Huguette Lavalette, fille aînée de Jean-Bernard Lavalette, propriétaire de mines de charbon dans le Nord. Dotée d'un physique ingrat, la jeune femme a pour elle une dot colossale, ainsi qu'une sœur cadette ravissante, Éléonore. Toutes deux logent à Enghien-les-Bains, pour leur cure annuelle. Comme par hasard, Richard vient d'arriver à Enghien et compte y séjourner aussi longtemps qu'il le faudra. Se prétendant courtier en assurances, il a commencé son approche depuis quelques jours et a déjà reçu quelques signes encourageants de la part d'Huguette, sensible aux trésors d'attention qu'il déploie à son endroit.

### 40 rue Jean de Rohan, Paris

Trouver la chambre de bonne où vit Richard Maupuis est aisé, la fouiller peut l'être tout autant. Sa logeuse, Henriette Dugras, aimerait tant récupérer ses loyers impayés qu'elle donnera volontiers un peu d'aide aux PJ. Dans la minuscule pièce désordonnée contenant un lit, une table, une chaise et une commode, les PJ trouveront sans peine un horaire de trains au départ de la Gare du Nord, ainsi qu'un dépliant touristique vantant les mérites de la station d'Enghien-les-Bains. Dans une corbeille à papier, on peut également trouver plusieurs brouillons de lettres enflammées destinées à une certaine Huguette. Visiblement, le pauvre fiancé s'est vite consolé...

### Enghien-les-Bains, terre de contrastes

A quelques kilomètres de Paris, et facilement accessible en train (au départ de la Gare du Nord), la station thermale d'Enghien-les-Bains est une destination prisée, pour la santé ou la détente. Les sœurs Lavalette passent traditionnellement trois semaines, au printemps, à l'hôtel des Bains, sur les recommandations du Docteur Grondin, leur médecin de famille (les deux filles souffrent de sinusites à répétition). Mais Huguette et Éléonore ne passent que peu de temps à savourer l'eau aux relents de soufre de la station thermale. Chaque soir, elles passent plusieurs heures au casino, Huguette à recevoir les hommages de son soupirant, Éléonore à jouer au bridge, quand elle ne veille pas sur sa sœur, objet d'une récente et surprenante cour.

### La main dans le sac ?

Repérer Richard Maupuis est aisé. Chaque soir, en effet, il rôde autour des sœurs Lavalette, et en particulier Huguette, ne tarissant pas d'éloges à son sujet. Éléonore, mise à l'écart, surveille l'étrange prétendant de sa sœur.



### Pris au piège

Les acteurs sont sur scène, l'ultime acte peut commencer. Aiguillonnés par les apparitions de Victor, ils devront faire en sorte que Richard avoue le meurtre d'Hélène. Idéalement, cet aveu devrait se produire en présence de témoins dignes de foi, voire de représentants de la loi (si l'un des joueurs incarne Charles Couturier, le témoin est tout trouvé). Pour parvenir à faire craquer le très déterminé Maupuis, il faudra user d'une mise en scène suffisamment impressionnante. L'inventivité des joueurs et la capacité d'improvisation du personnage sont donc les deux moteurs qui permettront d'aller jusqu'à la résolution.

Évidemment, solliciter Georges Méliès et ses fabuleux trucages peut s'avérer une excellente idée : l'artiste se fera une joie d'expérimenter un de ses nouveaux tours. Malgré l'assurance qu'il affiche, Richard Maupuis a été dépassé par son acte et celui-ci hante ses nuits. Il est en proie à de nombreux cauchemars, et il est facile de le faire « craquer » en s'y prenant habilement.

En ultime recours, si les PJ manquent d'imagination (un comble, à *Maléfices* !), c'est Victor qui peut venir à leur aide et leur suggérer de suffisamment terrifier Maupuis pour que celui-ci craque et avoue son méfait. Bien entendu, le spectre ne peut venir en aide aux PJ de façon trop directe : le lien qui le relie au monde des vivants est si ténu que seuls quelques-uns perçoivent sa présence, rappelons-le...

### Quand tombe le rideau

Reconnu coupable du meurtre d'Hélène Lebourgeois, Richard Maupuis, aux abois, tentera de s'enfuir, quitte à prendre en otage la pauvre Huguette. Il est évidemment souhaitable qu'il soit capturé avant d'exécuter l'héritière. Remis aux mains de la justice, il sera vite jugé et, lui aussi, aura affaire à la « Veuve ».

Justice est faite : quelque part, entre rêve et réalité, deux âmes sont réunies...

## QUELQUES OUTILS POUR LE MJ

Au centre du scénario (bien qu'il n'en soit pas nécessairement le but ni la fin), se trouve un *twist*. Il n'est pas vital, mais il a sa petite importance (notamment le plaisir qu'il peut donner aux joueurs). Si les joueurs risquent de le percer à jour trop tôt ou trop tard, le Maître de Jeu usera de quelques artifices pour retarder ou avancer le moment de sa révélation.

### Les joueurs sont en avance (ou extrêmement futés, ou les deux)

- On ne fouille pas impunément les lieux d'un meurtre, même si l'affaire a été jugée et classée. Les gendarmes, alertés par le bruit que font les personnages dans l'appartement, embarquent tout ce petit



monde. S'expliquer va être difficile, se sortir de cette situation délicate le sera encore plus.

- Éléonore, la sœur cadette, extrêmement méfiante, voit déjà Richard d'un sale œil quand arrivent les PJ. Si elle estime (à tort) que ceux-ci représentent une menace, elle n'hésite pas à les espionner et à leur mettre des bâtons dans les roues.

### Les joueurs sont à la traîne

Voici quelques petits coups de pouce, si besoin :

- Éléonore, la sœur cadette, peut jouer un rôle précieux auprès des PJ. Aussi futée que jolie, elle soupçonne Richard des pires intentions et fait ce qu'elle peut pour le décrédibiliser auprès de sa sœur aînée. Malheureusement, Huguette, toute à la joie d'être convoitée, n'a d'yeux que pour son soupirant et n'écoute guère sa sœur. Cette dernière se fera donc une joie d'aider les PJ.
- Les interventions de Victor/André sont possibles, mais doivent être distillées avec parcimonie : ce fantôme, puisqu'il s'agit de cela, ne peut être perçu que par les plus sensibles à son *Fluide*. Les indices qu'il peut donner doivent relever de l'intuition plus que de la raison...

## LES PERSONNAGES NON JOUEURS

### Richard Maupuis, escroc et coureur de dot

*Aptitudes physiques* : 12 – *Perception* : 11 – *Habilité* : 12 – *Culture Générale* : 12 – *Constitution* : 11

*Spiritualité* : 8 – *Ouverture d'esprit* : 10 – *Fluide* : 5

Escroc sans envergure, Richard a décidé de profiter de la vie. Pour cela, un seul moyen : épouser une riche héritière et se contenter d'empocher les rentes qu'elle lui apportera. Malheureusement, sa première tentative a eu une conclusion brutale. Doté d'un caractère sanguin, Richard peut réagir vivement, mais prendra la tangente s'il y est contraint.

### Georges Méliès, cinéaste, magicien et visionnaire

*Aptitudes physiques* : 10 – *Perception* : 14 – *Habilité* : 12 – *Culture Générale* : 14 – *Constitution* : 11

*Spiritualité* : 8 – *Ouverture d'esprit* : 14 – *Fluide* : 10

Magicien de l'image, Méliès est persuadé d'être à la genèse d'un art majeur, même si ses détracteurs sont nombreux. Prêt à toutes les expérimentations, il viendra en assistance aux PJ si le jeu semble en valoir la peine.

### Huguette Lavalette, héritière au physique ingrat

*Aptitudes physiques* : 10 – *Perception* : 10 – *Habilité* : 10 – *Culture Générale* : 12 – *Constitution* : 9

*Spiritualité* : 8 – *Ouverture d'esprit* : 10 – *Fluide* : 5

Alors qu'on lui fait une cour assidue inédite, Huguette a bien conscience de ne pas devoir ces louanges à son charme. Qu'à cela ne tienne, elle a un prétendant et compte bien ne pas le lâcher, en incorrigible romantique qu'elle est.

### Éléonore Lavalette, sœur sur le qui-vive

*Aptitudes physiques : 10 – Perception : 14 – Habileté : 12 – Culture Générale : 12 – Constitution : 9  
Spiritualité : 8 – Ouverture d'esprit : 12 – Fluide : 6*

Malheureusement née cadette, Éléonore a du tempérament pour deux. Elle a tendance à protéger sa sœur plus que de raison, quitte à laisser de côté ses propres intérêts.

## PERSONNAGES-JOUEURS PRÉ-TIRÉS

### Angèle Chaysne

Journaliste au « Petit Journal », Angèle débute ce qu'elle pense être une grande carrière. Certes, ses collègues masculins ne l'épargnent pas, surtout quand elle revendique les mêmes droits qu'eux, mais elle est opiniâtre et sait qu'un jour, elle sera reconnue. Pour l'heure, elle se contente des faits divers, quitte à gâcher son talent. A ses heures perdues, elle écrit des nouvelles fantastiques, qui n'ont hélas pas encore trouvé à être éditées...

*Aptitudes physiques : 10 – Perception : 14 – Habileté : 12 – Culture Générale : 14 – Constitution : 9  
Spiritualité : 8 – Ouverture d'esprit : 12 – Fluide : 6*

### Jules-Amédée Gallois

Jusque l'an dernier, Jules-Amédée se destinait à la carrière religieuse, comme le souhaitaient ses parents. Fils unique, il n'aurait pour rien au monde voulu les décevoir, mais le séminaire mit sa foi à rude épreuve et il finit par renoncer à ce destin, à la mort de ses parents dans l'incendie du Bazar de la Charité (en 1897). Depuis, il a exercé de multiples activités, sans parvenir à se fixer. Il est actuellement représentant pour les Assurances Mondaines, et passe ses journées à faire du porte-à-porte. Le seul intérêt de ce travail est qu'il entretient sa forme et sa connaissance des rues de Paris.

*Aptitudes physiques : 12 – Perception : 12 – Habileté : 12 – Culture Générale : 10 – Constitution : 13  
Spiritualité : 9 – Ouverture d'esprit : 11 – Fluide : 6*

### Charles Couturier

Des années à battre le pavé dans plusieurs arrondissements de Paris et Charles a fini par obtenir la promotion qu'il attendait depuis le début de sa carrière, même si la retraite n'est plus très loin. L'inspecteur Couturier œuvre dans la brigade des mœurs et en a déjà vu de toutes les couleurs. Son objectif maintenant, est d'arriver le plus tranquillement possible à l'âge de la retraite, pour profiter du petit pécule qu'il a mis de côté (parfois en fermant les yeux sur certains agissements, en échange de discrètes rémunérations).

*Aptitudes physiques : 11 – Perception : 13 – Habileté : 11 – Culture Générale : 11 – Constitution : 10  
Spiritualité : 7 – Ouverture d'esprit : 13 – Fluide : 6*

### Hubert Lafarge

Chroniqueur mondain à « Paris Palace », Hubert s'est rendu célèbre en révélant les frasques (avérées ou supposées) de la haute société. Depuis, il traîne une sale réputation auprès des notables parisiens, mais chacun de ses articles est attendu avec impatience, y compris par ceux dont il salit la réputation. Disposant de quantité d'informateurs çà et là, Hubert sait beaucoup de choses, souvent futiles et a rempli des dizaines de carnets avec ses notes sur le tout-Paris.

*Aptitudes physiques : 13 – Perception : 14 – Habileté : 12 – Culture Générale : 10 – Constitution : 10  
Spiritualité : 7 – Ouverture d'esprit : 13 – Fluide : 6*





Un scénario de **Michael Janod** • Illustrations de **Michael Janod**

# Quarante ans, toujours niais

## pour *King Arthur Pendragon*

### PERSONNAGES À USAGE UNIQUE

Avant de commencer, prévenez vos joueurs qu'ils joueront des vieux chevaliers, des quarantenaires qui en ont vu des vertes et des pas mûres, et qui ont perdu les illusions de leur jeunesse. Ils ont connu des dizaines de batailles et y ont gagné un certain sens pratique. Du genre qui rapporte des victoires. Prévenez-les également qu'ils ne seront pas amenés à rejouer avec ces personnages, mais qu'il sera tout à fait possible de jouer les fils aînés lors d'une future partie s'ils le souhaitent. Autrement dit, ils peuvent jouer des chevaliers un peu rugueux qui savent faire des entorses au code de l'honneur en cas de nécessité, et cela devrait être sans conséquences sur leurs familles s'ils ne vont pas trop loin.

### LE TOURNOI DE PÂQUES

Nous sommes en 533. Sire Robert, comte de Salisbury et seigneur lige des PJ, organise un tournoi pour célébrer l'équinoxe de printemps et les fêtes de Pâques. C'est un tournoi moderne, avec des joutes, une mêlée et des défis. Au grand dam des vieux chevaliers, il n'y aura pas de bohorts, ni de combats d'animaux. Les armes seront émoussées. De jeunes chevaliers boutonneux viendront parader, exhiber leur blason et faire des ronds de jambe aux damoiselles. Les vieux PJ se feront fort de démonter tous ces freluquets et de leur montrer comment se battent de vrais guerriers.

Sire Robert a comme invité principal le duc de Silchester. Le comte a clairement indiqué à ses chevaliers qu'il comptait sur eux pour raffer le plus de victoires possibles. Le duc est particulièrement friand de joutes et c'est en son honneur que sire Robert a fait de celles-ci la dernière épreuve du tournoi, le clou du spectacle.

La veille du tournoi, un premier grand banquet est organisé. Nos glorieux PJ sont dans la salle principale, pas très

---

En 1985, Greg Stafford, l'un des fondateurs de Chaosium et l'un des pères du Basic Role Playing, sortait des sentiers déjà battus de la *high fantasy* pour mettre en scène la matière de Bretagne et le cycle arthurien dans **King Arthur Pendragon**. Les maraudeurs cédaient la place aux chevaliers éprouvant leur vertu. Pour épauler cette proposition, son système de jeu était le premier, du moins pour le grand public, à placer les convictions des personnages au cœur de la mécanique de résolution dans un système de traits en opposition, une idée déclinée au fil des trois dernières décennies en mille et une variantes. En France, il est publié par Gallimard sous le titre *Pendragon* dans sa collection « Un jeu dont vous êtes le héros, une aventure à partager », laquelle avait accueilli *l'Œil Noir* l'année précédente. Le marché du jeu de rôle était porteur et les éditeurs traditionnels s'y risquaient encore, pour un temps.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/pendragon/pendragon-2eme-ed-fr>

---

éloignés de la tête de table, en compagnie de leur compagnon de toujours, sire Édouard dit le Chaste. L'action commence assez tard le soir, quand beaucoup de convives ont déjà roulé sous la table et quand la plupart des dames sont allées se coucher. Les PJ sont entre eux, appréciant d'un œil expert les avantages de certaines servantes. Sire Édouard, pas mal éméché, leur révélera alors qu'à quarante ans, il est toujours puceau : les PJ n'en reviennent pas. Certes, on le surnomme le Chaste, mais ils ne pensaient pas que c'était grave à ce point-là. Ce n'est pas tant de la



chasteté qu'une grande timidité lorsqu'il est en présence d'une femme, et aussi un certain complexe à cause de la taille de son nez. Les PJ proposeront peut-être de lui trouver quelqu'un pour modifier cet état de fait. S'ils ne le font pas, sire Édouard les en suppliera : il se sent vieux et craint de mourir sans avoir connu les faveurs d'une femme. La mission des PJ, pour cette fin de soirée, sera donc de trouver une femme qui accepte de passer la nuit avec sire Édouard. Elle peut être noble ou pas, connue ou pas, du château ou d'ailleurs, de la région ou d'une autre. Les PJ doivent voir sire Édouard partir, main dans la main avec la dame (ou damoiselle), affichant un sourire hébété. Si vraiment ils n'y parviennent pas, ou s'ils ne souhaitent pas l'aider, sire Édouard s'en ira seul, en colère, et finira par se trouver une compagne tout seul comme un grand.

### La mêlée

Une longue mêlée a lieu une bonne partie de la journée du lendemain. On se lève tôt, on fourbit les armures et on se rend dans son camp. Les deux camps sont celui du comte de Salisbury et celui du duc de Silchester. Les autres invités peuvent rejoindre le camp qui leur sied. Les PJ rejoignent

celui de sire Robert, bien entendu. La mêlée se déroulera sur plusieurs kilomètres carrés, couvrant toute la ville mais aussi quelques champs — et notamment un champ de navets particulièrement glissant —, des vignes, un bosquet et un petit ruisseau. Le camp du comte se trouve au sommet d'une petite butte tandis que celui du duc est sis autour d'une fontaine, en ville. La mêlée durera jusqu'au milieu de l'après-midi, sous l'œil (pas assez) vigilant des juges qui incluent deux chevaliers et deux écuyers.

Aucune nouvelle de sire Édouard. Même sire Robert s'apercevra de son absence et il se tournera aussitôt vers les PJ, les éternels compagnons, pour demander des nouvelles. Ils peuvent passer une heure à le chercher mais ensuite ils devront se rendre dans leur camp pour la mêlée, à laquelle sire Édouard ne participera pas. Pendant les prochaines heures, les PJ devront galoper de-ci, de-là, capturer des chevaliers ennemis et les traîner jusqu'à leur camp, tout en tâchant de ne pas être capturés eux-mêmes. Des champs seront piétinés, des habitations seront traversées de part en part et plongées dans le chaos, des habitants seront bousculés, des chevaliers reprendront un peu trop souvent des forces à leurs outres de vin, des combats auront lieu dans la fange... Bref, l'amusement sera à son comble.



Une minorité d'ennemis feront des entorses au règlement en ne combattant pas loyalement : attaque de dos, à plusieurs contre un ou visant les chevaux. Un ou deux se feront prendre, mais pas les autres. Les PJ agissent comme bon leur semble. Les armes sont censées être émoussées mais, au bon vieux temps, c'était une subtilité dont on ne s'embarrassait pas. Il est également possible d'utiliser des armes non émoussées et de retenir ses coups.

Voici quelques rencontres mémorables, que vous pouvez utiliser à l'occasion pour des adversaires comme pour des coéquipiers. Suivez les tables de bataille pour obtenir leurs caractéristiques, fortes ou faibles. Gardez ces caractéristiques quelque part car ces personnages pourraient refaire une apparition lors des défis ou lors de la joute. Vous pouvez profiter de ces rencontres pour tester certains traits de personnalité des PJ, par exemple Trompeur, Arbitraire, Impulsif ou Cruel, ou bien leurs pendants plus positifs.

- Sire Roland le Juste, un adversaire particulièrement chevaleresque
- Sire Bliant de Stoneford, un tricheur avec un remarquable don pour ne pas se faire prendre
- Le Chevalier Rouge, dont tout le harnachement est rouge, et qui ne veut pas révéler son identité
- Lardans, un écuyer qui a discrètement pris la place de son chevalier, sire Idres, qui n'a pas dessoûlé de la veille
- Sire Hwgdng, un chevalier saxon qui ne supporte pas que l'on écorche son nom
- Sire Gilmere, jeune, beau, arrogant, l'exacte caricature de ce que les vieux chevaliers détestent ; il utilise un fléau d'arme
- Sire Barnold, maladroit, mal fagoté, indécis, ayant oublié son cheval, perdu son écuyer et tenant son bouclier à l'envers
- Sire Raoul, qui enfle un grossier déguisement de bonne femme par-dessus son armure pour prendre ses adversaires par surprise

À vous de décider quel camp remporte la mêlée : utilisez les performances de vos PJ pour influencer votre jugement. Comme ils combattent pour leur seigneur lige, ils peuvent utiliser leur Loyauté envers sire Robert pour se motiver à de plus grands exploits. S'ils l'emportent, sire Robert se montrera plus souple par la suite quant à l'absence de sire Édouard.

## À LA RECHERCHE DE SIRE ÉDOUARD

À l'issue de cette journée, les PJ crottés et fourbus — et, avec un peu de chance, enrichis par des nombreuses captures — rentrent au château. Mais ils n'ont pas le temps de se reposer car ils sont convoqués par sire Robert.

Celui-ci, en tenue d'apparat, les reçoit dans une petite pièce discrète. Il exige que sire Édouard soit présent pour la joute, le lendemain après-midi, pour défendre les couleurs de Salisbury.

Des défis ont lieu le soir ainsi que le lendemain matin, mais les PJ ne sont pas tenus d'y assister. Cependant un adversaire rencontré lors de la mêlée défie l'un des PJ : ce dernier devra alors choisir entre relever le défi, au risque d'encourir la colère de sire Robert, ou bien continuer les recherches, au risque de passer pour un couard. Là encore sa personnalité sera mise à l'épreuve, montrant s'il est Impulsif ou Réfléchi, s'il est Couard ou Courageux.

Sire Édouard est introuvable au château, où il vit habituellement comme chevalier maisnier. Il est également introuvable dans son établissement préféré, la « Chope qui penche ». Les PJ peuvent bien sûr chercher la femme qui l'a accompagné la veille. Ils finissent par la retrouver mais, en réalité, celle-ci n'a pas accepté ses avances, de sorte qu'elle peut facilement s'offusquer des insinuations des PJ. Hier soir, à l'heure indiquée, elle était couchée depuis longtemps. Les PJ peuvent penser qu'elle ment et la surveiller, ou bien accepter son histoire et envisager que quelqu'un ait pris sa place et son apparence.

C'est finalement Hervis, l'écuyer de sire Édouard, qui viendra à leur secours. Il était introuvable tout le reste de la matinée, mais le voici qui revient au château, exténué et dépenaillé. Il raconte aux PJ qu'il a discrètement suivi sire Édouard la veille, pensant le réveiller au petit matin pour regagner le grand hall où il l'aurait alors préparé pour la mêlée. Mais le chevalier et sa dame sont allés en direction des écuries, ont pris le chargeur de sire Édouard et ont filé hors du château. L'écuyer les a suivis jusqu'à la forêt de Camelot, où il a perdu leur trace. Il peut conduire les PJ à l'endroit en question, à l'orée de la forêt, à un peu plus d'une heure de cheval au sud.

## Dans la forêt de Camelot

Sire Édouard et sa conquête n'ont pas suivi un sentier mais se sont enfoncés directement dans les bois, en pleine nuit. Les forêts de l'époque sont souvent gigantesques, et celle-ci ne fait pas exception. Il est très facile de s'y perdre, d'y tourner en rond pendant des années sans retrouver son chemin. Hervis est resté à l'orée, n'osant pénétrer dans le bois, il a attendu à cet endroit jusqu'au lendemain après-midi, après quoi il a décidé de revenir au château. Sire Édouard chevauchait son chargeur, laissant quelques traces qu'un chasseur pourrait suivre. Sinon les PJ devront s'aventurer à l'aveuglette dans la fraîcheur des bois. La compagne de sire Édouard a perdu ou jeté sa coiffe après quelques dizaines de mètres, donnant la direction générale dans laquelle poursuivre les recherches.

Dans les bois, la lumière qui joue à travers la canopée est enchantée. Il fait doux, la forêt reprend vie après les



longs mois de l'hiver. Les animaux ne semblent guère craindre les chevaliers, ils les regardent avec curiosité et semblent leur reprocher leur présence. Les chevaliers se surprennent parfois à vouloir saluer un hibou qui les regarde trop sérieusement du haut de sa branche, ou à vouloir demander leur chemin à quelque rongeur. Ces vieux grognons de PJ se laisseront-ils impressionner par de stupides bestioles ? Demandez-leur de tester Fier, pour chasser ou ignorer ces stupides animaux, ou bien Modeste, selon leur envie initiale. Rappelez-vous que quand on rate un jet, il faut ensuite tester le trait opposé. Les PJ progressent depuis une heure quand ils font une rencontre significative, avec le gardien.

### Le chevalier au cerf

Depuis quelques années, la forêt de Camelot est habitée par des créatures magiques. Les frontières entre le monde réel et celui des fées se sont amenuisées et il n'est pas rare de passer de l'un à l'autre sans s'en rendre compte. C'est ce qui vient d'arriver aux PJ, et c'est ainsi qu'en débouchant sur un petit ruisseau, ils constatent que de l'autre côté se tient un chevalier, avec des bois de cerf sur son heaume et lui-même monté sur un immense cerf. Le peu que l'on aperçoit de son visage indique qu'il s'agit d'un jeune homme. C'est d'ailleurs avec une voix claire et juvénile que le chevalier leur demande de rebrousser chemin, car ils pénètrent dans un royaume qui leur est interdit. Ce gamin ne manque pas de toupet ! Les PJ penseront-ils avant tout à leur devoir envers sire Robert ? S'ils veulent poursuivre leur route, ils devront affronter ce chevalier. Ce dernier leur propose de les affronter un par un ; si par extraordinaire l'un d'entre eux le terrasse, ils pourront continuer leur chemin. Jouez de ses manières courtoises et de son assurance insolente pour agacer nos vieux chevaliers.

Ce chevalier au cerf est un adversaire à leur mesure, sauf bien sûr s'ils lui tombent à plusieurs sur le râble. Lors de l'affrontement, des animaux viendront gêner les PJ qui n'auront pas traité avec modestie les petits habitants de la forêt lors de l'étape précédente. Des oiseaux voleront devant leurs yeux, des renards se saisiront de leurs manches, des hiboux s'accrocheront à leur bouclier... Une gêne qui occasionnera un modificateur de -5 aux jets de combat.

---

➔

Chevalier au cerf, épée 18, lance 17, dégâts 6D6, armure 10 (plus bouclier 6), cerf 5D6, points de vie 30, inconscience 8

---

➔

Lorsqu'ils l'ont vaincu et prennent pied sur l'autre rive, ils découvrent alors un sentier qui n'était pas visible auparavant. Ils peuvent à présent le suivre.

### La chaumière

Quelques heures plus tard, les PJ arrivent à une petite chaumière devant laquelle sire Édouard danse en imitant les petits oiseaux, tandis qu'une magnifique jeune femme rit de bon cœur et applaudit. Est-ce une sorcière qui a envoûté ce pauvre sire Édouard ? Même pas, celui-ci est simplement heureux et amoureux. Il est un peu confus que ses amis l'aient vu se livrer à une telle activité, mais sa joie prend le dessus et il leur présente Calire, sa fiancée. C'est une jeune et magnifique fée. Prenant l'apparence d'autres personnes, elle se glisse régulièrement parmi les convives pour assister aux fêtes de sire Robert, car le monde des Humains l'intrigue et l'attire.

Et maintenant que feront les PJ ? Sire Édouard a décidé de passer le restant de ses jours ici, avec Calire, à cultiver je-ne-sais-quoi et à danser avec les oiseaux. Son serment à sire Robert ? Il a consacré tant d'années au comte, à présent il veut se sentir libre et penser à lui et à sa fiancée. Celle-ci est absolument ravissante, aimable et amoureuse de son Édouard.

La décision appartient aux PJ. Convaincre ou obliger sire Édouard à revenir, ou au contraire le laisser tranquille ici et mentir à sire Robert en prétendant ne pas l'avoir retrouvé, ou encore avouer qu'ils l'ont trouvé mais qu'ils n'ont pas eu le cœur de le ramener, ou peut-être convaincre sire Édouard de rentrer juste le temps du tournoi, ou bien... ce que bon leur semble. Ils peuvent, s'ils le souhaitent, se laisser guider par leurs traits de personnalité.

### Différents épilogues possibles

Sire Robert tient à sire Édouard, lequel est un des meilleurs jouteurs du pays, il se montrera peu compréhensif et traitera cette histoire comme une amourette sans importance. Il se fera fort de proposer un mariage intéressant à sire Édouard si nécessaire. Avec la huitième fille du baron de la Tronchanbiais par exemple : elle a le même âge que sire Édouard, c'est sûrement un signe.

Il est possible de convaincre sire Édouard de participer à ce dernier tournoi, auquel cas Calire le parera d'un charme qui lui accordera un modificateur de +10 à tous ses jets lors de la joute. Sire Édouard combattra alors en portant ses couleurs et essaiera de retourner au royaume des fées sitôt les joutes terminées. Mais sire Robert voudra-t-il le laisser partir après de tels exploits ?

Il est possible de rentrer sans sire Édouard et de tenter de compenser son absence durant les joutes. Peut-être Calire pourra-t-elle utiliser un charme sur l'un d'eux, lui accordant un modificateur de +5 à tous ses jets lors de la joute.



## LES JOUTES

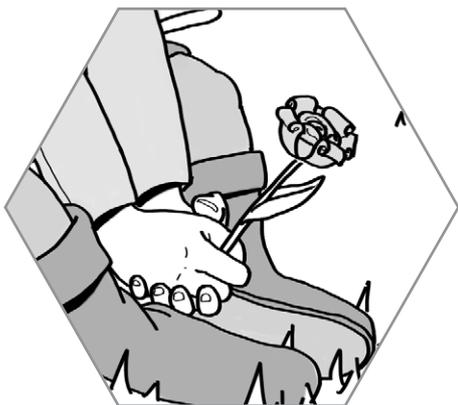
Avec ou sans sire Édouard, les PJ devraient revenir à temps pour les joutes. S'ils ont été rapides, ils arriveront la veille et auront le temps de se reposer, sinon ils voyageront une partie de la nuit et devront faire un test d'Énergique pour entrer en lice aussitôt. Résolvez ces joutes comme pour un tournoi classique. Une vingtaine de chevaliers participeront, choisissez l'ordre de passage des PJ en leur faisant lancer un D20 chacun. Certains des personnages déjà rencontrés lors de la mêlée peuvent refaire une apparition. Ils ont peut-être des comptes à régler avec les PJ.

Le duc de Silchester a placé une récompense de 10 £ pour le gagnant de cette épreuve. Sire Robert ne quitte pas les PJ des yeux et hausse un sourcil à chaque fois que leurs regards se croisent.

Il faudra que sire Édouard ou bien un des PJ remporte la joute pour que sire Robert redevienne agréable. Les PJ peuvent deviner qu'il se jouait quelque chose derrière tout ça : le déplacement des joutes en fin de tournoi, l'insistance de leur seigneur lige pour qu'ils remportent ce tournoi... Apparemment il y avait bien plus de choses en jeu que ces 10 £.

## PHASE HIVERNALE

Lors de la phase hivernale suivante, sire Robert invite les PJ à passer quelques semaines à Sarum, avec leurs proches. Entre deux parties de chasse, il demande aux chevaliers leur avis sur les améliorations qu'il devrait apporter à son château : améliorer les fortifications, construire une tour dominant la ville ou bien transformer son simple édifice sur motte en un véritable château de pierre. Puis il leur reparle du tournoi, leur expliquant que le duc et lui avaient décidé que le gagnant du tournoi serait celui qui accompagnerait le roi Arthur dans un grand tournoi ayant lieu à Paris. Dans tous les cas, c'est le duc qui y est allé, avec ses chevaliers : soit ils ont remporté le tournoi, soit il a intrigué pour parvenir à ses fins. S'ils ont brillé, à demi-mot, sire Robert laisse entendre qu'il a peut-être été un peu sec avec eux, et leur offre un présent à chacun, pour eux ou pour leurs épouses. Si sire Édouard a disparu, le comte fait le vœu qu'il soit heureux, où qu'il se trouve.



## PERSONNAGES NON-JOUEURS

### Édouard, dit le Chaste, fils de Plenorias, de Stapleford

40 ans, chrétien breton, célibataire, pas d'enfant

*Gloire* 4722

*Chaste* 13

*Énergique* 14

*Généreux* 12

*Modeste* 17

*Réfléchi* 14

*Valeureux* 16

*Loyauté* 16

*Amour (Famille)* 10

*Hospitalité* 15

*Honneur* 16

*Haine (Saxons)* 16

*TAI* 18

*DEX* 16

*FOR* 15

*CON* 19

*APP* 9 (*nez fort*)

*Dégâts* 6D6

*Facteur de guérison* 4

*Mouvement* 3

*Points de vie* 33

*Inconscience* 8

*Tournoi* 15

*Bataille* 14

*Équitation* 20

*Épée* 25

*Lance* 28

Son écuyer se prénomme Hervis.

## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Pour tous, le seigneur lige est Sire Robert, comte de Salisbury. Les PJ ont tous les chevaux habituels, pour eux et leur écuyer, y compris un chargeur. Les Traits de Personnalité qui ne sont pas indiqués, ont une valeur de 10.

Les PJ ont tous, entre autres enfants, un fils aîné âgé d'une vingtaine d'années, écuyer et sur le point de devenir chevalier à son tour. Si les joueurs souhaitent continuer les aventures, ils devraient plutôt jouer par la suite l'un de ces enfants, avec en arrière-plan les vieux chevaliers bougons et réprobateurs.

Galardon, dit le Bon, fils de Caulas, de  
Woodford

|  |   |
|--|---|
| 39 ans, chrétien breton,<br>2 enfants      | <i>TAI 16</i><br><i>DEX 16</i><br><i>FOR 13</i><br><i>CON 10+3</i><br><i>APP 10 (longs cheveux)</i>                         |
| Relique : annulaire<br>préféré de St James | <i>Dégâts 5D6</i><br><i>Facteur de guérison 3</i><br><i>Mouvement 3</i><br><i>Points de vie 29</i><br><i>Inconscience 7</i> |
| <i>Gloire 3789</i>                         | <i>Héraldique 8</i><br><i>Tournoi 12</i><br><i>Vigilance 10</i>   |
| <i>Chaste 12</i>                           | <i>Bataille 20</i>  |
| <i>Énergique 13</i>                        | <i>Équitation 17</i>  |
| <i>Généreux 14</i>                         | <i>Épée 18</i>  |
| <i>Miséricordieux 16</i>                   | <i>Lance 25</i>   |
| <i>Modeste 13</i>                          | Son écuyer se prénomme<br>Bellanger.  |
| <i>Impulsif 14</i>                         |   |
| <i>Valeureux 15</i>                        |   |
| <i>Loyauté 16</i>                          |   |
| <i>Amour (Famille) 14</i>                  |   |
| <i>Hospitalité 15</i>                      |   |
| <i>Honneur 10</i>                          |   |
| <i>Haine (Saxons) 13</i>                   |   |

Morganor, fils de Garnish, de Durnford

|  |   |
|--|---|
| 39 ans, wotanique, 11<br>enfants           | <i>TAI 12</i><br><i>DEX 15</i><br><i>FOR 12</i><br><i>CON 12+3</i><br><i>APP 14 (belle barbe, voix<br/>musicale)</i>        |
| Épée familiale, +1 à la<br>compétence Épée | <i>Dégâts 4D6</i><br><i>Facteur de guérison 3</i><br><i>Mouvement 3</i><br><i>Points de vie 27</i><br><i>Inconscience 7</i> |
| <i>Gloire 4005</i>                         | <i>Canotage 1</i><br><i>Chant 2</i><br><i>Séduction 15</i><br><i>Vigilance 18</i>   |
| <i>Chaste 4</i>                            | <i>Bataille 10</i>  |
| <i>Énergique 13</i>                        | <i>Équitation 25</i>  |
| <i>Généreux 13</i>                         | <i>Épée 20</i>  |
| <i>Sincère 13</i>                          | <i>Lance 15</i>   |
| <i>Modeste 7</i>                           | Son écuyer se prénomme<br>Roderick.   |
| <i>Valeureux 15</i>                        |   |
| <i>Loyauté 11</i>                          |   |
| <i>Amour (Famille) 18</i>                  |   |
| <i>Hospitalité 12</i>                      |   |
| <i>Honneur 12</i>                          |   |
| <i>Haine (Saxons) 11</i>                   |   |

Guy, dit le Vif, fils de Gilbert, de Shrewton

|  |   |
|--|---|
| 41 ans, chrétien breton,<br>2 enfants                  | <i>TAI 12</i><br><i>DEX 13</i><br><i>FOR 14</i><br><i>CON 14+3</i><br><i>APP 12 (musculeux)</i>                             |
| Riche, porte sur lui<br>environ 8 £ en or et<br>bijoux | <i>Dégâts 4D6</i><br><i>Facteur de guérison 3</i><br><i>Mouvement 3</i><br><i>Points de vie 29</i><br><i>Inconscience 7</i> |
| <i>Gloire 3201</i>                                     | <i>Courtoisie 10</i><br><i>Éloquence 8</i><br><i>Reconnaître 12</i><br><i>Romance 10</i><br><i>Tournoi 12</i>               |
| <i>Chaste 13</i>                                       | <i>Bataille 12</i>  |
| <i>Énergique 16</i>                                    | <i>Équitation 21</i>  |
| <i>Généreux 13</i>                                     | <i>Épée 24</i>  |
| <i>Modeste 13</i>                                      | <i>Lance 10</i>   |
| <i>Réfléchi 9</i>                                      | Son écuyer se prénomme<br>Edward.   |
| <i>Valeureux 15</i>                                    |   |
| <i>Loyauté 15</i>                                      |   |
| <i>Amour (Famille) 17</i>                              |   |
| <i>Hospitalité 14</i>                                  |   |
| <i>Honneur 11</i>                                      |   |
| <i>Haine (Saxons) 10</i>                               |   |

Elias, fils d'Eliot, de Burcombe

|   |   |
|---|---|
| 44 ans, wotanique, 5<br>enfants   | <i>TAI 15</i><br><i>DEX 14</i><br><i>FOR 14</i><br><i>CON 12+3</i><br><i>APP 10 (maigre)</i>                                |
| Nombreux bracelets<br>d'argent pris sur ses vic-<br>times (total de 5 £<br>environ) | <i>Dégâts 5D6</i><br><i>Facteur de guérison 3</i><br><i>Mouvement 3</i><br><i>Points de vie 30</i><br><i>Inconscience 8</i> |
| <i>Gloire 3821</i>  | <i>Héraldique 8</i><br><i>Premiers soins 12</i><br><i>Reconnaître 10</i>  |
| <i>Chaste 7</i>   | <i>Bataille 10</i>  |
| <i>Énergique 13</i>   | <i>Équitation 20</i>  |
| <i>Généreux 13</i>  | <i>Épée 14</i>  |
| <i>Modeste 7</i>  | <i>Hache 25</i>   |
| <i>Sobre 4</i>  | <i>Lance 18</i>   |
| <i>Valeureux 15</i>   | Son écuyer se prénomme<br>Floridas.   |
| <i>Loyauté 15</i>   |   |
| <i>Amour (Famille) 15</i>   |   |
| <i>Hospitalité 15</i>   |   |
| <i>Honneur 7</i>  |   |
| <i>Haine (Saxons) 13</i>  |   |

Un scénario de **Cultösauros** • Illustrations de **Christine Rousseau**

# L'heure de la Quenouille

## pour *Rêve de Dragon*

Ce scénario, présenté sous une forme relativement linéaire comme l'étaient les modules officiels, fait référence aux règles de la deuxième édition du jeu. La conversion à celles, très proches, de la première édition, est aisée. Il est dédié à la mémoire de Bernard Verlhac, dit Tignous, illustrateur de la première édition de *Rêve de Dragon*, assassiné par des imbéciles obscurantistes pendant sa rédaction.

### LA MALÉDICTION DE CAMELIN

Les voyageurs sortent du gris rêve sur un chemin bordé de haies, délimitant des prés verdoyants où broutent des moutons à la toison épaisse. Un gros village est visible non loin, au bord d'une rivière. C'est le printemps et l'après-midi est déjà bien avancée (milieu de l'heure des Épées). De jeunes pâtres aidés de chiens sont affairés à regrouper leurs troupeaux.

Les personnages pourront remarquer que les haies sont plessées : les pieds des arbustes sont entaillés pour les coucher dans le sens du vent en les entrelaçant entre d'autres pieds non taillés.

La rivière est le Foulon et le village s'appelle Camelin. Peuplé d'un peu moins de mille habitants, il est tout entier tourné vers l'industrie drapière, de la production de la laine brute (celle des fameux mérinos de Camelin) jusqu'aux pièces d'étoffe et aux vêtements. On peut le comparer à une entreprise, les habitants se répartissant les tâches pour l'obtention des produits finis qui sont ensuite vendus par des négociants jusque dans de lointaines contrées.

#### Quelques noms de villageois

*Femmes* : Angora, Bobine, Canette, Feutrine, Futaine, Maille, Mousseline, Navette, Peluche, Popeline, Tiretaine.

*Hommes* : Batiste, Brocart, Cachemire, Cendal, Damas, Denim, Loden, Mohair, Qiviut, Tartan, Tweed, Velours.

Serge est ici un prénom aussi bien masculin que féminin.

---

Écrit par Denis Gerfaud, **Rêve de Dragon** est un JdR médiéval-fantastique onirique, dans lequel les joueurs incarnent des aventuriers errant dans un monde constitué par les rêves de mystérieux dragons. Plein de poésie et de jeux de mots, pourvu d'une mécanique de règles riches en sous-systèmes destinée à simuler de nombreux aspects du réel (avec un système de magie original qui constitue comme un jeu dans le jeu), il se singularise, entre autres, par l'absence des dieux omniprésents dans les autres JdR med-fan, une grande attention portée à la vie quotidienne et un intéressant principe de réincarnation des PJ morts au cours d'un précédent scénario. Considéré comme le premier grand jeu médiéval-fantastique français à sa sortie, *Rêve de Dragon* a bénéficié d'une large audience et d'une gamme riche en scénarios prenant la forme de quêtes et voyages poétiques. Il a lui-même connu trois incarnations, en plus d'une édition simplifiée appelée Oniros (1994). La première est illustrée par Tignous et emmenée par le personnage d'Artigel, tandis que la deuxième, parue en 1993 et comportant des règles de magie révisée, est emmenée par le personnage de Nitouche et illustrée par Florence Magnin et Rolland Barthélémy. C'est cette dernière qui fait depuis 2016 l'objet d'une réédition à l'identique, hors mise en couleurs, chez le Scriptarium.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/reve-the-dream-ourobos/reve-de-dragon-fr>

---



### Noms particuliers des heures draconiques à Camelin

Vaisseau = Fuseau

Sirène = Carde

Faucon = Crochet

Couronne = Bobine

Dragon = Forces

Épées = Aiguilles

Lyre = Métier

Serpent = Fil

Poisson acrobate = Navette

Araignée = Trame

Roseau = Quenouille

Château dormant = Château laineux

Les Camelinois sont accueillants et disposent d'une maison des voyageurs, tenue par Serge et Popeline, un couple de trentenaires sans enfant qui seront ravis de recevoir les personnages.

Ces derniers découvriront très vite que ce charmant village cache un sombre secret, car dès le milieu de l'heure du Métier, Serge, après avoir fait rentrer ses hôtes et le chat, ferme à double tour la lourde porte et barricade les volets des fenêtres. Les voyageurs voudront probablement avoir quelques explications sur ce comportement, qu'on leur donnera bien volontiers.

Camelin est victime d'une malédiction lancée il y a plusieurs siècles par un puissant haut-révant, mécontent de la nuance de couleur d'une pièce de tissu qui lui avait été vendue par un drapier local. Chaque nuit, du début de l'heure du Fil à la fin de celle du Château laineux, un redoutable monstre, la Teigne, erre dans les rues désertes et autour du village,

tuant les malheureux (et les animaux) qui ne se sont pas soigneusement barricadés à l'intérieur d'un bâtiment et détruisant les textiles laissés dehors. Il disparaît de l'heure du Fuseau à celle du Métier. Les habitants ne sortent pas de chez eux à la nuit tombée, les portes et fenêtres des maisons sont renforcées, il y a des barreaux dans les conduits de cheminée, les troupeaux sont rentrés chaque soir, etc. On raconte l'histoire d'un homme qui sortit en pleine nuit pour quérir la sage-femme, l'accouchement de son épouse étant survenu plus tôt que prévu et se passant mal ; il fut tué par le monstre avant d'avoir atteint la maison de la sage-femme, et la parturiente (et l'enfant) mourut en couches.

Autrefois, un autre haut-rêvant avait trouvé le moyen de contrecarrer la malédiction au moyen d'un mécanisme magique comportant douze statuette (correspondant aux douze heures draconiques) disposées en cercle sur un plateau, empêchant la matérialisation de la Teigne. Au fil des siècles, les effets de la malédiction ne se faisant plus sentir, la plupart des habitants oublièrent la fonction du mécanisme, jusqu'à ce qu'un jour, il y a une petite centaine d'années, la statuette de l'heure de la Quenouille (représentant une fileuse avec sa quenouille) disparaisse mystérieusement. Dès la nuit suivante, le monstre revint semer la terreur dans les rues du village, faisant plusieurs victimes.

Depuis, le village passe à nouveau ses nuits dans l'angoisse.

Serge et Popeline, comme leurs concitoyens, ignorent certains détails de la situation.

La statuette n'a pas disparu mystérieusement : elle a été dérobée un matin au tout début de l'heure du Fuseau par Suint, un jeune voulant s'amuser (après tout, d'autres volent bien des nains de jardin), qui l'a emportée dans une prairie loin du village où il l'a installée tout en haut d'un tas de cailloux en équilibre instable au sommet d'une colline. De retour au village le lendemain, fier de sa plaisanterie, il découvrit le drame qui s'était joué pendant la nuit, réalisa horrifié qu'il en était la cause et, craignant qu'on ne découvre son rôle, repartit vite chercher la statuette. Mais lorsqu'il revint là où il l'avait laissée, elle n'y était plus.

En effet, juste en contrebas du tas de cailloux s'ouvre tous les jours à heure fixe une déchirure du rêve. Lorsqu'elle s'était ouverte ce jour-ci, un corbeau était perché juste à côté de la statuette. Effarouché par la soudaine apparition de la déchirure qui a créé un appel d'air, il s'envola, faisant basculer la statuette dans la déchirure.

N'ayant pu la retrouver malgré tous ses efforts, et ignorant l'existence de la déchirure, Suint revint au village et y vécut une vie normale sans jamais révéler sa bêtise de jeunesse à quiconque. Devenu vieux, il écrivit une confession où il expliquait ce qu'il avait fait, accompagnée d'un plan indiquant l'endroit où il avait porté la statuette mystérieusement disparue et d'un dessin la représentant fidèlement. Il est mort il y a quarante ans, et cette confession, bien cachée dans sa maison, n'a jamais été retrouvée.



L'ancienne maison de Suint est devenue la maison des voyageurs de Camelin (Popeline est son arrière-arrière-petite-fille). Et il se trouve que la fameuse confession est dissimulée dans la chambre sous les toits où sont logés les personnages, qui ne manqueront pas de la découvrir (sous une latte du plancher, dans le creux d'une poutre, derrière une pierre du mur, etc...), que ce soit en fouillant la pièce de fond en comble par curiosité ou désœuvrement, en essayant d'attraper le chat de leurs hôtes entré contre leur gré, en voulant chasser un rat courant sur l'une des poutres, en cherchant à localiser une bestiole grattant dans l'épaisseur d'un mur, ou autre.

## La Teigne

La Teigne doit son nom à sa méchanceté, et surtout au fait qu'elle apparaît toujours au même endroit, dans une venelle derrière la teinturerie (située presque à l'extrémité aval de Camelin ; seul l'abattoir est plus loin encore).

En termes de jeu, la Teigne est une entité de cauchemar incarnée, trop puissante pour que les personnages puissent espérer la vaincre (si nécessaire, utiliser les caractéristiques d'un esprit thanataire, au besoin en les gonflant un peu).

### ET SI LES PJ SORTENT PENDANT LA NUIT ET/OU TENTENT DE TUER LA TEIGNE ?

Il serait très surprenant qu'ils parviennent à la tuer. Aucun PNJ ne leur ouvrira en pleine nuit. Leur seul espoir de salut consistera à se réfugier dans un endroit inaccessible à l'entité. Fuir loin du village ne devrait pas être possible car l'entité les rattrapera avant, à moins qu'ils ne se séparent, auquel cas certains peuvent espérer survivre. Parmi les solutions, il est possible de se jeter dans un puits suffisamment profond pour être hors de portée de ses griffes, avec le risque de souffrir d'hypothermie et de tomber malade. Encore faudra-t-il que quelqu'un en sorte le personnage, qui n'a pour sa part aucun moyen visuel de déterminer l'heure, puisque du fond du puits où la lumière du jour ne parvient pas, il verra toujours un ciel étoilé.

## Le plan de Suint

Le plan représente schématiquement la région telle qu'elle était il y a environ cent ans, quand Suint a volé la statuette. Les lieux ont quelque peu changé, notamment du fait du retour de la Teigne qui a conduit les Camelinois à abandonner les terres agricoles situées trop loin du village pour pouvoir être exploitées en rentrant avant la nuit (personne n'a envie de tester jusqu'à quelle distance du village peut se manifester l'entité, bien qu'on sache qu'elle est inférieure à une journée de voyage, puisque les colporteurs et marchands drapiers continuent à assurer les échanges commerciaux avec d'autres villages et villes). En particulier, un petit groupe d'arbustes

représenté sur la carte est devenu un bosquet d'arbres imposants ; il en va de même de l'immense pin aux aiguilles rouges qui pousse au sommet de la fameuse colline et qui, dans le texte de Suint, était décrit comme à peine aussi haut que le tas de cailloux. La forêt a envahi bien des prés, et la seule trace que pourront retrouver les personnages sont les très reconnaissables vestiges des haies plessées, des formations arboricoles torturées qui leur permettront de s'orienter (représentées sur l'illustration et visible sur quelques photos ici : <https://krapooarboricole.wordpress.com/2009/11/15/lalleg-des-geants-de-la-bletterie-saint-nicolas-des-biefs-allier/>).

Après une longue marche (on se déplace moins vite dans une forêt non entretenue que sur des chemins régulièrement empruntés), une rencontre avec une femelle grizzal rendue agressive par la présence de son petit pourrait leur imposer un détour (avec le risque de perdre la piste) s'ils ne sont pas d'humeur belliqueuse ainsi que des jets de survie en forêt ou en extérieur. Les voyageurs devraient ensuite atteindre la colline indiquée par le plan. Le tas de cailloux s'est effondré depuis longtemps, mais on peut les retrouver dans l'herbe haute, plus ou moins recouverts par les plantes qui se sont enracinées dessus. Nulle trace de la statuette, bien entendu.

### Rêves déchirés

Si les personnages restent sur place pendant un bon moment, ils assistent à l'ouverture de deux déchirures du rêve : une mauve, de départ, située au ras du sol ; et une jaune, d'arrivée, à plus de vingt mètres dans les airs.

Ces deux déchirures sont jumelées, c'est-à-dire qu'elles s'ouvrent et se referment simultanément et font communiquer les deux mêmes rêves. S'il n'y a aucun moyen de déterminer ce dernier point, rester sur place suffisamment longtemps pour observer plusieurs ouvertures et fermetures permet de déduire le premier.

Les voyageurs devineront sans doute que la statuette est tombée par la déchirure.

S'ils la franchissent, ils débouchent dans le lit d'un ruisseau forestier, et constatent que de l'autre côté la déchirure d'arrivée est bien synchronisée d'une déchirure de départ située au même endroit par rapport à elle (mais comme dans un miroir) que la déchirure d'arrivée dans le rêve d'origine : elle est dans les frondaisons d'un grand chêne (il faudra donc trouver un moyen pour éviter la chute en revenant : magie, ou simplement une corde de longueur suffisante, fixée aux branches et jetée par la déchirure...).

### Les tribulations d'une statuette

Le ruisseau est assez tumultueux, et ses flots ont entraîné la statuette.

Elle s'est tout d'abord coincée dans la fourche basse d'un arbre, le pied dans l'eau à l'époque de la fonte des neiges.

Découverte par une petite paysanne cherchant un pourceau égaré, elle fut considérée comme un présage magique (d'autant que « grâce à elle », le cochon fut retrouvé sain et sauf), et un reliquaire fut édifié pour la protéger, dont les voyageurs pourront retrouver les vestiges.

Peu à peu oubliée, elle fut redécouverte au bout de quelques décennies par un voyageur rentrant à son village (situé plus en aval) qui, estimant qu'elle serait du meilleur effet dans une niche sur la façade de la maison qu'il allait bâtir, l'emporta.

S'ils suivent le cours du ruisseau, les personnages atteignent ce gros village fortifié situé sur une éminence, Gürhin (3.000 habitants), dont la particularité est que la plupart des maisons ont en façade près de la porte d'entrée une niche abritant une statuette. Dans la maison des voyageurs, ils remarquent un tableau accroché au mur, représentant une scène de rue dont l'une des maisons a dans sa niche de façade une statuette ressemblant énormément à celle qu'ils cherchent. S'ils se renseignent, ils apprennent où se trouve cette maison, baptisée la maison Larit (du nom de son bâtisseur) ; mais quand ils s'y rendent, ils trouvent la niche vide.

En déambulant dans Gürhin, ils peuvent constater que de nombreuses autres maisons n'ont plus de statuette : un colporteur, Jeannicot, en achète en effet à chacun de ses passages par le village.

Selon le temps pendant lequel le Gardien des Rêves souhaite que les voyageurs séjournent à Gürhin, Jeannicot y reviendra plus ou moins tôt. Interrogé poliment, il ne fera guère de difficultés pour expliquer en échange d'un repas chaud ou de quelques chopos qu'il revend les statuettes à Bulova, une artisan-coucouitière du village de Morbiez, situé à quelques journées de voyage.

### Les tribulations d'un groupe de voyageurs

Si nécessaire, le Gardien des Rêves pourra pimenter le trajet des personnages de la déchirure à Morbiez par quelques rencontres permettant aux joueurs d'assouvir d'éventuels instincts guerriers : meute de chiards, brigands, petite bande de groins en maraude ou cornicochon solitaire.

### La Belle Roselière

Comme Camelin avec le drap, Morbiez se consacre à l'horlogerie, produisant des pendules à coucou réputées et autres mécanismes de précision. La statuette est devenue l'un des éléments du chef d'œuvre de Bulova : un grand coucou à douze portes et douze statuettes correspondant aux heures draconiennes, dans laquelle la fileuse, décapée et repeinte, est devenue la Belle Roselière (sa quenouille ressemblant à un roseau).

L'imposant coucou trône au mur de l'atelier de Bulova, qui refuse catégoriquement de se séparer de la Belle Roselière, même en échange d'une autre statuette. S'ils ne veulent pas repartir bredouilles, les voyageurs n'auront d'autre solution que de la voler. L'atelier n'est pas gardé,

mais Bulova habite à l'étage au dessus, et les multiples coucous et carillons se déclenchent plus ou moins bruyamment à des moments variés risquent de surprendre les personnages (mais pourraient couvrir leurs bruits).

L'heure du Roseau étant nocturne, Bulova ne détectera pas forcément le vol rapidement, ce qui permettra aux voyageurs de prendre de l'avance. Mais elle s'en rendra compte tôt ou tard (d'autant que le retrait de la statuette a dérégulé le mécanisme du coucou), et les voleurs seront poursuivis par des gardes suivant leur piste grâce à deux limiers. Dans l'idéal, les personnages seront rejoints près du chêne où s'ouvre la déchirure qui les ramènera dans le rêve de Camelin, mais à un moment où elle est encore fermée...

Les poursuivants tenteront par tous les moyens d'empêcher que les voyageurs ne franchissent la déchirure avec leur butin, mais ils ne les suivront pas à travers.

### Le retour de la statuette

Une fois de retour dans le rêve précédent, les voyageurs n'auront plus qu'à regagner Camelin (en évitant de s'approcher du village pendant la nuit, à cause de la Teigne) et à replacer la statuette de la fileuse à son emplacement sur le plateau (ils voudront peut-être la repeindre aux mêmes couleurs que celles du dessin de Suint, mais cela n'a pas d'importance). Une fois celle-ci remise en place, la Teigne ne se manifesterá plus, mais il faudra sans doute beaucoup de persuasion pour en convaincre les villageois. Lorsque les personnages y seront parvenus (s'ils s'y acharnent au lieu de reprendre leurs errances, bien entendu), une grande fête sera donnée et ils recevront le titre de citoyens-drapiers d'honneur.

## CARACTÉRISTIQUES DES PNJ ET CRÉATURES

### Grizzal

Voir *Livre des Mondes*, p. 49.

### Chiards

Voir *Livre des Mondes*, p. 47.

### Groins

Voir *Livre des Mondes*, p. 40.

### Cornicochon

Voir *Livre des Mondes*, p. 47.

### Limiers

Prendre les caractéristiques du lycan (*Livre des Mondes*, p. 50).

### Serge

Né à l'heure des Épées.

*Taille* 9

*Constitution* 14

*Force* 12

*Agilité* 13

*Dextérité* 11

*Vue* 13

*Ouïe* 8

*Volonté* 10

*Empathie* 14

*Rêve* 12

*Mêlée* 12

*Tir* 12

*Lancer* 12

*Dérobée* 12

*Vie* 12

*Endurance* 23

+dom 0

*Protection* 0

*Dague de mêlée niv +1 init 7*

+dom +1

*Corps à corps niv +1 init 7*

+dom 0

*Esquive niv +1*

*Srv cité +1*

*Légendes, Serrurerie +2*

*Chant +3*

*Bricolage, Charpenterie +5*

### Popeline

Née à l'heure du Vaisseau.

*Taille* 8

*Constitution* 12

*Force* 10

*Agilité* 15

*Dextérité* 14

*Vue* 13

*Ouïe* 15

*Volonté* 13

*Empathie* 12

*Rêve* 12

*Mêlée* 12

*Tir* 13

*Lancer* 11

*Dérobée* 14

*Vie* 11

*Endurance* 24

+dom 0

*Protection* 0

*Dague de mêlée niv 0 init 6*

+dom +1

*Corps à corps niv +2 init 8*

+dom 0

*Esquive niv +2*

*Commerce, Légendes +1*

*Srv cité +3*

*Cuisine +5*

### Jeannicot

Né à l'heure du Poisson acrobate.

*Taille* 10

*Constitution* 11

*Force* 10

*Agilité* 8

*Dextérité* 10

*Vue* 12

*Ouïe* 9

*Volonté* 11

*Empathie* 11

*Rêve* 10

*Mêlée* 9

*Tir* 11

*Lancer* 10

*Dérobée* 9

*Vie* 11

*Endurance* 22

+dom 0

*Protection* 0

*Dague de mêlée niv +1 init 5*

+dom +1

*Corps à corps niv 0 init 4 +dom 0*

*Esquive niv +2*

*Srv cité, Srv extérieur +1*

*Commerce +5*



Brigands

|                        |   |
|------------------------|---|
| <i>Taille</i> 11       | <i>Vie</i> 11                               |
| <i>Constitution</i> 11 | <i>Endurance</i> 22                         |
| <i>Force</i> 12        | +dom 0                                      |
| <i>Agilité</i> 12      | <i>Protection</i> 2                         |
| <i>Dextérité</i> 10    | <i>Épée gnome niv +3 init 8 +dom +2</i>     |
| <i>Vue</i> 10          | <i>Dague de mêlée niv +2 init 8 +dom +1</i> |
| <i>Ouïe</i> 11         | <i>Corps à corps niv +1 init 6 +dom 0</i>   |
| <i>Volonté</i> 11      | <i>Esquive niv +3</i>                       |
| <i>Empathie</i> 10     | <i>Discrétion, Vigilance +1</i>             |
| <i>Rêve</i> 10         | <i>Srv forêt +4</i>                         |
| <i>Mêlée</i> 11        |   |
| <i>Tir</i> 10          |   |
| <i>Lancer</i> 11       |   |
| <i>Dérobée</i> 11      |   |

Bulova

Née à l'heure du Dragon.

|                        |  |
|------------------------|--|
| <i>Taille</i> 10       | <i>Vie</i> 10  |
| <i>Constitution</i> 10 | <i>Endurance</i> 20                                      |
| <i>Force</i> 10        | +dom 0   |
| <i>Agilité</i> 10      | <i>Protection</i> 0                                      |
| <i>Dextérité</i> 13    | <i>Dague de mêlée niv 0 init 5 +dom +1</i>               |
| <i>Vue</i> 12          | <i>Corps à corps niv 0 init 5 +dom 0</i>                 |
| <i>Ouïe</i> 12         | <i>Esquive niv 0</i>                                     |
| <i>Volonté</i> 10      | <i>Alchimie, Dessin, Écriture, Vigilance +1</i>          |
| <i>Empathie</i> 15     | <i>Charpenterie, Commerce, Métallurgie, Orfèverie +3</i> |
| <i>Rêve</i> 15         | <i>Serrurerie +7</i>                                     |
| <i>Mêlée</i> 10        |  |
| <i>Tir</i> 13          |  |
| <i>Lancer</i> 11       |  |
| <i>Dérobée</i> 10      |  |

Gardes de Morbiez

|                        |   |
|------------------------|---|
| <i>Taille</i> 12       | <i>Vie</i> 13                               |
| <i>Constitution</i> 13 | <i>Endurance</i> 25                         |
| <i>Force</i> 13        | +dom +1                                     |
| <i>Agilité</i> 12      | <i>Protection</i> 3                         |
| <i>Dextérité</i> 11    | <i>Épée dragonne niv +4 init 10 +dom +3</i> |
| <i>Vue</i> 11          | <i>Corps à corps niv +3 init 10 +dom +1</i> |
| <i>Ouïe</i> 10         | <i>Arc niv +3 init 9 +dom +2</i>            |
| <i>Volonté</i> 12      | <i>Esquive niv +3</i>                       |
| <i>Empathie</i> 9      | <i>Course 0</i>                             |
| <i>Rêve</i> 9          | <i>Vigilance +1</i>                         |
| <i>Mêlée</i> 12        | <i>Srv extérieur +3</i>                     |
| <i>Tir</i> 11          |   |
| <i>Lancer</i> 12       |   |
| <i>Dérobée</i> 10      |   |

PERSONNAGES PRÉ-TIRÉSUrboald

Né à l'heure des Épées.

*Voie d'Oniros* : Annulation de ses propres zones, Élargissement de zone, Illusion géographique, Illusion humanoïde, Lanterne, Pont immatériel, Quiétude

Lorsqu'il était enfant, Urboald a vu sa contrée d'origine ravagée par la guerre. Il est passé accidentellement par une déchirure du rêve en essayant de se cacher dans les ruines de son village dévasté pour échapper à une bande de soudards en maraude. Perdu, il s'est fait à cette vie d'errance, mais a gardé une haine farouche de tout ce qui ressemble à un guerrier.

Mélisse

Née à l'heure de la Sirène.

*Voie d'Oniros* : Chaleur, Illusion animale, Lumière

*Voie d'Hypnos* : Harpe d'Hypnos, Miroir d'Hypnos, Non-agressivité, Peur

Adolescente, Mélisse avait emmené des porcs à la glandée dans la forêt proche de son village. À son retour le soir, le village avait disparu, happé par une déchirure du rêve. Elle n'a eu d'autre choix que de se mettre à voyager.

Arcino

Né à l'heure de la Lyre.

Persuadé d'être l'héritier d'un royaume lointain, qu'il a quitté en bas âge en tombant dans une déchirure du rêve, Arcino voyage pour le retrouver et y faire valoir ses droits.

Difaline

Née à l'heure du Roseau.

Difaline est partie de chez elle pour voir la mer, qu'un voyageur de passage dans son village avait décrite dans un de ses récits quand elle était enfant. Elle ne l'a jamais trouvée, et commence à croire qu'il pourrait s'agir d'un mythe. Mais elle en rêve parfois, avec une netteté impressionnante.

Brogard

Né à l'heure du Serpent.

Brogard a fui son village après avoir pris au collet comme un vulgaire lapin le félorn favori du châtelain. Particulièrement rancunier (et inconsolable de la mort de son animal), ce dernier a envoyé certains de ses gens à la poursuite du coupable pour le châtier, le contraignant à continuer à fuir pour mettre la plus grande distance possible entre eux et lui.

---

 →  
 Pré-tirés
 

---

|                     | <b>Urboald</b>    | <b>Mélisse</b>   | <b>Arcino</b>   | <b>Difaline</b>  | <b>Brogard</b>  |
|---------------------|-------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|
| <i>Sexe</i>         | <i>Masculin</i>   | <i>Féminin</i>   | <i>Masculin</i> | <i>Féminin</i>   | <i>Masculin</i> |
| <i>Âge</i>          | <i>23 ans</i>     | <i>28 ans</i>    | <i>25 ans</i>   | <i>24 ans</i>    | <i>24 ans</i>   |
| <i>Taille</i>       | <i>1,72 m</i>     | <i>1,55 m</i>    | <i>1,89 m</i>   | <i>1,74 m</i>    | <i>1,82 m</i>   |
| <i>Poids</i>        | <i>63 kg</i>      | <i>48 kg</i>     | <i>85 kg</i>    | <i>72 kg</i>     | <i>76 kg</i>    |
| <i>Cheveux</i>      | <i>Châtains</i>   | <i>Blonds</i>    | <i>Blonds</i>   | <i>Châtains</i>  | <i>Châtains</i> |
| <i>Yeux</i>         | <i>Gris</i>       | <i>Bleus</i>     | <i>Bleus</i>    | <i>Marrons</i>   | <i>Marrons</i>  |
| <i>Beauté</i>       | <i>10</i>         | <i>11</i>        | <i>10</i>       | <i>10</i>        | <i>10</i>       |
|                     | <i>Ambidextre</i> | <i>Droitière</i> | <i>Droitier</i> | <i>Droitière</i> | <i>Droitier</i> |
| <i>Taille</i>       | <i>9</i>          | <i>7</i>         | <i>13</i>       | <i>11</i>        | <i>12</i>       |
| <i>Apparence</i>    | <i>12</i>         | <i>13</i>        | <i>10</i>       | <i>12</i>        | <i>10</i>       |
| <i>Constitution</i> | <i>10</i>         | <i>10</i>        | <i>13</i>       | <i>14</i>        | <i>15</i>       |
| <i>Force</i>        | <i>9</i>          | <i>8</i>         | <i>15</i>       | <i>12</i>        | <i>11</i>       |
| <i>Agilité</i>      | <i>14</i>         | <i>11</i>        | <i>14</i>       | <i>13</i>        | <i>13</i>       |
| <i>Dextérité</i>    | <i>15</i>         | <i>12</i>        | <i>13</i>       | <i>10</i>        | <i>13</i>       |
| <i>Vue</i>          | <i>12</i>         | <i>11</i>        | <i>13</i>       | <i>11</i>        | <i>12</i>       |
| <i>Ouïe</i>         | <i>11</i>         | <i>11</i>        | <i>10</i>       | <i>10</i>        | <i>11</i>       |
| <i>Olorat-Goût</i>  | <i>10</i>         | <i>9</i>         | <i>9</i>        | <i>7</i>         | <i>8</i>        |
| <i>Volonté</i>      | <i>10</i>         | <i>12</i>        | <i>11</i>       | <i>11</i>        | <i>11</i>       |
| <i>Intellect</i>    | <i>12</i>         | <i>15</i>        | <i>11</i>       | <i>12</i>        | <i>12</i>       |
| <i>Empathie</i>     | <i>11</i>         | <i>14</i>        | <i>7</i>        | <i>13</i>        | <i>9</i>        |
| <i>Rêve</i>         | <i>14</i>         | <i>15</i>        | <i>11</i>       | <i>15</i>        | <i>13</i>       |
| <i>Chance</i>       | <i>11</i>         | <i>11</i>        | <i>10</i>       | <i>9</i>         | <i>10</i>       |
| <i>Mêlée</i>        | <i>11</i>         | <i>9</i>         | <i>14</i>       | <i>12</i>        | <i>12</i>       |
| <i>Tir</i>          | <i>13</i>         | <i>11</i>        | <i>13</i>       | <i>10</i>        | <i>12</i>       |
| <i>Lancer</i>       | <i>11</i>         | <i>9</i>         | <i>14</i>       | <i>11</i>        | <i>11</i>       |
| <i>Dérobée</i>      | <i>13</i>         | <i>12</i>        | <i>11</i>       | <i>11</i>        | <i>11</i>       |
| <i>Vie</i>          | <i>10</i>         | <i>9</i>         | <i>13</i>       | <i>13</i>        | <i>14</i>       |
| <i>Endurance</i>    | <i>20</i>         | <i>20</i>        | <i>26</i>       | <i>25</i>        | <i>27</i>       |
| <i>S. Const</i>     | <i>3</i>          | <i>3</i>         | <i>4</i>        | <i>4</i>         | <i>5</i>        |
| <i>Sust</i>         | <i>2</i>          | <i>2</i>         | <i>3</i>        | <i>3</i>         | <i>3</i>        |
| <i>+dom</i>         | <i>0</i>          | <i>-1</i>        | <i>+2</i>       | <i>0</i>         | <i>0</i>        |
| <i>Bricolage</i>    | <i>-4</i>         | <i>-4</i>        | <i>+3</i>       | <i>0</i>         | <i>0</i>        |
| <i>Chant</i>        | <i>-4</i>         | <i>+2</i>        | <i>0</i>        | <i>-4</i>        | <i>-4</i>       |
| <i>Course</i>       | <i>+1</i>         | <i>-4</i>        | <i>0</i>        | <i>-4</i>        | <i>+1</i>       |
| <i>Cuisine</i>      | <i>-4</i>         | <i>-4</i>        | <i>0</i>        | <i>-4</i>        | <i>-4</i>       |
| <i>Danse</i>        | <i>0</i>          | <i>0</i>         | <i>-4</i>       | <i>-4</i>        | <i>-4</i>       |
| <i>Dessin</i>       | <i>-4</i>         | <i>0</i>         | <i>-4</i>       | <i>-4</i>        | <i>-4</i>       |
| <i>Discretion</i>   | <i>+3</i>         | <i>-4</i>        | <i>-4</i>       | <i>0</i>         | <i>+1</i>       |
| <i>Escalade</i>     | <i>+3</i>         | <i>-4</i>        | <i>+3</i>       | <i>+2</i>        | <i>+3</i>       |
| <i>Saut</i>         | <i>0</i>          | <i>-4</i>        | <i>+3</i>       | <i>0</i>         | <i>0</i>        |

---

 →  
 Pré-tirés (suite)

|                        | Urboald | Mélisse   | Arcino | Difaline       | Brogard |
|------------------------|---------|-----------|--------|----------------|---------|
| <i>Séduction</i>       | +1      | +3        | 0      | -4             | -4      |
| <i>Vigilance</i>       | +1      | -4        | +3     | 0              | 0       |
| <i>Charpenterie</i>    | -8      | -8        | -8     | -8             | 0       |
| <i>Comédie</i>         | 0       | 0         | -8     | -8             | -8      |
| <i>Commerce</i>        | -8      | +1        | -8     | -8             | -8      |
| <i>Équitation</i>      | -8      | -8        | +3     | 0              | 0       |
| <i>Maçonnerie</i>      | -8      | -8        | -8     | -8             | -2      |
| <i>Musique</i>         | -8      | (flûte) 0 | -8     | (cornemuse) -2 | -8      |
| <i>Pickpocket</i>      | 0       | -8        | -8     | -8             | -8      |
| <i>Srv cité</i>        | +3      | 0         | 0      | 0              | -8      |
| <i>Srv extérieur</i>   | +3      | 0         | +3     | +3             | +3      |
| <i>Srv désert</i>      | -8      | -8        | -8     | 0              | -8      |
| <i>Srv forêt</i>       | -5      | -2        | 0      | +1             | +3      |
| <i>Srv glaces</i>      | -8      | -3        | -8     | 0              | +3      |
| <i>Srv marais</i>      | -8      | -8        | 0      | +1             | +3      |
| <i>Srv montagne</i>    | -8      | -8        | 0      | +1             | +3      |
| <i>Srv sous-sol</i>    | -2      | -8        | -8     | 0              | -8      |
| <i>Travestissement</i> | 0       | +3        | -8     | -8             | -8      |
| <i>Acrobatie</i>       | +2      | -11       | 0      | 0              | -11     |
| <i>Chirurgie</i>       | -11     | +3        | 0      | 0              | +3      |
| <i>Jeu</i>             | 0       | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Jonglerie</i>       | 0       | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Maroquinerie</i>    | -11     | -11       | -11    | -4             | 0       |
| <i>Métallurgie</i>     | -11     | -11       | +3     | -11            | -11     |
| <i>Natation</i>        | 0       | 0         | 0      | 0              | +3      |
| <i>Navigation</i>      | -11     | -11       | +3     | -6             | -11     |
| <i>Orfèverie</i>       | -11     | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Serrurerie</i>      | +3      | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Alchimie</i>        | -11     | 0         | -11    | -11            | -11     |
| <i>Astrologie</i>      | +3      | +3        | -11    | -11            | -11     |
| <i>Botanique</i>       | -11     | -11       | -11    | 0              | +1      |
| <i>Écriture</i>        | 0       | 0         | 0      | 0              | 0       |
| <i>Légendes</i>        | -11     | 0         | -11    | 0              | -11     |
| <i>Médecine</i>        | -11     | +3        | -11    | -4             | -11     |
| <i>Zoologie</i>        | -11     | -11       | -11    | 0              | +1      |
| <i>Oniros</i>          | +3      | +3        | -11    | -11            | -11     |
| <i>Hypnos</i>          | -11     | +3        | -11    | -11            | -11     |
| <i>Narcos</i>          | -11     | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Thanatos</i>        | -11     | -11       | -11    | -11            | -11     |
| <i>Armes d'hast</i>    | -6      | -6        | -6     | -6             | -6      |

---

 Pré-tirés (suite et fin)
 

---

|                      | Urboald | Mélisse | Arcino | Difaline | Brogard |
|----------------------|---------|---------|--------|----------|---------|
| <i>Bouclier</i>      | -6      | -6      | +3     | -6       | -6      |
| <i>Corps à corps</i> | 0       | +3      | +2     | +3       | +3      |
| <i>Dague</i>         | 0       | +1      | 0      | 0        | 0       |
| <i>Épée 1 main</i>   | -6      | -6      | +3     | +3       | -5      |
| <i>Épée 2 mains</i>  | -6      | -6      | 0      | 0        | -5      |
| <i>Esquive</i>       | +3      | +3      | +2     | +3       | +3      |
| <i>Fléau</i>         | -6      | -6      | -6     | -6       | -6      |
| <i>Hache 1 main</i>  | -6      | -6      | 0      | -6       | 0       |
| <i>Hache 2 mains</i> | -6      | -6      | 0      | -6       | 0       |
| <i>Lance</i>         | -6      | -6      | -6     | -6       | -6      |
| <i>Masse 1 main</i>  | -6      | -6      | -6     | -6       | -6      |
| <i>Masse 2 mains</i> | -6      | -6      | -6     | -6       | -6      |
| <i>Arbalète</i>      | -8      | -8      | -8     | -8       | -8      |
| <i>Arc</i>           | -8      | -8      | -2     | +2       | +3      |
| <i>Dague lancée</i>  | 0       | -8      | -8     | 0        | -2      |
| <i>Fouet</i>         | -8      | -8      | -8     | -8       | -8      |
| <i>Fronde</i>        | -8      | -8      | -8     | -4       | -8      |
| <i>Hache lancée</i>  | -8      | -8      | -8     | -8       | -8      |
| <i>Javelot</i>       | -8      | -8      | +3     | -8       | 0       |





Un scénario de **Soulclone** • Illustrations de **Stéphane Sabourin** et **DP**

# La Décharge

## pour *Bitume*

**La Décharge est un lieu mythique. On raconte que l'on y trouve toutes les pièces imaginables pour n'importe quel véhicule. Dans la France post-apocalyptique de *Bitume*, c'est plus qu'une aubaine et les personnages vont se ruer dessus. La Décharge se trouve dans une des régions les plus épargnées de la France ; placez-la où vous voulez. Ce scénario est un bac à sable construit autour d'une zone intéressante mais dangereuse. Des pistes vous sont données pour lancer les PJ comme des chiens dans un jeu de quilles sur le *statu quo* fragile du lieu.**

### UN APERÇU DU PATELIN

D'abord, il y a la Décharge, un amoncellement de caisses et de vieux appareils électro-ménagers qui recouvre tout un hameau. Un magasin de friandises desservi par une Nationale pas trop pourrie, forcément, ça attire les mouches. Le gâteau est partagé entre trois tribus : les Gosses, les Bébert et les Précieux. Ensuite, il y a Saint-Jacquet, une petite ville en ruine où vivent les fauteurs de trouble du coin : la Garde Républicaine. Et pour finir, il y a les ruines d'un village où, dans une église ensevelie, vivent les Sœurs de la Pitié, qui font mine de ne pas y toucher.

### À L'APPROCHE DE LA DÉCHARGE

#### La Garde Républicaine

S'ils arrivent par le sud, le premier village que rencontrent les PJ s'appelle Saint-Jacquet-sur-la-Nus (La Nuse passait par là autrefois, mais la rivière s'est asséchée pendant l'apocalypse et le « E » du panneau s'est fait la malle), que tout le monde a toujours appelé simplement « Saint-Jacquet ».

Ce village a l'air désert, et pour cause : soit les habitants ont rejoint les tribus de la Décharge, soit ils en ont été les

---

Paru en 1986, **Bitume** est le premier jeu de Croc : auto-édité, il sent bon le garage et l'esprit punk qui ont trois ans plus tard donné naissance à *INS/MV*. L'univers est une sorte de *Mad Max* franchouillard, plein d'humour caustique, de désinvolture et de grosses cylindrées déglinguées. N'allez pas chercher ici une critique sociale ou les projections des peurs d'une époque riche en craintes de l'apocalypse : l'esprit sérieux, c'est la porte à côté. Prenez un coin de France que vous n'aimez pas, cassez tout, passez-le au lance-flammes, mettez-y des tribus toutes plus tarées les unes que les autres s'entre-déchirant joyeusement, et finalement, histoire de mettre tout le monde d'accord, faites-y venir les « Fourmis », un groupe très secret, redoutablement organisé et doté d'une technologie incompréhensible au mécano standard. Vous avez *Bitume*.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/bitume/bitume-fr>

---

victimes. Il reste quand-même la tribu de la Garde Républicaine, une tribu de Yankees qui vit dans la gendarmerie et ne s'en laisse pas compter.

La tribu s'est installée il y a cinq ans après de longues années de nomadisme. Ils portent tous des uniformes, mais ils sont dépareillés. Ce qui compte pour eux, c'est LEUR symbole, un petit écusson avec trois bandes, une bleue, une blanche et une rouge, et tous l'arborent avec fierté. C'est d'ailleurs pour ça qu'ils ont choisi de s'installer dans l'ancienne gendarmerie. C'était les mêmes couleurs.



Steph Sob/163



Il n'y a aucun vieux ni aucun enfant dans la tribu ; la guerre, c'est pour les gens dans la force de l'âge ! Ce sont des fous de l'ordre et de la discipline. Leur cheftaine, Marianne, et ses cinq lieutenantes sont aussi intransigeantes que... dominatrices. Le reste de la tribu, une vingtaine de soumis, est prêt à se sacrifier pour la séduisante maîtresse en combinaison latex et bonnet phrygien. Les méritants et les lâches reçoivent des récompenses et punitions d'ordre sexuel – un observateur extérieur aura bien des difficultés à les distinguer.

On raconte que Marianne était autrefois une Amazone. Elle aurait pétié les plombs en tombant sur un buste de Marianne particulièrement ressemblant. Elle est alors partie en croisade au nom de la République, après qu'un Vieux lui a expliqué le sens du symbole. Depuis, elle cherche à enrôler tout le monde dans son armée et à reformer la grande armée de la République française.

Dans les faits, la Garde Républicaine est une bande qui se consacre au pillage dans toute la région et dépouille la plupart des groupes qui passent par Saint-Jacquet pour se rendre à la Décharge. Ils sont lourdement équipés et possèdent des jeeps de l'armée, ainsi qu'un tank en état de marche ! Pour les personnages, la rencontre risque d'être douloureuse, mais la Garde Républicaine ne cherche pas à les anéantir, seulement à prélever une « contribution patriotique à l'effort de guerre » ou « un impôt citoyen ». Une « manifestation publique d'allégeance à la République » (traduire une séance de soumission) peut alléger voire remplacer la contribution, mais gare aux jaloux. Enfin, Marianne et ses complices ne sont pas des abrutis : ils feront parler les personnages. On ne sait jamais, ils pourraient repartir de la Décharge avec une bricole de valeur. Pour des personnages un peu malins, c'est aussi l'occasion d'apprendre que tout le monde ne repart pas de la Décharge en un seul morceau.

### Les Sœurs de la Pitié

À dix kilomètres au nord de la décharge se trouvait autrefois une ville, au bord de la route. Cependant, lors des grands bouleversements climatiques, un séisme l'a presque complètement rayée de la carte. Ce qui devait sûrement être une petite ville plus importante que les villages de la région n'est plus qu'un tas de pierres, un vestige. Seul un étrange bâtiment a survécu ; il se remarque puisqu'il forme la seule colline de la région. En fait, c'est une église complètement enterrée, devenue un tertre abrupt s'élevant sur douze mètres et sur une superficie très réduite. C'est là qu'ont élu domicile les Sœurs de la Pitié.

Cette tribu, de type « Confrérie du serpent », est constituée de descendants des survivants du village. Persuadés que l'humanité a été damnée par Dieu pour s'en être détournée au profit de la technologie, ils pensent que c'est la raison de l'anéantissement de leur ville. En plus d'être

un peu fêlés de la cafetière et d'avoir une vision un peu personnelle du christianisme, ils sont curieusement très amateurs de rock gothique des années 80'. Autrefois aussi nombreux que les Garagistes, ils sont entrés en guerre avec ces « impies adorateurs de la technologie de la Décharge » mais ils ont pris une belle branlée et ont donc revu à la baisse leur velléités évangélistes. Depuis, ils ont même mis un peu de côté leur fanatisme parce que les armes à feu et l'essence pour faire fonctionner le générateur et avoir de la musique, c'est quand même cool. Ils cultivent des brocolis au milieu des ruines du village et échangent le fruit de leurs récoltes contre des flingues et du gazole à la Décharge par l'entremise des Précieux, qui se prennent une bonne marge.

Il s'agit d'une tribu essentiellement composée de jeunes femmes, de quelques jeunes hommes gothiques et de quelques quarantenaires rescapés de la guerre contre les Garagistes. Même s'ils se tiennent désormais tranquilles, ils n'hésiteront pas à attaquer n'importe quel véhicule s'approchant de leur ville. Ils sont très forts à l'arme blanche et à l'arc, et certains utilisent des armes à feu. Ils n'ont pas de chef, prennent leurs décisions en commun et seront prêts à laisser les PJ en paix s'ils acceptent de donner un peu de leur semence pour empêcher la consanguinité dans la tribu, ou simplement s'ils acceptent d'aider quelques jours au travail de la terre. Cependant, il y a de grandes chances qu'ils subissent aussi le rite de passage pour être acceptés : se faire maquiller style « The Crow » tandis que « Burn » de The Cure passe en boucle. C'est vraiment un moment fort pour la tribu, les femmes revêtent leurs plus belles tenues noires, dansent frénétiquement et hurlent à la mort tandis que les hommes en habits du dimanche s'agenouillent pour prier et reprendre les paroles de la chanson en chœur comme à la messe, avec un accent français absolument épouvantable.

Depuis leur branlée mémorable contre les Garagistes, les Sœurs de la Pitié sont souvent attaquées par la Garde Républicaine, qui tente de leur voler de la bouffe ou d'enrôler de nouvelles recrues de force. Pas étonnant que dans leurs prières, Marianne et sa bande aient remplacé les habitants de la Décharge dans le rôle des adorateurs impies de la Maléfique Mécanique.

## AU CŒUR DE LA DÉCHARGE

### Les Bébert, les ferrailleurs de la Décharge

Trois kilomètres au nord de Saint-Jacquet, il y a la Décharge. Avant, c'était juste un hameau appelé Haut-Jacquet (et haut, c'est quand même vite dit, vu que le coin est tout plat), et maintenant c'est la plus grosse communauté de la région. Il faut dire qu'avant, le hameau, c'était juste une casse. Les gérants de la casse, deux frères, Norbert et Albert



– que tout le monde appelait les frères Bébert –, eurent la chance d’être épargnés par la vague d’amnésie qui avait touché les habitants de la région. Ils en profitèrent et devinrent les dictateurs d’une tribu de Garagistes, un peu businessmen sur les bords, avant de créer un culte aux Dieux de l’Automobile dont ils étaient les Prophètes.

Comme les deux frangins avaient des connaissances approfondies en mécanique, la Décharge est rapidement devenue un lieu incontournable pour toutes les tribus à cent kilomètres à la ronde. Elles venaient y faire réparer leurs charrettes de combat à moteurs. Beaucoup d’anciens habitants de Haut-Jacquet et de Saint-Jacquet sont alors allés vivre dans la Décharge, qui a prospéré. À part l’attaque des Sœurs de la Pitié, une affaire vite réglée, il n’y a pas eu de gros incident à déplorer.

Norbert et Albert vivaient comme des pachas mais n’ont pas fait de vieux os : la cirrhose les a emportés l’un après l’autre. Après la mort de son frère, Albert n’avait plus trop goût au business et il a laissé les Précieux s’installer dans la Décharge pour gérer les affaires pendant que ses gars se consacraient à la mécanique. Il est mort deux ans plus tard. C’était il y a dix ans. Gilbert, l’un des nombreux fils d’Albert, a repris le flambeau, et à force de coups tordus, il est devenu le chef de la tribu. Encore plus bête que son père, il en a la sale trogne, mais pas les souvenirs. Né après 1986 – après l’Apocalypse quoi –, il pense que son père et son oncle étaient les envoyés des dieux de la mécanique, ceux dont les noms sont gravés sur toutes les voitures qu’ils ont envoyées sur Terre pour permettre aux hommes (et aux hommes seulement, Gilbert est franchement macho) de se mouvoir sans peine (ils s’appellent Renault, Mercedes, BMW...). La DS de son père est devenu l’autel où il fait ses prêches. Cet abruti sans scrupules se croit vraiment d’essence divine, mais il s’est quand-même trouvé une régulière de chair et d’os. Pas n’importe laquelle : il s’agit d’Anna, la fille de Melchior, le chef des Précieux.

La Décharge est entourée d’un grillage de trois mètres de haut surmonté de barbelés électrifiés. Il n’y a que deux portails, tout deux placés sur la Route qui traverse la Décharge. Les deux portails sont gardés par quatre gardes lourdement armés, ainsi que par un mirador équipé d’une mitrailleuse lourde.

À l’intérieur, c’est un vrai bordel organisé, composé de pièces, de morceaux d’objets et de véhicules entassés un peu partout. Quelles que soient leurs protestations, les véhicules et les armes des personnages sont mis sous séquestre tant qu’ils sont dans l’enceinte de la Décharge. Chacun des bâtiments constituant autrefois le hameau de Haut-Jacquet est devenu un endroit lucratif contrôlé par les Précieux. Seuls deux d’entre eux font figure d’exception. D’une part, la maison du chef, belle baraque de trois étages, véritable lieu de débauche, mais toujours très bien gardée (on stocke les armes et les

denrées). D’autre part, un grand atelier qui appartenait autrefois à la casse, hangar où les garagistes s’affairent constamment à réparer des trucs, comme un peu partout dans la Décharge. Au sommet d’une pile de carcasses de bagnoles trône la DS d’Albert et devant elle, un broyeur de voitures : c’est le site des sacrifices quotidiens de la tribu.

Dans le hangar, planqué au milieu des carcasses, se trouve un van piqué aux Fourmis (ça se voit, la technologie est différente) sur lequel s’escriment jour et nuit trois Garagistes qui paraissent galérer à comprendre quoi que ce soit à cet engin.

### Les Précieux

Cette tribu de marchands particulièrement coquets (ils aiment les manteaux de fourrure et le maquillage outrancier, qu’ils soient hommes ou femmes), autrefois nomade, s’est installée dans la Décharge dans le but d’en profiter un maximum avant d’aller parasiter un autre lieu plein de ressources.

Ils ne sont qu’une vingtaine, mais chacun d’entre eux a ouvert un business florissant, hôtel, casino, arène de combat, bordel... Qui aurait cru que Haut-Jacquet aurait un jour une telle activité économique ?

Leur chef, Melchior, est un vieux croulant. C’est en réalité sa fille, Anna, qui dirige l’enclave. Officiellement, elle vit avec Gilbert, mais c’est pour mieux se servir de lui. Les Précieux prétendent faire profil bas, mais ils sont plus intelligents que les Garagistes et utilisent le fanatisme de ces derniers à leurs fins. Ils ont d’ailleurs été les instigateurs de nombreux changements dans la tribu : ils ont négocié avec les Sœurs de la Pitié, ont créé des établissements pour pressurer les étrangers de passage jusqu’à l’os et, surtout, ont mis en place une combine très juteuse. Les clients de la Décharge imprudents, isolés ou vulnérables n’en repartent jamais, en particulier ceux qui décident d’y passer la nuit. Quand il était un peu plus jeune, Melchior a eu l’idée de détourner la religion des ferrailleurs pour les rendre fanatiques. Pour sceller cette alliance, il a offert sa fille Anna, très belle et très jeune, à Gilbert qui, bien sûr, est allé dans son sens. Le chef de la Décharge a repris le culte créé par son père et à son oncle et sacrifie régulièrement des étrangers de passage aux Dieux de la Mécanique, offrant aux Précieux l’opportunité de récupérer tous les biens des victimes.

Ainsi, les voyageurs sont, par exemple, orientés vers l’hôtel de Persifleur pour passer la nuit en attendant que leurs véhicules soient réparés. Persifleur est un vieux Précieux maigrichon au cheveu rare. Très charismatique et persuasif, il conseille à ses clients d’aller s’adonner aux jeux et à la luxure avant de rentrer dormir. Il prétend même qu’il y a moyen de se faire pas mal d’argent et vante l’alcool de patate produit dans la Décharge (en fait, il est coupé à



l'huile de vidange et plutôt infect, sans parler des effets secondaires). Faut-il préciser que la chambre est également hors de prix et que l'on n'apprécie pas trop que les gens de passage la refusent ?

On peut également tenter de gagner de l'argent, en pariant, en jouant aux jeux au casino ou en participant à des combats dans l'arène. Cette arène est un cercle de carcasses de voitures ; la règle est simple : « deux hommes entrent, un homme sort ». Le champion de ces combats à mort est une espèce de taureau élevé aux hormones avec le crâne rasé, simplement vêtu d'une salopette ; il se bat à main nue ou à la clé à molette, et on l'appelle Big Baby. L'arène est tenue, comme tout le reste, par un vieux Précieux, Monsieur Hyppolite, également propriétaire du bordel, auquel sont astreintes la majeure partie des femmes de la tribu.

En plus d'être lucratives, toutes ces petites activités permettent de jauger la fortune et la vulnérabilité des visiteurs, qui ont intérêt à ne pas être trop bavards. Faut dire que pour ceux qui ont vraiment du matos, l'affaire peut tourner vinaigre. Pendant que les pigeons s'ébattent ou se désaltèrent entre deux paris, ils sont drogués et solidement entravés. Ils se réveillent attachés à des poteaux, suspendus au-dessus du broyeur de voitures. Gilbert monte alors sur la DS de son père et harangue la foule. Il récite une prière un peu maladroite aux deux Bébert et aux divinités mécaniques, puis ordonne qu'on leur sacrifie les pauvres hères qui se sont égarés jusqu'à ce sanctuaire qu'est la Décharge.

Sauf que la petite combine commence à battre de l'aile. Anna ne supporte plus le traitement imposé aux femmes de sa tribu, et elle a vraiment du mal avec la religion macho des Garagistes. Elle attend juste le bon moment – ou la bonne poire – pour faire tuer Gilbert et prendre le pouvoir, en son nom propre cette fois. Elle imposera un matriarcat, comme Marianne, qui n'est autre que sa sœur ! Eh oui, les deux filles ont été adoptées ensemble par Melchior quand elles étaient toutes petites. Marianne a seulement supporté encore moins longtemps que sa sœur l'ambiance délétère de la Décharge et elle a déjà fait sa révolution. Leur mère serait une Amazone – on ne se laisse pas marcher sur les pieds de mère en fille, dans la famille.

### Les Gosses de la décharge

En plus d'être machos, les frères Bébert n'aimaient pas du tout les lardons ; ils ont décrété que jusqu'à l'âge de douze ans, il fallait les laisser errer dans la Décharge et qu'ensuite, il fallait enseigner la mécanique aux garçons et la cuisine et l'amour aux filles, sans même chercher à savoir si c'était les leurs ou pas. D'ailleurs, c'est souvent le chef qui s'en occupe en premier... Pas si bêtes que ça, les Bébert ont vite compris que ça leur faisait des générations d'idiots faciles à contrôler.

Les enfants forment donc une tribu à part entière. Ils ne sont pas très nombreux, pas plus d'une trentaine, et passent leur temps dans le dépotoir de la Décharge. Assez hargneux et sauvages, ils sont prêts à s'attaquer aux PJ qui approcheraient un peu trop de leur terrain de jeux, mais ils sont aussi faciles à manipuler. On peut facilement les acheter avec des friandises ou des cigarettes, ou même des mots gentils.

### LES FOURMIS

À vingt kilomètres à l'est de la route, se trouve un bunker, et une ville de Fourmis en dessous. Elles manquent de ressources et commencent à tenter des actions sur le dos des tribus du coin. Elles ont ainsi fondu sur un groupe de Hell's Angels qui passait par là, encéphalcifié les survivants avant de les envoyer, avec du matos, piquer de la bouffe aux Sœurs de la Pitié. Mais l'attaque des Hell's a échoué, et en prime, ils ont abîmé le véhicule des Fourmis et sont allés à la Décharge pour réparer. Forcément, vu ce qu'ils trimbalaient, ils ont fini en sashimi dans le Broyeur.

Les Fourmis refusent que leur technologie tombe aux mains des tribus de la surface. Elles tenteront donc d'encéphalcifier une autre tribu pour attaquer la Décharge. Elles essaient d'approcher ou de suivre les PJ, qui ne verront peut-être que d'étranges lumières dans la nuit. Mais elles finissent par jeter leur dévolu sur la Garde Républicaine et les encéphalcifier pour attaquer la décharge et récupérer le véhicule qu'elles avaient prêté aux Hell's. Si les PJ sont dans le coin au moment de l'assaut, pariez gros qu'il y aura une très grosse baston dans l'air.

Quand les troupes fourmis attaquent, elles sont composées d'une dizaine de vans semblables à celui qui avait été piqué. Participent au combat les membres de la Garde Républicaine ayant survécu à leur rencontre avec les Fourmis (environ les deux tiers du groupe). L'air hagard, ils se battent jusqu'à la mort : grâce à ce dispositif, les Fourmis peuvent assigner une mission à un individu sans qu'il puisse résister. Il cherchera à tout prix à la réussir. Cerise sur le gâteau, il ne perd quasiment rien de son intelligence (voir *Pizza Piquette*, p. 43, ou *Acide Formique* p. 32; ainsi que le site <http://kadxnax.pagesperso-orange.fr/bitux.htm>).

Comme le groupe de Fourmis est un peu isolé et manque de moyens (comme dans « Spaghetti sauce fourmis »), les encéphalcifiés ne bénéficieront donc pas d'éléments cyborgs ou d'améliorations. En outre, si on éloigne l'un d'entre eux (que ce soit la belle Marianne ou un autre) de plus d'un kilomètre des Fourmis, il reprend ses esprits.





## LA MUSIQUE

Dans la Décharge, il y a de la vie, ça bricole dans tous les coins, de temps en temps ça copule aussi, les hommes boivent, les Précieux haranguent la foule tel des bonimenteurs du XIX<sup>e</sup> siècle. Et, surtout, un garagiste s'est installé dans un cabanon composé d'un toit et de trois murs de tôle et a reconstruit une sono. Avec tous les voyageurs qui passent, il s'est constitué une bonne collec<sup>t</sup> de vinyles ; et celui qui se fait appeler DJ Kass D brik passe non-stop, toute la journée (et souvent jusque tard dans la soirée), de la musique à fond les ballons dans toute la Décharge. Son péché mignon, c'est la musique industrielle des années 80<sup>7</sup>.

### MUSIQUES DE FIN DU MONDE

Vous avez ça chez vous, n'hésitez pas à en passer quand vos PJ seront dans la Décharge ; Einstürzende Neubauten, Throbbing Gristle, Cabaret Voltaire ou encore les premiers Ministry ou Young Gods seront parfaits. Même si c'est sorti un peu après 1986, ne vous formalisez pas.

Les autres tribus auront aussi leurs propres musiques. Chez les Sœurs de la Pitié, plutôt Joy Division, Sisters of Mercy, ou la période cold de The Cure en boucle. Pour les Gosses, sûrement Dorothee ou Douchka, écoutées sur un petit lecteur de cassettes pour enfants. Pour la Garde Républicaine, *La Marseillaise* et uniquement *La Marseillaise*, diffusée à plein volume et en boucle pendant les combats, par des enceintes installées sur leur tank.

## PISTES POUR LE MJ

Beaucoup de choses sont susceptibles d'arriver à un groupe de PJ qui s'aventure dans les environs de la Décharge. N'oubliez pas, tout est possible, mais les PJ comprendront bien vite que les gens du coin ne leur veulent pas du bien.

- Peut-être les véhicules ont-ils été abîmés par la Garde Républicaine ; la proximité de la Décharge est alors une aubaine. Ou bien les PJ ont-ils entendu parler de la Décharge et veulent-ils y faire un tour pour réparer un véhicule, voire customiser leurs engins, après s'en être mis plein les poches lors d'une partie précédente ?
- Les Sœurs de la Pitié sont, dans l'absolu, la seule tribu qui puisse être vraiment amicale avec les PJ sans chercher à les utiliser. Bien sûr, ils éviteront d'aller à l'encontre des ferrailleurs qui leur fournissent les denrées dont ils ont besoin. Ne vous privez pas d'un petit rite d'initiation.

- S'ils traversent Haut-Jacquet en suivant la route sans prendre le temps de s'arrêter, il y a de grandes chances que les PJ se fassent attaquer, comme tout le monde, par la Garde Républicaine. Cela les forcera peut-être à demander l'aide de la Décharge, un peu plus loin sur la route ? À moins qu'ils n'aient choisi d'explorer ce village vide pour y trouver des trucs ; libre à vous d'inventer ce qu'ils y trouvent.
- La Décharge aura, quoi qu'il en soit, un goût de Disneyland pour la majorité des tribus. Bien sûr, des PJ Amazones ou membres de la Confrérie du Serpent seront plus critiques ; ils seront alors approchés par Anna, qui les utilisera pour sa révolution. À l'inverse, s'ils sont eux-mêmes mécanos, c'est Gilbert qui fera mine d'être leur ami et tentera de les enrôler.
- Pour laisser une chance aux PJ de ne pas tomber dans le piège des Précieux et des ferrailleurs, faites entrer en scène un autre groupe de voyageurs en visite dans la Décharge et sacrifiez-le : vous offrirez aux PJ juste assez de temps pour comprendre ce qui risque de leur arriver, par exemple en voyant l'un d'eux se faire droguer par un marchand.
- Anna est vraiment à cran et veut passer à l'action. Même si c'est une très bonne manipulatrice, qui cherchera sûrement à baratiner les PJ, elle sera peut-être sensible au fait de recevoir des nouvelles de sa sœur Marianne.
- En se promenant dans la Décharge, l'un des PJ pourrait voir les garagistes s'acharnant à comprendre l'électronique qui régit le Van des fourmis. Tenteront-ils de voler le Van ? Ont-ils déjà entendu parler des Fourmis et comprennent-ils que ça sent le roussi ?
- Il ne faut pas non plus oublier que l'attaque de la Décharge par les Fourmis aura sûrement lieu. C'est une épée de Damoclès au-dessus de la Décharge au moment où les PJ entrent en scène.
- Si les PJ ont été confrontés à la Garde Républicaine et les ont massacrés jusqu'au dernier (ce qui est quand même peu probable), les Fourmis attaqueront la Décharge seules.

## LES GUERRIERS DE LA ROCADE

Voilà un groupe de personnages pré-tirés pour MJ et joueurs fainéants ou pressés.

Les « guerriers de la rocade » forment une tribu de Fils du métal qui sévissait sur la rocade d'une ville à 100 bornes au sud de la Décharge. Décimée, un beau matin, par une horde de Skins, la tribu ne compte plus que cinq membres aujourd'hui, ceux qui ont réussi à fuir avec ce qui restait de leurs véhicules.



### Johnny

C'est le chef de la bande depuis que son père est mort. Il veut venger la tribu.

|                  |             |               |                |
|------------------|-------------|---------------|----------------|
| Force : 7        | Agilité : 4 | Rapidité : 6  | Endurance : 6  |
| Intelligence : 4 | Beauté : 4  | Précision : 6 | Perception : 6 |

Seuil d'évanouissement/Seuil d'inconscience : 6

|             |                |                    |
|-------------|----------------|--------------------|
| Charge : 20 | Prestige : 130 | Points de vie : 24 |
|-------------|----------------|--------------------|

Équipement : Bagnole en mauvais état, tronçonneuse, jean, blouson et bottes en cuir, canon scié (13 cartouches)

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Tir : 80            | Résistance : 65     |
| Conduite : 80       | Mécanique : 50      |
| Marchandage : 30    | Repérage : 50       |
| Discretion : 40     | Combat : 55         |
| Séduction : 55      | Saut/Acrobatie : 50 |
| Premiers soins : 30 | Lancer : 65         |

### Bellaminette

La plus jolie de la tribu, mais aussi celle qui tire le mieux.

|                  |             |               |                |
|------------------|-------------|---------------|----------------|
| Force : 3        | Agilité : 5 | Rapidité : 5  | Endurance : 4  |
| Intelligence : 4 | Beauté : 8  | Précision : 8 | Perception : 7 |

Seuil d'évanouissement/Seuil d'inconscience : 4

|             |               |                    |
|-------------|---------------|--------------------|
| Charge : 11 | Prestige : 80 | Points de vie : 16 |
|-------------|---------------|--------------------|

Équipement : Moto en mauvais état, poignard, jean, t-shirt Motorhead, bottes en cuir, fusil sniper (20 cartouches)

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Tir : 95            | Résistance : 35     |
| Conduite : 85       | Mécanique : 45      |
| Marchandage : 55    | Repérage : 55       |
| Discretion : 45     | Combat : 35         |
| Séduction : 65      | Saut/Acrobatie : 65 |
| Premiers soins : 30 | Lancer : 55         |

### Barrique

Gaulé comme un tonneau, c'est le gros costaud de la tribu.

|                  |             |               |                |
|------------------|-------------|---------------|----------------|
| Force : 8        | Agilité : 5 | Rapidité : 5  | Endurance : 7  |
| Intelligence : 3 | Beauté : 4  | Précision : 6 | Perception : 5 |

Seuil d'évanouissement/Seuil d'inconscience : 7

|             |               |                    |
|-------------|---------------|--------------------|
| Charge : 23 | Prestige : 60 | Points de vie : 28 |
|-------------|---------------|--------------------|

Équipement : Bagnole en mauvais état, tronçonneuse, batte de base-ball ; jean, blouson et bottes en cuir, casque à pointe, arbalète (7 carreaux)

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Tir : 75            | Résistance : 75     |
| Conduite : 75       | Mécanique : 40      |
| Marchandage : 25    | Repérage : 40       |
| Discretion : 40     | Combat : 65         |
| Séduction : 60      | Saut/Acrobatie : 55 |
| Premiers soins : 20 | Lancer : 70         |

### Speedy

La sœur de Johnny. Elle a les boules, sa voiture s'est fait détruire par les Skins. Elle aimerait bien prendre le volant de la caisse, mais son frère refuse, même si elle est le meilleur pilote de la tribu. Il se trouve déjà bien sympa de la prendre comme passagère...

|                  |             |               |                |
|------------------|-------------|---------------|----------------|
| Force : 4        | Agilité : 6 | Rapidité : 8  | Endurance : 5  |
| Intelligence : 4 | Beauté : 6  | Précision : 7 | Perception : 4 |

Seuil d'évanouissement/Seuil d'inconscience : 5

|             |                |                    |
|-------------|----------------|--------------------|
| Charge : 14 | Prestige : 100 | Points de vie : 20 |
|-------------|----------------|--------------------|

Équipement : Pas de caisse !, jean, blouson et bottes en cuir, boomerang, revolver (10 balles)

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Tir : 75            | Résistance : 45     |
| Conduite : 90       | Mécanique : 60      |
| Marchandage : 30    | Repérage : 60       |
| Discretion : 35     | Combat : 60         |
| Séduction : 60      | Saut/Acrobatie : 45 |
| Premiers soins : 30 | Lancer : 55         |

### Mauche

C'est le plus moche de la tribu. Heureusement, c'est aussi le moins con. Et il sait réparer les bagnoles, même s'il a aussi perdu la sienne.

|                  |             |               |                |
|------------------|-------------|---------------|----------------|
| Force : 5        | Agilité : 4 | Rapidité : 6  | Endurance : 6  |
| Intelligence : 7 | Beauté : 2  | Précision : 6 | Perception : 6 |

Seuil d'évanouissement/Seuil d'inconscience : 6

|             |               |                    |
|-------------|---------------|--------------------|
| Charge : 17 | Prestige : 30 | Points de vie : 24 |
|-------------|---------------|--------------------|

Équipement : Jean, blouson et bottes en cuir, casquette, 3 grenades, épée

|                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| Tir : 80            | Résistance : 55     |
| Conduite : 80       | Mécanique : 65      |
| Marchandage : 20    | Repérage : 65       |
| Discretion : 55     | Combat : 45         |
| Séduction : 35      | Saut/Acrobatie : 50 |
| Premiers soins : 30 | Lancer : 55         |





Un scénario de **Frédéric Pourcel** • Illustrations de **Frédéric Pourcel**

# Le poing de pierre

## pour *Hawkmoon*

### SYNOPSIS

Plusieurs factions tentent de mettre la main sur un ingénieur talentueux, dont les inventions permettraient de hâter ou de ralentir les progrès d'un conflit en cours. Le supplément *La France* est utile mais non indispensable. Le scénario est prévu pour 2-3 joueurs (cf. pré-tirés).

### LE CONTEXTE

Ancienne France, royaume de Begik, année 5289

Elke Van Elsik, roi de Begik, lutte depuis plusieurs années contre les attaques incessantes de son voisin, le duc Shariskhan d'Oléan. Les relations diplomatiques avec son autre voisin, la Picardie, étant très tendues, le roi craint une alliance de ses deux vieux ennemis et veut conclure une paix rapide pour ne pas avoir à combattre sur deux fronts.

Le problème est que des nouvelles étranges sont parvenues à la cour. Tout d'abord, l'armée ennemie a sans raison stoppé sa progression, stratégie à l'opposé des offensives suicidaires menées par le passé. Plus étonnant encore, Shariskhan a ignoré les Portes de Fer : on appelle ainsi les quatre forteresses de la Marche d'Oléan, réputées imprenables car juchées sur des pitons d'abord malaisés, ce qui exclut l'utilisation de machines de siège pour en venir à bout. À l'heure actuelle, ces forteresses restent une menace sur les arrières de l'ennemi. Enfin, l'interception récente d'un messager laisse entendre que le duc aura prochainement livraison d'une arme capable de vaincre.

#### Ce que personne ne sait encore...

Le duc d'Oléan a acheté les services d'un ingénieur talentueux, Teriak. Ce dernier travaille bel et bien sur les plans d'un trébuchet géant, d'une portée inégalée, capable de mettre à bas les murs des Portes de Fer depuis la plaine. Il croit être au service du comte Airain.

---

Après *Stormbringer*, **Hawkmoon** fut la seconde adaptation de l'univers de Moorcock par Chaosium. Dans une Terre post-apocalyptique, dévastée par les fléaux du Tragique Millénaire, la Granbretagne et son empereur fou se lancent à la conquête de l'Europe grâce à leur supériorité technologique. Contre la menace se dresse Dorian Hawkmoon, Champion Éternel, âme de la résistance. Le jeu reprenait le système à pourcentages commun à *L'Appel de Cthulhu* et *Stormbringer*.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/hawkmoon/hawkmoon-fr>

---

Ensuite, les Granbretons ont passé une alliance secrète avec Shariskhan et le soutiennent de leurs deniers ainsi que d'une légion de mercenaires Vautours, qui, pour sauver les apparences, combattent à visage découvert et sans matériel technologique, ce qui n'est pas sans leur poser des difficultés.

Pour autant, aucun des deux alliés ne joue franc jeu : à l'insu de l'Empire, le duc a envoyé à Lyon un agent, Avros, chargé de surveiller le déroulement des opérations et de tuer le savant plutôt que de voir ses inventions utilisées par un ennemi. L'Empire, lui aussi, a des visées sur l'ingénieur : Osnek, de l'ordre du Renard, doit lui faire rejoindre les rangs des scientifiques impériaux. Shariskhan n'est évidemment pas au courant de cette démarche.



### Qui veut quoi ?

Le roi Van Elsik envoie les PJ enquêter sur la véracité de la rumeur : la lettre interceptée fait allusion à un ingénieur de renom basé à Lyon. Les PJ ont ordre de trouver et récupérer le savant, à défaut les plans du projet sur lequel il travaille. Troisième possibilité – non précisée lors du briefing mais que les PJ auront peut-être à l'esprit – falsifier les plans et les laisser emporter par l'ennemi.

Le duc Shariskhan d'Oléan, dictateur sanguinaire, s'est attaché les services de l'ingénieur avec l'aide d'Osnek. Teriak habitant Lyon, capitale d'un royaume détesté, le duc a laissé le Granbreton négocier.

Osnek, pour sa part, observe. Le projet actuel sert de test : si l'engin fonctionne, son créateur est digne d'intérêt. Avec son pragmatisme habituel, Osnek se moque que la machine fasse ses preuves du côté des assiégés ou de celui des assiégés. Pour l'heure, il s'est introduit dans l'entourage du savant sans se découvrir. Plus tard, il tentera la corruption (*L'Empire sait se montrer très généreux, savez-vous ?*), le chantage (*Je connais une Église qui apprécierait fort de vous voir brûler...*), la menace (*Votre fille a quel âge déjà ?*) et en dernier ressort l'enlèvement.

### LES HOMMES ET LES LIEUX

**L'Église du Sincère Repentir** a une idéologie simple : le savoir a conduit à l'Apocalypse du Tragique Millénaire ; la technologie, les mutants, les scientifiques et ouvrages de science en général sont donc proscrits et doivent être brûlés. Quand elle n'est pas devenue la religion officielle d'un royaume, l'Église utilise des sectes à son service, tels les Purificateurs, dirigés à Lyon par Johan Pinti. Ces derniers, à l'influence grandissante, sillonnent le Lyonnais. Attirer l'attention de ces fanatiques sur Teriak tuera le savant et son projet.

**Teriak** réside dans une belle maison de Lyon. L'homme est connu : il y a 30 % de chances qu'un passant interrogé indique le quartier où il réside ; 100 % de chances si l'on s'adresse à l'Université ou auprès des autorités locales. Il est à peine toléré par les Purificateurs parce qu'il élabore jadis pour l'armée Lyonnaise des armes « conventionnelles » (balistes, catapultes, ...).

Il y a deux mois, Teriak a été tiré de sa semi-retraite par une lettre le mettant au défi de résoudre un problème technique. L'auteur, le comte Airain, lui demandait de créer un trébuchet capable de projeter une charge à plus de 500 mètres, soit plus du double de la portée habituelle, à une cadence de 5 coups par heure. En cas de réussite, une forte somme d'argent était promise.

ANNÉE  
1986







La lettre (fausse) intrigua le savant qui demanda à rencontrer son auteur. Il fit ainsi la connaissance d'Osnek, « émissaire de Kamarg » et tissa avec lui des liens professionnels cordiaux. Le Renard présentait en effet un contrat (tout aussi faux) dans lequel Teriak s'engageait à produire une machine fonctionnelle dans les six mois, le tout assorti d'une rétribution confortable. Depuis lors, Teriak s'est mis au travail. Il a conservé le secret sur son projet et personne n'a encore vu de plan.

**Osnek** réside dans un quartier huppé, en accord avec sa couverture de « noble Kamargais » mais pour peu que l'on change de quartiers, on s'aperçoit que notre homme est connu sous plusieurs identités et nationalités. Noble le jour, diplomate la nuit, Osnek dirige le réseau d'espionnage impérial à Lyon. La visite de tout inconnu auprès de l'ingénieur lui est rapportée. Par ailleurs, Osnek s'enquiert régulièrement de l'avancée des travaux et les PJ ont 20 % de chances de le rencontrer chez Teriak s'ils lui rendent visite.

L'état-major granbreton compte en effet beaucoup sur la machine géante : l'Empereur veut prendre prochainement Parye en la préservant des destructions habituellement infligées par les machines impériales. Pour défaire les murs de la cité, plusieurs trébuchets géants pourraient s'avérer décisifs, d'où l'impatience grandissante des généraux.

Le contact entre l'état-major et Osnek est assuré par un officier Vautour, Ugot. Osnek emploie les Vautours pour neutraliser les PJ s'ils se montrent trop curieux envers sa personne. La neutralisation doit passer inaperçue, voire accidentelle : hors de question d'attirer l'attention du guet ou des Purificateurs sur le savant.

Ugot contacte Osnek par l'intermédiaire de l'un de ses hommes ou via des pigeons. Il ne se déplace jamais sans raison importante. Le Vautour réside à l'auberge du « Sanglier de Bronze » ; ses hommes dans une maison abandonnée des docks.

Espion et assassin d'Oléan, **Avros**, quant à lui, doit surveiller Teriak et veiller à ce que le camp ennemi n'entre pas en contact avec lui. Avros connaît Teriak de vue seulement car il était convenu qu'Osnek mènerait seul les négociations d'approche. Son comparse, Rug, a été capturé par l'armée de Bégik, porteur d'une lettre destinée au duc d'Oléan.

### Qui fait quoi ?

Teriak alterne phases de réflexion, d'étude de manuscrits et de réalisation. Il étudie chez lui ou à la bibliothèque de l'université de Lyon quatre jours par semaine. Plans et documents précieux sont conservés dans un coffre de fer, dans la chambre du savant, fermée à clef en son absence. Un garde au moins, parmi les trois à son service, est toujours présent à son domicile.

Par ailleurs, dans un bâtiment abandonné dont il possède la clef, Teriak a réalisé une maquette de l'engin – baptisé « Poing de pierre » – qu'il modifie en fonction des tests (il y travaille deux jours par semaine). Le lieu est gardé par un molosse agressif. La porte en métal est épaisse, avec un

mécanisme grippé (malus Moyen pour un crochetage silencieux). Un hangar attenant contient une quantité impressionnante de bois, de gravats et une charrette.

Au début du scénario, le prototype n'est pas encore satisfaisant mais un scientifique remarque que Teriak n'a pas commis d'erreur majeure : il touche au but. Il semble tester la résistance d'ensemble de l'engin ainsi que celle du générateur électrique utilisé pour actionner le fléau.

Le **port** : c'est un dédale d'entrepôts et de ruelles sordides et puantes, où la milice a du mal à faire régner l'ordre. A la tombée de la nuit, on y échange les produits illicites : armes, technologies, livres et drogues diverses. Le lieu est dangereux : il y a 30 % de chance d'y croiser des coupe-jarrets.

Pour réaliser son projet, Teriak attend la copie d'un manuscrit dont l'original se trouve en Germanie. Ce traité d'ingénierie contient les plans d'un trébuchet avec cotes, des calculs mathématiques sur la poussée d'Archimède, un dessin de l'engin terminé. Mais il contient aussi des plans d'installations électriques et de technologies condamnées par le Sincère Repentir.

Teriak prend livraison du manuscrit à la nuit tombée : c'est un échange rapide, furtif, sous le ponton de bois d'un chantier naval. S'il croit être suivi ou s'il remarque l'arrivée de Purificateurs, une course-poursuite s'engage. Comme Teriak ne peut se résoudre à jeter le manuscrit, sa capture par les Purificateurs signe son arrêt de mort. Ceux-ci le conduisent à leur quartier général – un entrepôt d'un quartier populaire – où il est « interrogé » par Pinti puis « purifié par le feu » en présence des fidèles. Lui sauver la vie le rend plus réceptif aux arguments des PJ : si Teriak, en raison de son âge, dit ne rien craindre pour lui-même, il est en effet prêt à beaucoup de concessions pour protéger les siens, son fils Ios et sa fille Irka.

Les **voisins** : pour le malheur de Teriak, il a pour voisins Hahn et Flebs, couple d'artisans gagnés au dogme du Sincère Repentir. Ceux-ci ont remarqué que depuis quelques semaines, Teriak reçoit des invités ou sort à des heures tardives sans ses gardes du corps. Assurément, il se passe quelque chose et le duo veut en savoir plus.

S'ils voient le prototype, les plans et/ou le manuscrit, le duo contacte les Purificateurs, lesquels font irruption chez Teriak et déclenchent une émeute. Pendant que Johan Pinti harangue les curieux, ses sbires mettent la maison à sac et brûlent tout ce qui a un lien avec la connaissance. Profitant du combat entre les émeutiers et la milice, Pinti jette dans le brasier Teriak et sa famille. À défaut, la secte enlève l'ingénieur pour le torturer et le mettre à mort dans un endroit plus discret.

Les paranoïaques voisins ont également repéré les allées et venues des hommes d'Avros qui, s'ils n'ont rien à craindre du Sincère Repentir, pourraient bien finir dans les geôles de la milice lyonnaise. De fil en aiguille, leur interrogatoire révèle l'existence d'Avros et attire l'attention des autorités sur Teriak. Des autorités qui n'aiment ni les espions ni les fauteurs de troubles.



La **réalisation de la maquette puis de l'engin grandeur nature** réclame beaucoup de **matériel**.

D'abord une grande quantité de bois : même si Teriak a contourné la difficulté en s'approvisionnant chez plusieurs marchands, les volumes commandés, une fois additionnés, laissent rêveur. Cela semble prouver en revanche qu'il ne s'agit pas d'une machine technologique.

Ensuite une quantité de pierre gigantesque (il faut plusieurs dizaines de tonnes pour remplir le contrepoids) : pour cela, Teriak s'approvisionne dans les Hautes Terres. Les ruines de Saintienne fournissent à profusion blocs de béton et gravats.

Teriak a recours aux services de Pior Gabal, un aventurier qui explore les Hautes Terres à la recherche d'anciennes technologies qu'il revend ensuite à des savants. S'aventurer dans les Hautes Terres, c'est affronter une nature hostile (les volcans sont en activité) et des clans de mutants majoritairement anthropophages. Pior a noué des contacts avec les clans des Montagnes Sauvages, en passe d'être civilisés par les Lyonnais qui ont négocié avec eux traités de commerce et alliance militaire. Les mutants prêtent leur force et leur connaissance du terrain en échange de nourriture et d'outils apportés par Ios, le fils de Teriak.

Gabal et Teriak ne se connaissent pas : Pior a été en effet engagé par Ios, mis dans la confiance par son père. Ios assure un aller-retour par semaine, accompagné de deux gardes. Il est prudent, intelligent, armé et ne rentre jamais chez lui avec sa charrette. Après avoir rejoint Gabal à l'auberge de la « Vallée des Fleurs », à l'ouest de Lyon, le convoi emprunte d'étroits sentiers, parfois à flanc de volcans. Le chargement effectué, le convoi revient à Lyon au terme de 48 heures d'absence.

Si les Purificateurs mettent la main sur Ios à l'entrepôt (sur dénonciation ou suite à une filature), la secte l'« interroge » puis se rend chez Teriak afin de l'enlever. Leur dessein est de les purifier tous les deux le soir venu, en compagnie de la maquette et des plans du trébuchet. Un sort qui ne fait pas les affaires d'Osnek : celui-ci se hâte de rencontrer Pinti en privé pour racheter Teriak et les plans, s'il le faut en révélant son allégeance à l'Empire et en employant la force (les Vautours d'Ugot sont embusqués aux alentours). Il est donc possible qu'Osnek et les PJ combattent ensemble pour libérer le savant...

**Gabal**, intrigué par les énormes quantités de gravats achetés, a suivi une fois l'un des chargements : il sait où se trouve l'entrepôt mais n'a pu y pénétrer à cause du chien. Il peut être une source d'informations, un guide pour partir dans les Hautes Terres ainsi qu'un allié contre les Purificateurs.



**Avros** a loué les services de truands locaux pour surveiller la maison de Teriak. Ceux-ci remarquent les PJ à leur seconde visite chez l'ingénieur. L'espion demande alors de filer nos héros afin de connaître leur lieu de résidence. Ceci fait, il fouille leurs affaires en leur absence : s'il découvre des traces de leur appartenance à la Bégik, il prépare l'assassinat de Teriak (méthode au choix du MJ mais Avros privilégie la discrétion) et dénonce les PJ aux Purificateurs.

### Comment faire basculer Teriak ?

La personnalité de Teriak est un obstacle en elle-même : l'homme répugne à quitter la ville où il a grandi, où vit sa famille et où il bénéficie d'une liberté quasi totale pour étudier. À moins de plusieurs succès Critiques de persuasion, sa position évolue peu à peu :

- si on lui sauve la vie (20 % de chances) ou celle de ses enfants (100 % de chances),
- si on lui prouve qu'Avros voulait le tuer pour le compte du duc d'Oléan (50 % de chances),
- si on prouve qu'Osnek a menti et que la machine est destinée à Oléan et non au comte Airain (50 % de chances).

### ÉPILOGUES ?

Après le retour des PJ en Bégik, il ne faut pas attendre longtemps pour voir l'armée d'Oléan venir assiéger les Portes de Fer. Les PJ, membres de la garnison, vivent alors les événements suivants.

- Les PJ ont falsifié les plans : un matin, ils voient avancer lentement depuis les remparts l'impressionnant trébuchet, tiré par des bœufs sous les acclamations des assiégeants. Le premier tir, peu précis, demande des corrections ; le second provoque l'effondrement du trébuchet tel un château de cartes. Si Teriak est resté à Lyon, il est assassiné dans les jours qui suivent sur ordre du duc. Des PJ qui ont noué de bonnes relations avec Teriak peuvent intercepter les tueurs s'ils partent sur le champ : en cas de réussite, Teriak et sa famille acceptent de les suivre.
- Les PJ ont volé ou obtenu une copie des plans mais Teriak est resté à Lyon : les ingénieurs du roi s'attellent à la compréhension des croquis. Teriak est bien sûr capable de les refaire, mais cela prend du temps ; laps de temps mis à profit par la Bégik pour construire ses propres machines. L'assaut donné contre les Portes de Fer débute alors par un duel d'artillerie : les assiégés visent les machines ennemies puis pilonnent l'unique et étroit sentier qui mène jusqu'à la crête. Si les trébuchets fonctionnent, et ce quel que soit le résultat de l'assaut, Osnek tente de s'attacher les services de Teriak : après son refus, il le fait enlever et l'ingénieur disparaît de la circulation.

- Les PJ ont dérobé les plans et Teriak les a rejoints : plusieurs engins sont prêts quand les Portes de Fer sont assaillies et le sentier devient le tombeau des Vautours. Osnek, satisfait, envoie alors un commando infiltrer de nuit la forteresse et enlever Teriak (5 Vautours). Si les PJ réussissent à contrer l'affaire, il n'y a pas d'autre tentative. Quelques semaines plus tard, la Bégik reprend le dessus et repousse l'ennemi jusqu'à la frontière. Le royaume connaît ensuite une paix relative jusqu'à l'invasion granbretonne de 5292.

## PNJ

### Ron Teriak

Ingénieur militaire, 65 ans

FOR 12 CON 13 TAI 15 INT 17 POU 15 DEX 14 CHA 10 PdV 15 Blessure Majeure : 7

Cartographie 75%, Mémoriser 68%, Connaissance de la Mécanique et de l'Électricité 70%, Connaissance du monde ancien 54%, Ancien Latin et Ancien Français 60%, Artisanat : Bois 61%, Artisanat : Métal 57%, Crédit 60%, Éloquence 45%, Voir 53%, Écouter 40%, Éviter 30%, Grimper 40%, Se cacher 46%

| Armes       | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-------------|---------|-----------|--------|
| Épée courte | 36%     | 1D6+1+1D6 | 30%    |
| Dague       | 33%     | 1D4+2+1D6 | 30%    |
| Poing       | 20%     | 1D3+1D4   | 10%    |

### Gardes de Teriak / Hommes de main des Purificateurs / Truands

FOR 13 CON 16 TAI 11 INT 11 POU 13 DEX 15 CHA 10 PdV 18 Blessure Majeure : 9

Armure : 1D6-1 cuir

| Armes  | Attaque | Dégâts | Parade |
|--------|---------|--------|--------|
| Sabre  | 56%     | 1D6+2  | 50%    |
| Dague  | 43%     | 1D4+2  | 35%    |
| Éviter |         |        | 40%    |

### Ios Teriak

(Prendre les mêmes caractéristiques que ci-dessus sauf :)

CON 13, PdV 14, Blessure Majeure : 7

| Armes      | Attaque | Dégâts | Parade |
|------------|---------|--------|--------|
| Épée large | 50%     | 1D8+1  | 45%    |

Voir 68%, Écouter 70%, Éviter 35%, Grimper 69%, Se cacher 57%

### Chien de garde

(Prendre les caractéristiques définies par les règles, avec Morsure : 1D8 + 1)

### Yosip Osnek

Scandien, Ordre du Renard

FOR 12 CON 14 TAI 13 INT 14 POU 18 DEX 15 CHA 15 PdV  
16 Blessure Majeure : 8

Premiers soins 45%, Mémoriser 60%, Connaissance de la Musique 50%, Connaissance de la Psychologie 76%, Plusieurs langues européennes à 60%, Crédit 50%, Éloquence 69%, Persuader 84%, Voir 63%, Écouter 57%, Goûter 55%, Éviter 50%, Équitation 40%, Camouflage 54%, Dissimuler 80%, Se cacher 66%, Mouvement silencieux 71%

### Mercenaire Vautour

FOR 12 CON 14 TAI 11 INT 11 POU 13 DEX 15 CHA 10 PdV  
14 Blessure Majeure : 7

Armure : 1D8 -1 demi-plaques

| Armes      | Attaque | Dégâts | Parade |
|------------|---------|--------|--------|
| Épée large | 56%     | 1D8+1  | 50%    |
| Dague      | 43%     | 1D4+2  | 35%    |
| Éviter     |         |        | 40%    |

### Iven Ugot

(Prendre les mêmes caractéristiques que ci-dessus sauf :)

| Armes       | Attaque | Dégâts | Parade |
|-------------|---------|--------|--------|
| Épée longue | 60%     | 1D10+1 | 55%    |
| Dague       | 56%     | 1D4+2  | 52%    |
| Éviter      |         |        | 45%    |

### Pior Gabal

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 16 POU 11 DEX 13 CHA 16 PdV  
16 Blessure Majeure : 8

Premiers soins 59%, Mémoriser 60%, Voir 60%, Écouter 76%, Goûter 65%, Sentir 60%, Pister 72%, toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) et Discrétion à 75%

| Armes      | Attaque | Dégâts    | Parade |
|------------|---------|-----------|--------|
| Hache      | 64%     | 1D8+2+1D6 | 60%    |
| Arc simple | 69%     | 1D6+1+1D6 | 35%    |

### Kal Avros

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 16 POU 12 DEX 17 CHA 10 PdV  
15 Blessure Majeure : 8

Armure : 1D6-1 cuir

| Armes       | Attaque | Dégâts    | Parade |
|-------------|---------|-----------|--------|
| Épée courte | 78%     | 1D6+1+1D6 | 76%    |
| Dague       | 77%     | 1D4+2+1D6 | 75%    |
| Poing       | 84%     | 1D3+1D4   | 80%    |

Premiers soins 50%, Mémoriser 55%, Persuader 58%, Voir 75%, Écouter 68%, Chercher 71%, Crochetage 86%, Faire un nœud et un piège 80%, Toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) à 75%, toutes les compétences de Discrétion à 85%

## LES PRÉ-TIRÉS

### Elipe Erden

Coustillier (sergent d'armes monté), vétéran de l'armée de Bégik

FOR 14 CON 16 TAI 15 INT 13 POU 14 DEX 15 CHA 13 PdV  
17 Blessure Majeure : 9

Armure : 1D8-1 demi-plaques

| Armes         | Attaque | Dégâts     | Parade |
|---------------|---------|------------|--------|
| Grande lance* | 60%     | 1D10+3D6   | 50%    |
| Épée longue   | 46%     | 1D10+1+1D6 | 39%    |
| Bouclier      |         |            | 55%    |

(\* uniquement à cheval)

Premiers soins 40%, Mémoriser 35%, Éloquence 43%, Persuader 32%, Écouter 57%, Voir 50%, Chercher 60%, Équitation 60%, Éviter 59%, Culbuter 37%, Camouflage 61%, Embuscade 58%, Se cacher 44%, Mouvement silencieux 48%

### Ema Sabriz

Espionne choisie car mutante d'une incroyable agilité et résistance. Du fait de sa mutation, Ema a une attaque et une esquive par tour.

FOR 12 CON 20 TAI 13 INT 15 POU 14 DEX 20 CHA 15 PdV  
25 Blessure Majeure : 12

Armure : 1D6-1 cuir

| Armes        | Attaque | Dégâts    | Parade |
|--------------|---------|-----------|--------|
| Dague lancée | 78%     | 1D6+1+1D4 | 50%    |
| Dague        | 56%     | 1D4+2+1D6 | 55%    |
| Épée courte  | 66%     | 1D6+1+1D6 | 59%    |
| Poing        | 75%     | 1D3+1D4   | 80%    |
| Pied         | 70%     | 1D6+1D4   | 62%    |

Premiers soins 40%, Mémoriser 50%, Persuader 48%, Voir 75%, Écouter 61%, Chercher 76%, Crochetage 80%, Faire un nœud et un piège 75%, toutes les compétences d'Agilité (sauf diriger Créature ailée) à 86%, toutes les compétences de Discrétion à 91%

### Lof Rivell

Un étudiant prometteur et érudit, né en Lyonnais

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 17 POU 14 DEX 14 CHA 15 PdV  
16 Blessure Majeure : 8

Armure : 1D6-1 cuir

| Armes  | Attaque | Dégâts    | Parade |
|--------|---------|-----------|--------|
| Rapier | 56%     | 1D6+1+1D6 | 40%    |
| Dague  | 33%     | 1D4+2+1D6 | 30%    |

Cartographie 65%, Mémoriser 72%, Connaissance de la mécanique et de l'électricité 57%, Connaissance de la Chimie 45%, Connaissance du monde ancien 44%, Ancien français 37%, Chercher 58%, Voir 70%, Éviter 32%, Équitation 60%, Grimper et Nager à 35%, Camouflage 30%, Dissimuler 68%, Se cacher 43%, Mouvement silencieux 47%



Un scénario de **Jean-Baptiste Martineau** • Illustrations de **Julien Massin** et **DP**

# Communist Valley

## pour *Price of Freedom*



### AVERTISSEMENT

Ce scénario simule la réaction de **bons Américains** en proie à l'**invasion communiste** soviétique sur le sol des USA alors que les **Russkofs** profitent **lâchement** de l'esprit de détente et de cordialité d'un **gouvernement fédéral aveuglé** par la naïveté et l'optimisme.

C'est un **scénario linéaire**, car le **vrai joueur américain** va droit au but, pas comme ces **tafoles d'Européens** qui ne raffolent rien tant que de **tourner en rond** avec leurs jeux de rôle alambiqués, **blasphématoires** et soi-disant novateurs !

### INTRODUCTION THE WORLD CANNOT LIVE HALF SLAVE AND HALF FREE !

**Visuel : course poursuite dans le ranch sous la pluie à la nuit tombante.**

*Au soir, les Pj et leurs familles fuient en tout sens sous une pluie battante dans la cour du ranch, chacun essayant de réunir ses frères et sœurs, sa mère ou son vieux père.*

*Dans le ranch, il y a bien sûr des chevaux qui piaffent dans leur boxes, mais les boxes sont fermés, les Pj dérapent dans l'eau boueuse de la cour. Des phares puissants : les Russes !*

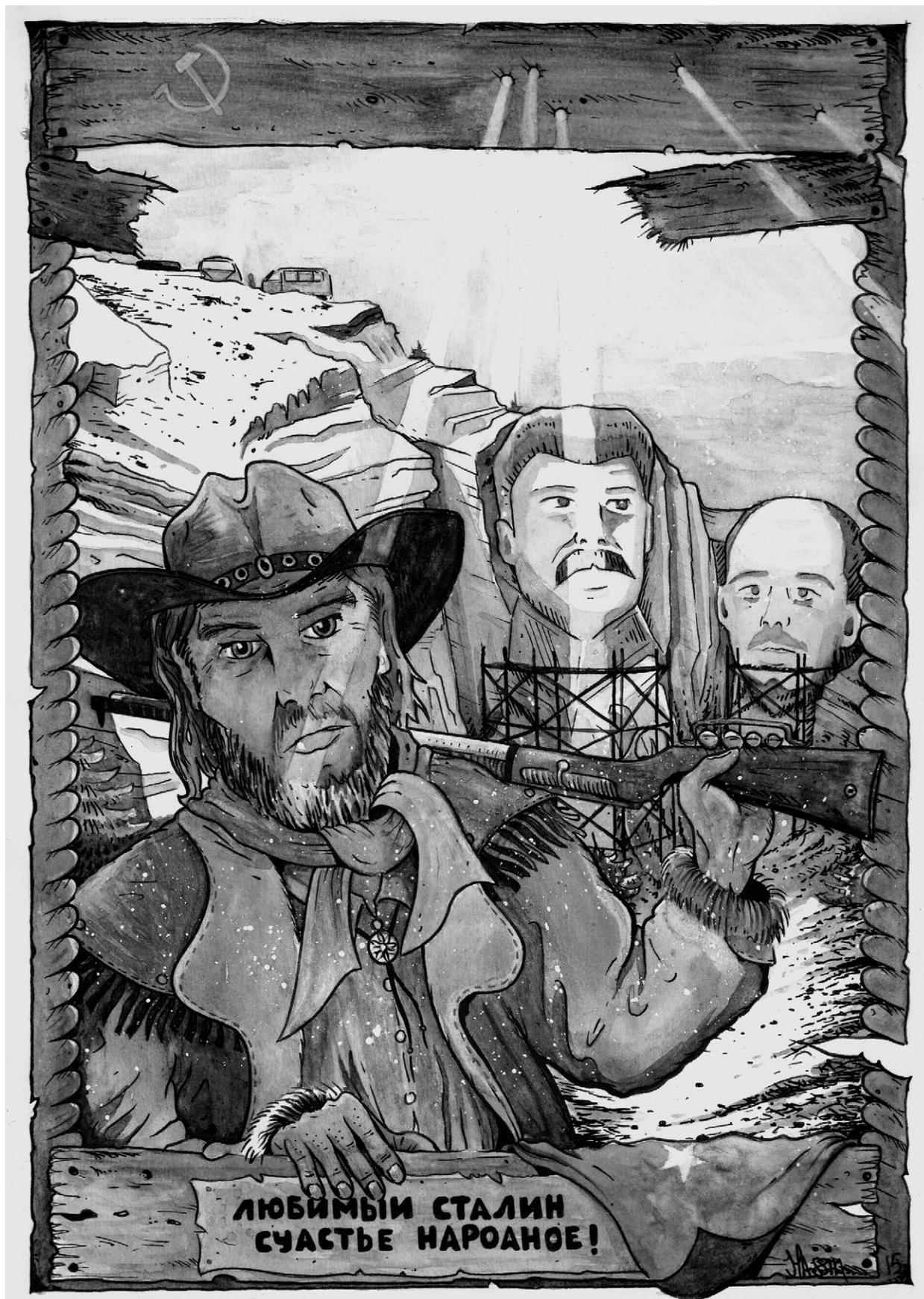
*Il faut se cacher comme on peut. Dans les boxes, dans un tonneau, sous un porche en bois...*

---

**Price of Freedom** a été publié en 1986 chez l'éditeur californien *West End Games* dans l'Amérique de Reagan, peu après le dénouement de la crise des euromissiles. Avec ou sans Chuck Norris, les fictions où de braves vigilantes défendent l'Amérique profonde contre les communistes et un gouvernement fédéral laxiste connaissent leurs plus riches heures, quand deux combattants ne reconquièrent pas le Vietnam à eux tous seuls. *Price of Freedom* pousse jusqu'à l'absurde le pitch du film *Invasion USA* (1985), où Braddock défendait l'Amérique libre contre de vilains terroristes communistes cubains et Little John. Cette fois, c'est toute l'Amérique qui est envahie par l'URSS. Les PJ incarnent la résistance. Aux manettes, on retrouve Greg Costikyan, auteur de *Paranoia* (paru en 1984, ça ne s'invente pas), lequel se moquait déjà gentiment de la peur des « commies ». Contrairement à ce dernier, *Price of freedom* et ses modules troublent les critiques. Costikyan est-il pince sans-rire ou a-t-il succombé à la reaganerie ambiante ? À l'époque, Pierre Rosenthal hésite (*Casus Belli* #37) : « humour juif new-yorkais » ou propagande sous un « alibi humoristique » à peine saupoudré ? Peut-être cette hésitation intrinsèque et cet ancrage dans un contexte éphémère expliquent-ils que *Price of Freedom* n'ait pas connu la fortune éditoriale de *Paranoia*, mais il est permis, maintenant que les SS-20 ne pèsent plus sur nos têtes et que l'histoire rejoue le reaganisme sous forme de farce, de bien rire avec lui.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/price-of-freedom/price-of-freedom-en>

---





*On entend des rafales de mitraillettes. Les PJ ne sont PAS armés. Une puissante Jeep s'arrête à l'entrée de la cour. Les mitrailleuses sont braquées « Sortez de là, Vermine Kapitalistes ! » Ils sont accompagnés d'un jeune homme frêle avec de grosses lunettes, probablement un étudiant, ou pire, un informaticien !*

*Personne ne bouge... Rafale de mitrailleuse, on entend le hennissement d'un cheval terrorisé.*

*Tout à coup, les PJ voient une ombre se diriger vers un box dans le fond de la cour. C'est Bob, le jeune adolescent idéaliste, un peu trop peut-être, mais qui ne peut se résoudre à perdre « Tampico » un superbe étalon blanc portant le nom de la ville de naissance de Reagan, le plus bel étalon de tous, encore à moitié sauvage qu'il est le seul à pouvoir monter !*

Les PJ devraient tout faire pour détourner l'attention des Russes et permettre à Bob de libérer son cheval ! Bruits, glissements, jets de pierre, libération de chevaux lancés dans les pattes des Russes, allumage d'incendie avec des bottes de paille et un Zippo Harley Davidson, tout est possible !

*Mais, à l'instant où tout semble gagné pour Bob qui parvient à quelques mètres d'un étroit passage entre deux bâtiments qui lui aurait permis de s'échapper, un projecteur s'allume sur la Jeep et se braque sur Bob et son étalon blanc.*

« Halte ! »

*Bob n'obtempère pas.*

« Abattez ce petit con ! »

Un PJ peut faire un jet de Culture Communiste pour traduire (réussite automatique, sinon il n'y a pas de scénario) et le PJ le plus proche n'a que le temps de se jeter sur le jeune homme tétanisé pour le plaquer à terre (jet réussi quoi qu'il arrive), dans la boue, juste avant une longue rafale de Kalachnikov...

*Et le cheval meurt dans un hennissement désespéré, de gigantesques gerbes de sang giclent sur le pelage immaculé, le noble animal s'affaisse au ralenti dans la boue avec un dernier regard de supplicé, sa tête heurte le sol provoquant une grande giclée de boue claire marbrée de rouge...*

*Les Russes profitent de la stupeur pour prendre possession de la cour et s'emparer de Bob, qu'ils emmènent en déclarant « voilà qui est plus raisonnable Camarade » et éclatent d'un grand rire qui résonne longtemps aux oreilles des PJ médusés.*

*Au côté des Russes, le binoclard chétif jubile...*

*Stupeur. Silence. Incompréhension. Mais pourquoi en voulaient ils à Bob plus qu'aux autres ?*

## SCÈNE 1 : GIVE ME LIBERTY OR GIVE ME DEATH !

**Visuel : Au ranch, réunion de crise du clan Sheppard**

*Autour d'une pauvre bougie allumée laissant échapper un fil de fumée noire, dans ce qui fut un salon texan traditionnel se réunit la famille. On voit les traces des tableaux des têtes de bétail et des ferrures qui ornaient autrefois le salon et ne laissent plus que des halos clairs sur le vieux papier peint rayé. Le grand-père sort d'une cachette sa dernière bouteille de bourbon authentique, la dernière depuis l'invasion communiste et en sert une rasade à toutes les personnes présentes, y compris les plus jeunes, étant donnée l'importance du moment.*

*Tout le monde se réunit autour de la grande table de teck noir où l'on partageait le T-Bone autrefois. Les lourds sièges tapissés ont été emportés par les commies, et tout le monde se presse maintenant sur des bancs de ferme...*

*Toute la famille est là, chacun arbore son Stetson, vrai symbole de résistance et de liberté.*

*Dans le fond, on entend le bruit d'un poste de télévision.*

*C'est au cours de cette réunion de famille que se décide la marche à suivre, notamment pour les PJ.*

*Qu'est ce que les Russes peuvent faire de Bob ? Comment lui venir en aide ? Quelles sont les complicités dans cette affaire ?*

*Toutes les possibilités sont envisagées, et le MJ est invité à exprimer les opinions des différents membres de la famille et dénoncer les magouilles de ceux qui auraient pu en vouloir à Bob : par exemple ses professeurs qui se sont toujours ligués contre lui pour lui attribuer de mauvaises notes, ou alors des Noirs, sous prétexte que Bob fréquentait quelques braves types du Ku Kux Klan... Très vite, il apparaît évident que c'est parce que Bob est un ancien activiste du KKK qu'il a été enlevé, à la différence des PJ moins politisés.*

*Mais ce sont les femmes, à la cuisine qui, préparant des hamburgers aux haricots rouges pour tout le monde, trouvent le premier indice-clef, prouvant ainsi qu'elles ne sont jamais plus efficaces que lorsqu'elles sont là où Dieu les a voulues : on les entend appeler les hommes en criant.*

Dans la cuisine, à la télévision, un **édifiant reportage de propagande** en noir et blanc montre comment **des jeunes américains** acceptent « spontanément » de **retailer le Célèbre Mont Rushmore** pour **effacer à jamais les sculptures des visages des Présidents des États-Unis D'Amérique** : Lincoln, Washington, Jefferson et Roosevelt, pour **les remplacer par de grossières effigies des sinistres Marx, Lénine, Staline et Brejnev.**

Et dans les jeunes ouvriers « enjoués », on reconnaît très bien Bob parmi les commandos tailleurs de pierres...

Dès lors, la famille sait où se trouve Bob et dispose d'une équipe de courageux aventuriers (les PJ) : il n'y a donc plus qu'à...

## SCÈNE 2 : FREE MINDS AND FREE MARKETS !

C'est là que ça se corse. Il va falloir **réfléchir**. Mais heureusement il y aura aussi de la **bonne bagarre**.

Les PJ arrivent en ville avec 3 objectifs :

- 1 – Trouver les enfants de salauds qui ont vendu Bob aux Russkofs
- 2 – Leur mettre une bonne raclée
- 3 – Trouver par quel moyen les Russes envoient leurs prisonniers vers le Mont Rushmore

### Visuel : arrivée en zone occupée

*Les PJ arrivent par la route qui relie leur ranch campagnard aux faubourgs. C'est donc une vision de ruine et de désolation qui s'offre à eux : les immenses centres commerciaux qui avaient peu à peu entouré la ville, en longues successions de Drive-in où l'on pouvait tout acheter sans descendre de sa voiture ou presque, les néons qui invitaient joyeusement vers les fastfoods aux odeurs alléchantes, les môles commerciaux où il faisait bon venir sécher les cours autrefois, les parkings géants où il était si facile de coincer les blondinettes du lycée pour peu qu'on ait une voiture un tant soit peu cool, les cafétérias et les cinémas, tout cela est devenu ruine et misère. Les parkings sont vides et jonchés de caddies renversés, les néons grésillent et les vitrines sont brisées. Les magasins sont fermés, sauf un dernier Walmart où une queue impressionnante de citoyens accablés attend la distribution de quelque denrée de base, huile, farine ou pain, patientant en rêvant dans les rayons vides d'un supermarché désert.*

Deux rues plus loin, les PJ assistent à un **début d'émeute** : un camion de l'Armée rouge posté sur un parking fait une **distribution d'urgence de Coca**. Un Garde Rouge **sadique et hilare** lance depuis son camion des bouteilles **aux malheureux qui se pressent** en tendant les bras. Le camion est bien entendu entouré de gardes en armes. La scène est odieuse de par le contraste de **la foule en guenilles suppliant** pour quelques bouteilles et les **Gardes Communistes jouissant** manifestement de l'aura de pouvoir que leur confère cette distribution. Si les PJ n'interviennent pas, ils partiront après avoir seulement distribué le quart du chargement. Si les PJ interviennent et prennent les Rouges par surprise, il est possible de s'emparer du camion et de s'adjoindre la sympathie de la foule, une aide non négligeable pour la suite.

Les PJ découvrent **une ville en proie à la peur**, où les braves gens se terrent dans leurs maisons. Les Russes semblent étrangement absents, mais **des hordes de jeunes hippies échevelés**, des étudiants souvent armés de Kalachnikov font régner **la terreur**. Ils quadrillent la ville en moto ou en décapotable et **rançonnent les braves gens**, coincent les filles dans les allées sombres, **piquent les sacs des vieilles**, jettent leurs déchets n'importe où...

Ils se droguent probablement et justifient toutes leurs exactions en invoquant Marx et Lénine.

La nuit, ils instaurent un **véritable couvre-feu** et occupent les rues en braillant et en jouant sur les pick-up leur Rock'n'Roll de sauvages. Le QG des jeunes est le quartier de l'Université, qu'ils ont transformé en camp retranché, utilisant comme barricades des bus scolaires renversés.

Les Russes tiennent la gare ferroviaire et les quelques bâtiments autour et n'en sortent guère, mais les allées et venues sont régulières entre les étudiants-hippies et les Soviétiques, preuve de leur complicité. Leur quartier est bouclé, gardé par des Gardes Rouges en armes, **aidé de chars et de mitrailleuses** postés aux endroits stratégiques.

### Que faire ?

Attaquer frontalement les Russes est, sinon une mauvaise idée, du moins une maladresse : même si cinq Texans déterminés peuvent venir à bout de quarante Russkofs retranchés avec cinq chars et douze mitrailleuses grâce aux merveilleux déséquilibres mécaniques du jeu en faveur des apprentis Rambo, cela va attirer l'attention des Russes qui déploieront beaucoup plus de forces lors des affrontements futurs.

Attaquer frontalement les étudiants, en prenant par exemple d'assaut une de leurs patrouilles, ou en faisant sauter à la dynamite leurs barricades est bien plus subtil.

Les Russes ne bougeront pas tout de suite, et les étudiants-hippies, même s'ils sont armés, sont nettement moins organisés. Une fois que de gros dégâts auront été commis contre leur QG, les étudiants, par la voix de leur chef, un noir charismatique avec des dreadlocks qui se fait nommer Barrack demandera une trêve et des explications aux PJ. Ceux-ci sont invités à donner les raisons de leurs attaques. Dès l'instant où les PJ citent le nom de Bob, le meneur peut faire intervenir Jeremy (cf § suivant).

### Jeremy

**Flash-back :** *Bob et Jeremy font du cheval sur la plaine, avec le soleil couchant. Ils courent et rient comme les meilleurs amis du monde, chacun essayant de chiper le Stetson de l'autre dans une étourdissante cavalcade. Tout à coup, une barrière se présente devant eux. Bob, qui monte le fougueux Tampico, passe la barrière, mais Jeremy chute... Il est blessé... A l'hôpital il s'avère qu'il ne pourra plus jamais faire de cheval. Dépité, il se consacre aux études. Bob, fidèle, lui jure que, même s'il devient professeur, il pourra toujours compter sur son amitié.*

**Fin du flash-back.**

**Jeremy est là**, face aux PJ, se tenant au côté des étudiants. **Il hésite, tremble un peu**, et prend la parole...

Au cours d'un **émouvant discours**, il demande à ses camarades, au nom de l'amitié qui le lie à Bob, de se souvenir quelle est leur vraie nation, quelles sont leurs vraies valeurs. Il crie la **fidélité et l'honneur** des bons Américains et il exhorte ses camarades à **refuser la facilité**, à redevenir les bons Américains qu'ils sont au fond d'eux-mêmes, de laisser parler leur cœur, et de crier avec lui que « **Better Dead Than Red !** »

C'est un triomphe. Les étudiants l'acclament ; la collaboration est brisée pour un bout de temps. Se précipitant vers les PJ pour les remercier de leur avoir montré la voie, ils leur promettent toute leur aide.

### Traître !

Pendant le discours de Jeremy, une silhouette chétive porteuse de grosses lunettes s'éclipse : c'est Bill, l'étudiant en informatique qui a dénoncé Bob aux Russes ! Bill, conscient de la supériorité des PJ court prévenir les Russes du retournement de situation. Les PJ doivent agir vite : s'il disparaît dans les ruelles de la ville, il sera difficile de remettre la main dessus. Les PJ doivent aussi agir proprement : Dieu n'admet pas que l'on abatte un homme de dos, mais cela ne s'applique pas aux informaticiens, pas vrai ?

## SCÈNE 3 : I'D RATHER DIE ON MY FEET THAN LIVE ON MY KNEES !

Avec l'aide des étudiants, les PJ peuvent apprendre un fait important : **chaque soir, vers 22h, un train part de la gare avec les « exilés » du jour** qui sont ensuite déposés dans les différents chantiers mis en place par les communistes pour la « modernisation et la rationalisation du pays et la rééducation des masses » (des goulags sur le sol américain !).

L'un des arrêts du train est le camp du **Mont Rushmore** où se trouve Bob. Le plus simple est donc pour les PJ de s'introduire dans le train clandestinement et de se laisser conduire. Problème : la gare est située au cœur du quartier hyper-sécurisé des Russes. Impossible d'y pénétrer facilement.

### Visuel : prisonniers et wagons plombés

*La pluie tombe de nouveau sur la ville plongée dans les ténèbres nocturnes. Les hommes et les femmes « raflés » du jour attendent, regroupés par dizaines sous la pluie. certains sont menottés. Ils grelottent dans les vêtements légers qu'ils portaient au moment où ils ont été arrêtés. Les Russes, narquois, chaudement emmitoufflés, les gardent Kalachnikov au poing et bergers du Caucase aboyant de manière sinistre.*

*Petit à petit, les groupes entrent dans la zone sécurisée et se dirigent vers la gare ferroviaire.*



Bien que les PJ puissent choisir d'entrer discrètement dans la zone et se faufiler jusqu'au train, le plus **efficace** est sans doute de mener un **assaut frontal** avec les étudiants montés sur leurs pick-up avec des haut-parleurs tonitruants diffusant Bruce Springsteen « Born in the USA », car, suivant la règle n°1 du genre, « Tout ce qui est spectaculaire est efficace ». Enfin, au moins en tant que diversion pour que les PJ puissent s'introduire sur place.

Le quartier des Russes entoure la gare et comprend une demi-douzaine de blocs, les plus éloignés du chemin de fer étant d'anciens petits immeubles de bureau, quelques immeubles d'habitation, et au fur et à mesure que l'on se rapproche de la gare, des entrepôts, des locaux techniques. La plupart des bâtiments sont vides, hormis les quelques immeubles utilisés par les Russes comme QG, logements, stockage de matériel ou prison. Au centre, se trouve une petite gare ferroviaire avec 3 quais.

Les accès sont tous **bouclés** : la plupart des rues sont **barricadées par des lignes de défense** comprenant sacs de sable, blocs de béton et barbelés. Deux entrées sont possibles au nord et au sud car « simplement » protégées par de lourds portails de bois surmontés de barbelés avec guérites de surveillance. Les voies de chemin de fer à l'est et à l'ouest sont bloquées par des **wagons de marchandises vides** que les trains entrant en gare doivent pousser lentement, et qui font, le reste du temps, office de barricade. **Les Russes ont posté des tireurs vers l'extérieur** et défini un **no man's land** d'une cinquantaine de mètres, délimité par des bandes jaunes au sol, à l'intérieur duquel ils tirent à vue. Seules les entrées officielles (les deux portails) peuvent être approchées de près. Une fois sur place, il est facile de s'introduire dans le train, que ce soit en se faisant passer pour des prisonniers ou en se cachant entre les wagons (ou à la limite en « hijackant » les conducteurs de la locomotive).

## SCÈNE 4 : THE RIGHT TO OWN GUNS IS THE RIGHT TO BE FREE !

### Visuel : les Grands hommes défigurés

*Le train approche du Mont Rushmore, et dans le lointain, alors que le jour se lève, les PJ observent le masque de Karl Marx commençant à effacer le visage de Lincoln par la gauche, et les visages de Lénine, Staline et Brejnev dévorant les figures magnifiques mais à jamais meurtries de Jefferson, Washington et Roosevelt... Puis, alors que le train s'approche, ils distinguent une quarantaine de jeunes tailleurs de pierre, prisonniers, humiliés par les nombreux Gardes rouges. Les prisonniers en haillons sont enchaînés les uns aux autres et forment une longue chaîne qui court à travers la montagne le long d'étroits et fragiles échafaudages. C'est l'aube et ils sont déjà tous au travail.*

*Les Gardes rouges sont partout, avec des chiens, et crient sur les prisonniers qui ne travaillent pas assez vite, voire les frappent à coups de*



*crose. On entend le bruit des petits marteaux des tailleurs de pierre, le bruit des chaînes, les hurlements des jeunes à bout de force, les insultes en russe des gardes...*

Les PJ doivent **extraire Bob**, et, si possible, libérer les trente neuf autres jeunes forçats.

Pas évident...

- Si les PJ attaquent trop frontalement, avec des armes de guerre, le **risque est fort** que des **prisonniers soient blessés**, voire tués par erreur. L'effondrement d'un échafaudage serait catastrophique.
- Si les PJ se fauflent trop subtilement, outre le fait que ce n'est pas très spectaculaire, il y a des chances qu'ils se fassent **repérer** et soient **faits prisonniers** par les Russes.

À eux d'agir avec doigté mais détermination. Voici quelques pistes :

- Le Mont Rushmore est une **falaise**, c'est à dire qu'il est assez facile d'accéder au sommet par l'autre face, par exemple à cheval, et d'en descendre discrètement parmi les prisonniers, sans trop se faire remarquer. **La falaise peut être escaladée** et effectuer des manœuvres acrobatiques en se tenant d'une main au nez de Karl Marx est envisageable. Le contraire serait trop décevant.
- **Au pied du mont**, autour de la petite station de train, on trouve les baraquements des prisonniers, la cantine et les logements des gardes, de nombreux véhicules, des tonnes de gravats et de déblais charriés ici. **L'endroit idéal pour une belle diversion.**

Les difficultés sont les suivantes :

- **Les gardes sont résolus et bien armés.** Ils ne tirent pas volontairement sur les prisonniers, mais en cas de besoin, n'auront **aucun remord à faire des victimes** collatérales.
- **Les échafaudages sont fragiles**, très fragiles, les mâts de soutènement craquent facilement, une simple salve de mitrailleuse peut suffire à faire s'affaisser 20 m de linéaire...
- **Les jeunes** n'attendent bien entendu qu'une occasion pour se sauver, mais ils sont **fermement enchaînés**. Une partie importante du travail des PJ sera de trouver une solution pour desceller les chaînes de la falaise. Par contre, **une chaîne descellée** peut s'utiliser telle une corde pour bondir d'un échafaudage à l'autre.

D'autres éléments de décor peuvent être utilisés :

- **Oui, il y a des wagonnets !** Ils montent et descendent le long d'un échafaudage dédié pour évacuer les déblais. Oui, **une poursuite en wagonnets est hautement souhaitable.**

- Il y a aussi un **tapis roulant** menant vers un **gros concasseur** qui est là pour réduire les déblais en poussière avant de les jeter dans la rivière en contrebas, comme dans ce film gauchiste qu'est *Indiana Jones et le temple maudit*.

## Les prisonniers

Ce sont de jeunes américains, **faibles**, terrorisés et **fatigués**, mais qui se révolteront s'ils constatent que les événements tournent en leur faveur. Néanmoins, enchaînés, ils ne peuvent pas faire grand chose, à part des petites actions comme utiliser leurs chaînes pour **étrangler un garde** ou faire un croc-en-jambe.

**Bob**, dernier arrivé, est à un des postes les plus **ingrats** : il décharge les wagonnets sur le tapis roulant qui emmène les gravats au  **concasseur**. C'est aussi un poste **dangereux**, il peut se faire renverser par un wagonnet, **tomber sur le tapis roulant** et se faire broyer.

## Les Gardes rouges

Ils sont à peu près quatre vingt, et se **répartissent sur tout le site**. Certains sont devant les baraquements et se réchauffent avec du café allongé à la **vodka** ; d'autres sont sur les échafaudages ; d'autres, enfin, **gardent les environnements**. Un petit bureau semble important : c'est la que sont rangés les plans et que se trouve Boris, l'architecte fou qui dirige cette œuvre.

## Boris

C'est un **architecte spécialiste de la démesure**, et son tempérament est à l'avenant. Il est **complètement dément**, gesticule, hurle, lance des imprécations, et est très vif. Il **repère facilement les intrus** avec une sorte de sixième sens et est **capable de se faufler très vite hors du danger**. Il peut donner du fil à retordre à des PJ qui voudraient être discrets, mais il n'offre sinon pas beaucoup de résistance.

## Le Colonel Youri

C'est le **chef** du camp. **Unanimement craint**, il est toujours flanqué de **ses gardes du corps**, deux ex-nageuses olympiques d'Allemagne de l'Est, **Olga et Frida**. Ces deux créatures, visiblement issues du croisement entre une **femme et un bulldozer** sont spécialistes du **combat au corps-à-corps** et devraient donner pas mal de fil à retordre aux PJ.

Le **Colonel** lui-même, **d'origine sibérienne**, a depuis son plus jeune âge été habitué à **tuer les ours polaires à main nues**. C'est un **ancien catcheur**, spécialiste des prises acrobatiques, qui excelle également à l'arme blanche.

Son ancien nom de scène « **L'Égorgeur de Yakoutsk** » n'est absolument pas usurpé, et **sa froideur tout arctique** ajoute à sa réputation. Une ancienne blessure de catch lui ayant **lésé un nerf cervical**, il ne ressent plus **aucune douleur, ni aucune sensation** comme le chaud ou le froid. Il ne **faiblit donc jamais**, y compris sous les coups ou dévoré par les flammes et reste toujours calme et déterminé.

Sa **force** est bien entendu **herculéenne** et il prendra comme un affront personnel la tentative des PJ de libérer les prisonniers.

À la fin, tout devrait exploser dans un incendie magnifique, tandis que les prisonniers libérés s'égaillent dans la nature, et que les PJ, accompagnés de Bob, empruntent un véhicule pour rentrer à la maison.

THE END

(et, non, il n'y a pas de morale)

## BONS PRÉ-TIRÉS AMÉRICAINS

### Abby Sheppard

Petite Brunette énergique et têtue

Profession : femme d'agriculteur

Passion : La religion

Intérêts compulsifs : Le créationnisme et l'anti-darwinisme (10), le Feuilletton « Les Feux de l'Amour » (10)

Récemment mariée à Brian Sheppard, elle est la nouvelle « recrue » du clan Sheppard et a fort à faire pour être à la hauteur de l'avenir qui lui est réservé : elle sera un jour la femme du patriarche du clan, lorsque Brian en aura pris les rênes. Elle cherche donc à être à la fois la femme d'intérieur parfaite, l'épouse parfaite, la femme d'affaires capable de gérer le ranch, et la paroissienne modèle.

S'engager dans l'aventure représente l'opportunité de prouver la valeur de son engagement, aussi bien auprès du Clan Sheppard que de Jésus.

*Strength 8*

*Manual dexterity 8*

*Agility 12*

*Alertness 15*

*Constitution 7*

*Skills principaux : Engineering : cuisine et intérieur 13*

*Connaissance religion 12*

*Fast talk 14*

*Business management 12*



### Brian Sheppard

Blondinet poupin à taches de rousseur naïf et conciliant

Profession : agriculteur

Passion : La céréaliculture et l'élevage de chevaux

Intérêts compulsifs : Les *crop circles* et autres manifestations extraterrestres (8), Les images de chevaux (12)

Récemment marié à Abby Sheppard, il est l'héritier du clan Sheppard. Son réel talent pour la culture céréalière fait de lui un homme clef qui intéresse certains Russes, lesquels aimeraient transformer le ranch en kolkhoze. Brian le sait et se sent en devoir de montrer sa résistance et son refus du bolchevisme auprès des siens avant qu'ils ne le soupçonnent d'intelligence envers l'ennemi. C'est la raison de son engagement dans l'aventure.

*Strength 12*

*Manual dexterity 10*

*Agility 8*

*Alertness 8*

*Constitution 12*

*Skills principaux : Driving, heavy vehicles : 14*

*Horse riding 13*

*Véhicule repair 12*

### Jake Reynolds

Grand sec au regard sévère maniaque et rusé

Profession : vendeur de fournitures agricoles

Passion : Le ranch Sheppard

Intérêts compulsifs : L'ébénisterie d'art (12), Les tueurs en série (8)

La famille Reynolds est associée par les mariages aux Sheppard, mais a toujours été moins riche, moins brillante... Jake, oncle d'Abby fait tout pour que les Reynolds soient acceptés par les Sheppard comme les leurs. Mais il se sent toujours lui et sa famille, un peu « laissé de côté », Il tempère sa frustration en lisant des biographies de tueurs en série et se demande s'il serait capable de passer à l'acte tout en façonnant des chaises.

*Strength 8*

*Manual dexterity 13*

*Agility 10*

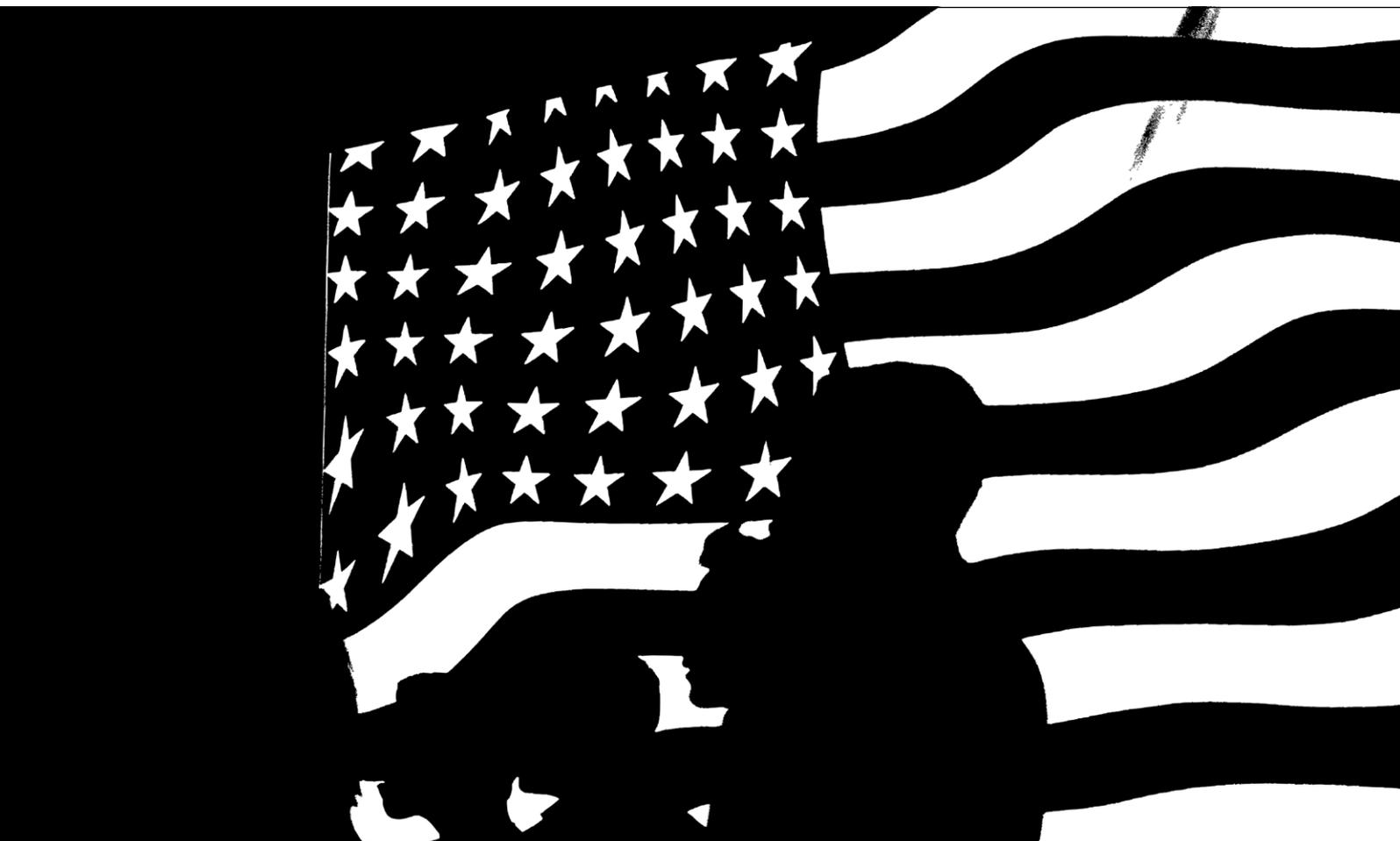
*Alertness 9*

*Constitution 10*

*Skills principaux : Bargain 14*

*Business management 13*

*Craft 12*



### Jethro Sheppard

Senior grisonnant au regard franc, inflexible et droit

Profession : ancien militaire à la retraite reconverti dans l'agriculture

Passion : La famille

Intérêts compulsifs : Les avions militaires (10), l'honneur et le drapeau américain (10)

Jethro, l'oncle de Brian est veuf depuis l'invasion russe et n'a plus rien à perdre. Il ne fait pas tout à fait confiance dans les capacités des jeunes à assurer la mission, il se sent donc obligé de les accompagner. Et puis, après tout, c'est le seul à avoir fait le Vietnam !

*Strength 12*

*Manual dexterity 10*

*Agility 8*

*Alertness 8*

*Constitution 12*

*Skills principaux : Automatic weapons 13*

*Hand-to-hand 12*

*Pistols 12*

*Interrogation 13*

### Tonio Prizzi

Costaud souriant et bavard, moqueur et fidèle

Profession : Ouvrier agricole

Passion : Les femmes

Intérêt compulsif : Le cinéma (10), la cuisine italienne (10)

Si Jethro part, Tonio suit, c'est comme ça. Il ne se l'avouera jamais mais il montre une fidélité à toute épreuve envers cet homme qui est pour lui presque comme un père. Employé du ranch, découvert par Jethro, il doit tout à la famille Sheppard et le sait. De nature enjouée et futile, le clan lui apporte la rigueur et la force dont il a besoin. Qui sait ce qu'il serait devenu si Jethro n'avait pas été là ?

*Strength 10*

*Manual dexterity 8*

*Agility 12*

*Alertness 10*

*Constitution 10*

*Skills principaux : Construction trades 12*

*Fishing 12*

*Locksmithing 14*



Un scénario de **Fred « Outsider »** • Illustrations de **Christine Rousseau** et **DP**

# Le Safari Photo

## pour *Trauma*

### PRÉAMBULE

Scénario pour 2 à 3 personnages.

Lieu : Capitale ou ville suffisamment importante pour disposer de studios de télévision.

Contact : Réseau habituel pour recruter des mercenaires.

Mission : Escorter une équipe de tournage animalier au Kenya.

Époque : Années 1980, mais facilement transposable à une période plus récente.

### LA MISSION

Les PJ sont contactés par une chaîne de télévision mondialement connue de votre choix. Ils devront accompagner et assister une équipe de tournage au Kenya durant une dizaine de jours. Le salaire est de 3000 \$, payé pour moitié au départ et le reste au retour. Les frais annexes sont pris en charge par la production.

#### L'équipe de tournage

**Alice Gretier**, 35 ans, journaliste d'investigation recon nue, professionnelle et charismatique.

Équipement : un Grid Compass 1101 (le premier ordinateur portable, surpuissant, qui coûte la bagatelle de 8000 dollars), délaissé au profit d'un carnet et d'un stylo à bille.

*Caractéristiques : chercher 9, langue natale 18, psychologie 8, remarquer 9, photographie 8, langue anglaise 12. Points de vie 15.*

**Alan Mulligan**, 43 ans, cameraman taiseux.

Équipement : caméra d'épaule, matériel audiovisuel et photographique, veste de reporter avec de nombreuses poches.

*Caractéristiques : remarquer 11, conduire auto 10, photographie 14, système D 6, tir 10, langue anglaise 14. Points de vie 16.*

---

D'abord paru dans un numéro spécial des *Chroniques d'Outre Monde* avant une publication augmentée chez Aujourd'hui Communication (1988), **Trauma** représente l'une des rares incursions de la création rôliste dans le monde contemporain, dotée de surcroît d'une intention réaliste : il proposait de placer les joueurs (il était d'ailleurs recommandé de se jouer soi-même) dans la peau de mercenaires au cours de missions appelées à mal tourner, de telle sorte qu'ils vivent l'horreur de la guerre. Cette proposition était portée par la demande de jets d'équilibre mental en situation de stress, simulation du syndrome post-traumatique qui donne son nom au jeu. En pratique, elle faisait du jeu une sorte d'ovni difficile d'accès si l'on souhaitait en suivre l'intention. Aussi l'histoire de la réception de *Trauma* est-elle celle d'une grande incompréhension : beaucoup de tables en ont fait une sorte d'*Extreme Vengeance* avant l'heure ou l'ont considéré avec dédain comme un « jeu bourrin ». Aussi *Trauma* est-il resté confidentiel. Il existe cependant sur le site « Rêves d'ailleurs », qui diffuse et fait vivre les vieux jeux du patrimoine rôliste, une communauté qui lui est très attaché. L'auteur du présent scénario en fait partie.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/trauma/trauma-fr>

---



Le téléfilm envisagé porte sur la découverte récente d'un rhinocéros blanc dans la réserve du Masai Mara, au Kenya. Un reporter présent sur place sait où le trouver. Il s'agit donc d'un simple reportage mais la présence d'une faune sauvage et la possibilité de rencontrer des braconniers imposent la présence de professionnels de la sécurité aux côtés des journalistes.

### Le contact sur place

**Jacques « Jacky » Kolwatresky**, 36 ans, reporter indépendant, alcoolique.

Équipement : gilet à poches, appareils et matériel photographique, flasque de bourbon.

*Caractéristiques : Chercher 8, langue natale 18, psychologie 8, remarquer 12, photographie 10, langue anglaise 14, Tir 12, combat de rue 10. Points de vie 18.*

Les PJ peuvent emmener dans leur bagages, en les déclarant, des fusils de chasse et leurs munitions (sans abuser sur le nombre de cartouches), ainsi que des couteaux de chasse. Après tout, le Kenya est une terre propice aux safaris. La journaliste s'occupe de toutes les formalités administratives. En outre, ce type de matériel peut être acheté sur place.

## NAIROBI

*Capitale du Kenya, Afrique, hémisphère Sud.*

*Langues parlées : swahili et anglais.*

*Monnaie : shilling kenyan (1\$ environ 100 Shillings).*

*Conduite des véhicules à gauche.*

La police manque de moyens et la population vit pauvrement : un jeu de mot, Nai-robbery, résume bien l'insécurité du centre-ville, où il peut être dangereux de se promener après le coucher du soleil. Les Européens et par extension les blancs sont appelés *mzungu*. Le terme, qui provient du bantou, n'est pas péjoratif.

Le Boeing 747 se pose à l'aéroport international Jomo Kenyatta. Les passagers descendent directement de l'avion sur le tarmac par les escaliers mis en place par les personnels au sol. Trois militaires en treillis de camouflage, AK47 en bandoulière ont pris position sous l'avion et surveillent le débarquement de cet afflux de touristes. La proximité de l'Océan apporte une douceur climatique mais c'est surtout ses 1600 m d'altitude qui lui valent ses 17°C de température moyenne sur l'année. On est bien loin des 40°C auquel les PJ pouvaient s'attendre. Mais si l'on



descend en altitude, la chaleur augmente avec 25-30°C dans le parc où se rendent les PJ. Les formalités douanières ne posent pas de problème à l'aérogare.

Un taxi minibus permet à l'équipe de gagner leur hôtel de luxe dans le centre la capitale. Une fois avoir pris possession des chambres et revêtu de tenues plus légères, le groupe se retrouve au bar de l'hôtel un peu avant l'heure du repas. Si les PJ n'ont rien prévu, la boutique de l'hôtel propose tout ce dont un touriste peut rêver, de la chemise hawaïenne de marque au bermuda, du treillis chic couleur sable à la saharienne, sans oublier les classiques pataugas. A noter que la plupart des personnes croisées sur le trajet aéroport-hôtel portent des costumes cravates.

Alice présentera Jacky à ses partenaires. C'est un vieil ami, qu'elle a connu lors de ses études de journalisme. Il a loué un Land Rover pour le lendemain (deux places avant et deux banquettes longitudinales à l'arrière). Il est possible d'y monter à six. Si les PJ sont plus nombreux, rien n'empêche de louer un deuxième 4x4 plus petit. Après un repas commun, le groupe est libre jusqu'au départ tôt le matin. C'est l'occasion d'acheter si nécessaire des fusils et surtout de dormir pour récupérer du voyage (et éventuellement du décalage horaire).

Jacky n'a pas vu le rhinocéros lui même. Il tient l'information d'un des gardes du parc naturel de Masai Mara, du nom de la rivière qui le traverse. Il est situé à 8 heures de route au Sud ouest de Nairobi, le long de la frontière avec la Tanzanie.

L'hôtel accueille des touristes de tous les pays, en groupes organisés pour la plupart. On les reconnaît facilement, avec leurs appareils photo bon marché et leurs minibus aménagés pour les safaris photo. Malgré une bonne dizaine de réserves naturelles, il existe de nombreux sites favorables à la chasse. Le pays attire donc aussi des amateurs de safaris plus virils et il est possible de louer les services de guides afin de chasser du gros gibier. Il est donc probable de croiser tôt le matin et en fin de journée des chasseurs. Toute facilité est offerte pour faire empailler les trophées et les rapatrier par caisse maritime au pays, mais tout à un prix.

## LA RÉSERVE

Mis à part un panneau le long de la piste, rien n'indique l'entrée de la réserve. Il sera possible d'admirer des animaux de la savane comme des antilopes, girafes et buffles. La savane est plate à perte de vue et parsemée de petites zones boisées par endroits. Pour repérer des animaux, rien de plus facile que de rechercher des minibus arrêtés et de les rejoindre.

Il ne sera pas possible cette première journée de voir de rhinocéros. Le retour à la capitale se fait de nuit. Seuls incidents : la nécessité de refaire le plein avec les jerrycans présents sur l'arrière du véhicule et un contrôle par une patrouille de gardes de la réserve.

**La patrouille :** Pickup de couleur blanche avec le drapeau du Kenya sur les portières. À son bord, le sergent Imoli et le caporal Sterano. Ils sont vêtus de treillis camouflés. Derrière les sièges du véhicule, fusil de précision Remington M700 avec sa lunette, catégorie 4, MD +16 et fusil de chasse de gros calibre, catégorie 4, MD +20. Sur le tableau de bord du véhicule est posée une paire de jumelles.

Sgt Imoli, 30 ans, porte un revolver S&W, catégorie 2, MD +15 à sa ceinture.

Cpl Sterano, 35 ans, porte une machette à sa ceinture.

Les deux hommes communiquent entre eux en swahili, et parlent un anglais basique mais correct. Ils se montrent enthousiastes de voir une équipe de tournage dans leur réserve. Si le dialogue se noue, ils pourront apprendre à la journaliste comment trouver l'animal recherché. Le rhinocéros blanc a pour habitude de venir à un point d'eau précis au début de la nuit. Ils peuvent montrer l'endroit sur la carte de Jacky. S'ils aperçoivent des armes, ils se montreront tout de suite moins amicaux mais comprendront la nécessité de se protéger en cas d'attaque par des lions. Ils préciseront que tirer en l'air effraye les fauves.

## La partie de poker

Après ce fatigant voyage de retour, sur une piste défoncée sur une centaine de km au niveau du parc de Masai Mara et une arrivée sur le coup des 4 heures du matin, la journée est consacrée à la détente autour de la piscine de l'hôtel. Les PJ ont eu l'occasion de découvrir Jacky, fin connaisseur de l'Afrique et toujours prêt à partager sa passion pour le whisky. Il se révèle un vrai magicien pour en faire apparaître une bouteille.

Alice a souffert du voyage de la veille et ne se sent pas en forme pour partir le lendemain. De plus, le cameraman souffre de la turista. Il est donc décidé de rester quelques jours en ville afin de réaliser une partie du reportage. Les PJ sont utilisés comme chauffeur de véhicule ou comme escorte pour Alice quand elle quitte l'hôtel. En journée, la présence d'hommes aux côtés de la journaliste se montre suffisamment dissuasive pour éviter une agression. Le soir les personnages sont libres de faire ce qu'ils veulent.

C'est l'occasion de rejoindre Jacky, passablement éméché à une table de poker. Il reste de la place pour deux joueurs. Il est demandé 500 \$ pour les jetons et le montant maxi des mises est 50 \$. Sont déjà installés :

**John Nyang**, chasseur local et guide touristique, 40 ans, porte un chapeau de brousse cerclé d'un bandeau en peau de guépard ainsi qu'une chemise blanche et un bermuda vert sur lequel est passé un ceinturon auquel est accroché une machette MD +10. Vu son tas de jetons, il a l'air en chance se soir.

*Caractéristiques : Combat de rue 12, remarquer 6, connaissance des armes 6, Tir 9 (catégorie 3 et 4 : 12), jeu 9, langue anglaise 12, langue swahili 16. Points de vie 16.*



**Elie Greenwood**, baroudeur, 30 ans, porte lui un pantalon de treillis couleur sable et une chemisette hawaïenne. Il dissimule dans son dos un poignard commando MD +8. Il fume des cigares à bague vert et or. Il n'est pas un bon joueur et triche maladroitement.

*Caractéristiques : Combat de rue 8 (self défense +2), remarquer 6, séduction 8, connaissance des armes 4, Tir 12 (catégorie 3 : 14), secourisme 4, jeu 6, tricher 4, langue anglaise 16, langue Swahili 4. Points de vie 18.*

**Klaus Hartmann**, ancien militaire, 50 ans, en costume cravate semble être le perdant de la partie en cours. Le stylo qu'il porte à sa poche de veste est en fait un stylet MD +3. Il utilise un fume-cigarette en ivoire ciselé sur lequel est fixé une longue et fine cigarette.

*Caractéristiques : combat de rue 6 (close combat +3), remarquer 5, connaissance des armes 12, Tir 10 (catégorie 5 : 14, catégorie 2 : 16), jeu 7, langue anglaise 6, langue swahili 4, langue allemande 16. Points de vie 18.*

Il y a une dizaine de clients en costumes attablés au bar et à d'autres tables ainsi que trois personnels de salle.

L'idéal serait que deux PJ jouent à cette table. L'objectif pour le Traumato consiste à attirer l'attention sur les tricheries de Greenwood pour qu'une bagarre éclate. Des PJ qui regardent peuvent aussi remarquer la tricherie, tout comme Jacky. Greenwood devrait en sortir blessé (au moins dans son amour propre). Toute arme sortie entraîne un appel à la police locale, qui arrive à la fin de la bagarre. Ils sont six policiers portant matraques MD +2 en main et des revolvers, S&W, catégorie 2, MD +15 à la ceinture. Ils désirent emmener tous les excités au poste.

Un des clients, **Eric Marchaux**, 65 ans, costume blanc, chemise rouge et cravate noire, intervient alors et glisse une liasse de billets dans la main du chef de l'escouade. Les policiers quittent les lieux en recommandant qu'ils n'aient pas à revenir. Le client se présente comme un ancien négociant. Il complimente les PJ pour leur gestion de l'incident à la table de poker et leur demande un service en remerciement d'avoir arrangé l'affaire avec la police. Il doit rentrer en France prochainement mais doit récupérer un objet avant. Lors d'une période de disette, il a dû se séparer de la montre à gousset en or à l'effigie de Louis Napoléon appartenant à sa famille depuis le siècle dernier. Depuis, le tenancier de la maison de change refuse de lui revendre et il la garde sur lui. Marchaux est prêt à payer 2000 \$ les aventuriers s'ils peuvent lui ramener la montre. Il spécifie qu'il ne veut pas savoir comment ils récupéreront cette montre et surtout que son nom ne ressorte pas.

### Eric Marchaux

*Caractéristiques : remarquer 12, langue française 18, langue anglaise 14, langue Swahili 6, langue allemande 12, commerce 15, économie 12, droit 8, comptabilité 12.*

Il se rend tous les soirs au bar de l'hôtel pour déguster un cognac devant un cigare.

Elie Greenwood quant à lui quitte les lieux en menaçant son/ses agresseurs d'un « on se reverra ». Il ne reviendra pas à l'hôtel des PJ tant qu'ils y seront présents (voir *in fine*).

**La maison de change** est un établissement connu situé dans le quartier animé de Westland. Il côtoie un restaurant et une boutique de souvenirs, à deux rues du marché touristique. Les patrouilles de police sont fréquentes dans ce quartier la journée. Il s'agit d'un mont de piété doublé d'une agence de change.

Le patron est **Chao Sing**, Chinois de 45 ans. Il porte une chemisette et un pantalon en toile.

*Caractéristiques : combat de rue 6 (kung-fu +2), se cacher 8, connaissance des armes 4, tir 8, commerce 9, contrefaçon 5, langue anglaise 8, langue Swahili 7, langue chinoise 12. Points de vie 15.*

Derrière le comptoir, il dispose d'un fusil de chasse deux coups de calibre 12, chargé, et à côté une boîte avec 16 cartouches.

Il s'agit d'une petite boutique avec des rayonnages sur le pourtour de la pièce avec des objets hétéroclites à vendre. Le comptoir est dans le fond de la boutique. Une porte permet de gagner un bureau sur l'arrière qui abrite un coffre fort qui contient des liquidités (20 000 \$, 5000 Francs, 2000 yens, 1 000 000 de shillings kenyan, 12 000 \$ en pépites d'or, un revolver colt police positive MD+12, 6 coups et les trois passeports des chinois). Chao Sing porte sur lui la montre en or à gousset.

Il refuse de la vendre car il trouve cette montre chic. Surtout, elle lui apporte un sentiment de supériorité sur le Français qui lui a vendu. Cette montre vaut dans les 10 000 \$.

Deux autres Chinois sont aussi présents dans la boutique. Ce sont des membres de la famille du propriétaire des lieux et servent aussi bien de vigile que de garde du corps. Le plus jeune porte un jean, des santiags et un tee-shirt de hard rock sans manches qui met en valeur sa musculature, et garde sur le nez une paire de lunettes de soleil. Il répond au nom de **Tchang**.

*Caractéristiques : combat de rue 8 (kung-fu +4 et MD +1 du à la force), remarquer 10, connaissance des armes 4, Tir 10 (Catégorie 2 : 13), langue anglaise 6, langue swahili 1, langue chinoise 12. Il porte un pistolet automatique dans le dos, MAC50 SA calibre 9x19 avec un chargeur de 9 cartouches. Points de vie 18.*

Le second, la quarantaine se fait appeler **Tiger**. Il porte un costume et joue nonchalamment avec une batte de baseball MD+5.

*Caractéristiques : combat de rue 8, remarquer 8, connaissance des armes 2, Tir 8, langue anglaise 4, langue chinoise 12. Points de vie 16.*

Sing refusera de céder la montre à aucun prix. Si les PJ se montrent trop insistants, les deux vigiles les mettront à la porte. Du moins, ils essayeront. L'usage d'arme à feu dans ce quartier attirera l'intervention d'une patrouille de 4 militaires armés de fusils Kalachnikov dans les dix minutes, venus à bord d'une jeep. Les PJ ont la possibilité de fuir à pied et de gagner par la suite leur hôtel sans incident. Un PJ se retrouvant seul peut se voir agresser par deux loubards qui lui demandent son argent.

Le soir, à l'hôtel, Marchaux sera heureux de récupérer sa montre et remettra la liasse de dollars promise.



## LE SAFARI PHOTO

Comme l'animal est essentiellement visible au coucher du soleil, il est décidé de partir dès 09h00 juste après un petit déjeuner copieux. Le soir, Jacky joue les prolongations au bar tandis que le groupe passe à table. À l'heure d'aller se coucher, Jacky est affalé à une table en compagnie d'une bouteille de bourbon et d'un occidental, **Steven Brown** que les PJ ont déjà croisé et classifié dans la rubrique chasseur de trophées.

Il est prévu, après les 8 heures de route non stop de repérer le point d'eau avant que la nuit tombe vers 18h30. Jacky est absent pour le petit déjeuner, comme à son habitude. Si les PJ vérifient à sa chambre, il cuve encore. Il sera quand même au volant du Land Rover à l'heure prévue, pas rasé et à moitié somnolant. Si un PJ ne se propose pas pour prendre le volant, Alan le fera. En principe, le voiturier de l'hôtel se charge de faire le plein des véhicules des clients. Si personne ne vérifie, les quatre Jerricans de secours sont vides et la roue de secours dégonflée (Il s'agit d'un sabotage effectué par les braconniers afin de se débarrasser de ces concurrents). La veille, Jacky a confié le but de la virée à une personne peu recommandable.

Sur la route, le groupe croise des minibus à touristes qui rentrent de la réserve. Une fois celle-ci atteinte, ils quittent la piste principale pour se diriger vers le point d'eau indiqué par les gardes. Ils remarquent dans le ciel qui s'obscurcit des vautours qui tourment en cercles, droit dans la direction du point d'eau. En se rapprochant, un pickup blanc, portières ouvertes, est

visible. A quelque mètres du véhicule les corps du sergent et du caporal sont étendus, reconnaissables. Le premier, abattu par balles, gît sur le ventre tandis que le second a reçu du plomb tiré à bout portant et repose sur le dos. Les corps sont tombés de chaque côté de traces de pneus laissées par un véhicule. Un jet d'observation ou pistage réussi permettra de dire qu'il s'agit d'un véhicule tout terrain attelé d'une remorque à un essieu mais avec quatre roues. Le sergent est toujours en possession de son arme à la ceinture. Dans le pick-up, les fusils sont toujours en place dans l'habitacle. À l'arrière, il est possible de récupérer six jerricans pleins et deux vides. Il y a aussi un filet pour capturer des animaux et des cordages. Une caisse à outils, une trousse de secours, une nourrice d'eau potable ainsi que des sangles complètent le chargement.

Alan filme depuis la découverte des gardes. Jouer Alice comme le reporter qu'elle est. Vous entendez Alice, face à la caméra avec derrière le pick-up et le corps des deux gardes. « *Ici Alice Grether en direct du Kenya. Nous sommes dans la réserve du Masai Mara et nous venons de découvrir le corps de deux hommes froidement abattus dans l'exercice de leur fonction, celle de protéger la faune sauvage* ». Faites régulièrement jouer ce rôle à la journaliste : le reportage prend de l'ampleur.

Les deux gardes ont contrôlé des braconniers qui ont aussitôt ouvert le feu. Ces derniers circulent à bord d'un 4x4 attelé à une remorque aménagée pour le transport de bestiaux encombrants et puissants. Un projecteur est fixé sur le toit du 4x4 qui dispose aussi d'un treuil à l'avant.

## Les braconniers

**Steven Brown**, 45 ans, braconnier, déjà croisé à l'hôtel des PJ.

Équipement : Pistolet automatique Walter PPK catégorie 2, MD +10.

*Caractéristiques : combat de rue 12, conduite auto 12, course de fond 8, grimper 8, orientation 7, survie brousse 8, tomber 8, connaissance des armes 10, tir (catégorie 2, 3, 4) 13. Points de vie 16.*

**Trois hommes de main locaux**, âgés d'une trentaine d'années.

Équipement : respectivement fusil de chasse gros calibre catégorie 4, MD +20 avec cartouchière 20 balles, Fusil de chasse juxtaposé Baïkal calibre 12, catégorie 3, MD +16 avec cartouchière de ceinture munie de 12 cartouches 00 et 20 autres dans les poches de pantalon du treillis ainsi qu'une machette, AK47 Catégorie 5, MD +13 avec 3 chargeurs de 30 cartouches et sa baïonnette à la ceinture. Ajouter pour chacun une lampe torche.

*Caractéristiques : combat de rue 10, course de fond 12, grimper 9, orientation 6, survie brousse 10, tomber 8, connaissance des armes 4, tir 10. Points de vie 18.*

Dans le 4x4, un fusil hypodermique (catégorie 3, portée 50 m, rapidité de tir 6) avec lunette, dans sa housse, avec fléchettes et fiole de soporifique puissant pour gros herbivores comme éléphants, rhinocéros, hippopotames. Sont aussi présents 4 jerrycans d'essence, une nourrice d'eau, des cordages, des poulies et manilles pour le treuil, une caisse à outils.

Quand les personnages arrivent à la nuit tombante au point d'eau indiqué, ils ne découvrent pas le rhinocéros recherché. Ils ont perdu du temps avec la macabre découverte. D'autres animaux s'abreuvent, comme des buffles, et il est possible d'entendre feuler un fauve dans le lointain. Si une reconnaissance est effectuée avec les lampes à proximité du point d'eau – il faut vingt minutes pour en faire le tour, avec une frayeur quand des oiseaux s'envolent de la végétation – il est possible de voir sur le sable qu'une grosse masse a été traînée sur le sable avant de s'arrêter subitement. Des traces laissées par des pneus partent vers l'est.

Si les PJ examinent les traces de pneumatiques, ils pourront en conclure qu'il peut s'agir des mêmes que ceux qu'ils ont relevés près du pick-up des gardes. Par contre, s'ils traînent trop, il leur sera possible d'entendre, venant de l'est, le grondement d'un avion mû par des hélices.

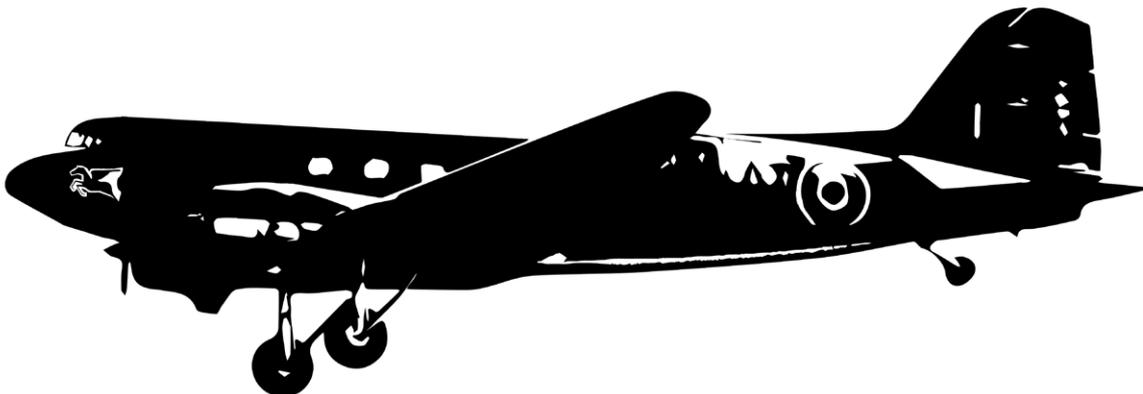
Deux cas se présentent :

1/ S'ils suivent les traces (le véhicule et sa remorque ont laissé l'empreinte de leur passage dans le sable et la végétation), ils arrivent 15 min plus tard sur un léger surplomb d'une cuvette. Dans le fond de celle-ci, longeant un bosquet, à espace régulier des pots dégagent des flammes et de la fumée pour baliser une piste d'atterrissage rudimentaire. (ce sont des boîtes de conserve contenant de l'huile). Au bout de la piste stationne le 4x4 avec une grosse remorque renfermant le rhinocéros blanc qui est couché, immobile sur le flanc. Le bruit de l'avion se fait de plus en plus fort. Les contrebandiers regardent le Dakota se poser. Le bruit de l'avion couvre celui du véhicule des PJ. Ils devront toutefois penser à éteindre rapidement l'éclairage de leur voiture.

Les personnages sont dans le prolongement de la piste, face à l'avion qui atterrit. Ils ont forcément été remarqués par le pilote et le copilote de l'avion (à moins qu'ils aient circulé sans feux, donc avec des jets de conduite). Il n'y a pas de contact radio entre l'avion et les contrebandiers. Il faut donc attendre l'arrêt de l'avion pour qu'ils donnent l'alerte. Arrivé en bout de piste, l'avion fait demi-tour pour être prêt à décoller.

Dans le 4x4, un homme fume, assis sur le siège conducteur. Un autre se tient sur l'arrière de la remorque, armé d'un fusil. Un autre, Kalachnikov en bandoulière agite sa lampe torche en direction du ciel. Un troisième homme est assis près de la dernière balise et tient un fusil entre ses jambes.

2/ Dans l'autre cas, les personnages se dirigent au bruit pour rejoindre l'avion. Ils arrivent alors sur le côté de la piste et découvrent la piste de fortune telle que décrite. Le Dakota a effectué son demi-tour pour être prêt à repartir.





Le pilote, au sol, inspecte son avion tandis que le copilote dirige depuis l'intérieur le chargement de l'animal. Les moteurs tournent au ralenti, prêts à décoller d'urgence. La double porte sur le flanc gauche de l'appareil est ouverte.

Le chef des contrebandiers a positionné le treuil de son véhicule pour hisser le rhinocéros dans l'avion à l'aide d'un système de renvoi avec poulies et cordages. Des supports en bois aident à la manœuvre en servant de chèvre. Deux de ses sbires ont posé leurs fusils contre le train d'atterrissage pour participer.

L'homme à l'AK47 tient son arme en main et, au lieu de surveiller les alentours, regarde le chargement de l'animal. Il se tient un peu en retrait du bout de piste. Il fume, ce qui le rend visible à un observateur. En prime, l'arrivée du véhicule des PJ est couverte par les moteurs de l'avion. Par contre, si les PJ n'ont pas coupé les feux de leur véhicule, l'homme à l'AK47 les repère et ouvre le feu.

Dans tous les cas, si les PJ ne prennent pas d'initiative, Alice les poussera à l'action, ne voulant pas voir partir le rhinocéros vers un zoo inconnu, peut-être privé. Et, surtout, elle tient un reportage exceptionnel, pour lequel elle est prête à prendre des risques. Alan, lui, filme tout depuis le début tandis qu'Alice commente. « *Nous découvrons une opération clandestine consistant à évacuer un rhinocéros blanc, animal en voie de disparition et emblème du Kenya. Les braconniers ne nous ont pas encore aperçus. Il n'est pas possible de laisser faire cela et nous allons intervenir pour faire cesser cet immonde enlèvement. C'était Alice Grehier. Coupez !* »

Avec l'avantage de l'obscurité, les PJ seront des cibles difficiles à atteindre tandis que les braconniers seront plus exposés. Les PJ ont l'avantage de la surprise, quel que soit le plan qu'ils concoctent, mais juste avant que les hostilités ne débutent, Alice se remaquille rapidement avant de passer à l'antenne, annonçant d'une voix forte en direction de l'avion « *Au nom des animaux sauvages et du Kenya, posez vos armes et rendez-vous. Ici Alice Grehier, en direct de la réserve...* »

Bon courage pour les PJ.

Heureusement, le bruit des moteurs a couvert la voix de la journaliste et les PJ en seront quitte pour la peur. Les contrebandiers ne se rendront pas sans combattre et s'ils n'ont pas l'avantage, ils feront redescendre l'animal pour décrocher le câble et décoller. S'ils ont l'avantage, ils chercheront à ne laisser aucun survivant. Enfin, les PJ peuvent profiter de l'occasion pour détourner le bimoteur et se poser à Nairobi.

## RETOUR À L'HÔTEL

Comme la première fois, au retour, il est nécessaire de refaire le plein du véhicule avec les jerrycans, et la voiture risque d'être arrêtée si personne n'y veille. Les PJ ne risquent rien tant qu'ils restent dans le véhicule. Il n'en sera pas de même s'ils décident de dormir dehors ou de laisser un garde à l'extérieur. Un léopard tente sa chance si un PJ est isolé : Points de vie 19, morsure 17 MD+9, griffes 15 MD+5. Ne pas oublier l'avertissement des gardes, les fauves fuient si on tire un coup de feu

en l'air. Au matin, de nouveaux transports de touristes passent et des chauffeurs acceptent de vendre de l'essence au prix fort. L'équipe peut ainsi rentrer à Nairobi.

Durant le voyage du retour, Alice est intarissable au sujet du scoop qu'elle tient.

## Retrouvailles avec de vieux amis

La chambre des PJ ayant eu maille à partir avec Greenwood a été visitée. Il plane encore une odeur de fumée de cigare (jet d'odorat contre une difficulté de +4) dans les chambres. Un nouveau jet d'odorat contre une difficulté de -1 permet de la rapprocher de l'odeur laissée à celle des cigares fumés par Greenwood. Un jet de remarquer contre une difficulté de +2 permet de voir au premier coup d'œil que les bagages ont été fouillés.

La fouille des chambres a été faite proprement. Les PJ qui n'ont pas pris de coffre à l'accueil de l'hôtel se sont vus dérober leurs liquidités et objets de valeur. Greenwood a depuis longtemps récupéré le pass utilisé par les femmes de ménage, ce qui lui permet d'entrer sans effraction dans les chambres.

Si les PJ se renseignent sur l'intéressé, ils apprennent qu'il occupe un studio dans le centre de la capitale et qu'il travaille en tant que jardinier dans un grand club de golf de Nairobi. Greenwood se rend à son travail par les transports en commun et porte alors sur lui un petit automatique, Walther PP catégorie 1, calibre 7.65x17, DA, chargeur 8 coups MD +9, en plus de son poignard qu'il laisse dans son vestiaire au golf.

La porte de son studio au deuxième étage d'un immeuble possède trois verrous et est renforcée. Il est chichement meublé mais possède quelques bibelots de valeur et plusieurs trophées de chasse accrochés au mur. Il les vole et les revend aux touristes. Sous son lit se trouvent une carabine à répétition Winchester, catégorie 4, calibre 7,65x51B, SA, 7 coup rapidité de tir 3, MD +15, chargée et trois boîtes de 100 cartouches. Dans une cantine en bois verrouillée par un cadenas, il dissimule sous un double fond l'argent. En plus des liquidités des PJ, il possède 10 000 \$ et 50 000 Shillings kenyan.

Le quartier est mal fréquenté et il est possible d'avoir maille à partir avec diverses bandes :

*Membre de gang : Caractéristique : combat de rue 7, tir 8, connaissance des armes 1, langue swahili 12, langue anglais 2. Points de vie 17.*

Armes au choix, en fonction de ce que le Traumatose désire obtenir et de la puissance des PJ.

Machette MD+10, couteau de chasse MD+7, manche de pioche MD+4, fusil de chasse avec un ou deux canons, fusil d'assaut Kalachnikov (les chargeurs ne sont pas forcés d'être pleins).

Ces voyous en veulent à l'argent et aux vêtements des PJ. Ils les laisseront repartir ensuite. Une bande de quatre à six voyous ne craint pas de s'en prendre à quatre ou cinq Occidentaux craintifs qui viennent s'aventurer sur leur territoire.

ANNÉE  
1986

De son côté, Alice effectue un rapport aux autorités sur l'activité des braconniers et la découverte des corps de la patrouille de la réserve. L'usage des armes par l'équipe de tournage ne pose pas de souci aux policiers, lesquels acceptent volontiers un don en dollars aux orphelins de la police pour ne pas creuser l'enquête à ce sujet.

## Épilogue

À moins que l'opération ne se soit soldée par un fiasco total, le groupe devrait avoir réussi à libérer le rhinocéros. Heureusement, le manque de lumière ne permet pas de reconnaître le visage des PJ dans le reportage qui sera diffusé deux mois après cette expédition. Leur rôle héroïque sera discrètement évoqué par Alice Gretier : « *Pour cette fois, la présence d'une équipe de la chaîne... a empêché la disparition d'un animal protégé et démantelé un réseau d'approvisionnement clandestin. Je tiens à souligner le courage de notre cameraman Alan et du reporter Jacques Kolwatresky sans qu'il n'aurait été possible.* »

## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

### Eva GRANT

Profession : monitrice de judo et chasseuse de primes

Initiée aux arts martiaux par son père dès son plus jeune âge, Eva a fait de la compétition au niveau national et donne à présent des cours de judo, mais c'est en tir qu'elle excelle. Elle pratique le tir de compétition à haut niveau et possède des titres de championne dans plusieurs États américains. Parallèlement, Eva chasse les criminels recherchés par la justice, aidée en cela par une formation initiale en droit et quelques talents utiles pour la recherche et la vente de renseignements. Elle ne refuse jamais un contrat, pourvu qu'il soit bien payé et sans trop de risques.

Détail gênant, Eva ne supporte pas la contradiction. Si un jet d'équilibre mental est raté, elle s'emporte contre son interlocuteur et devient violente.

Eva est en vacances dans la ville de départ. Elle a toujours dans son sac à main une paire de menottes ou, à défaut, des cerflex. Elle garde aussi sur elle un étui où sont rangés ses rossignols.

### Zvonko DRAGOVIC

Profession : manœuvre et tireur d'élite

Né à Karlovak (Croatie) Zvonko devient orphelin à l'âge de dix ans lors de l'échec du Printemps croate (ou dans les guerres balkaniques si vous jouez une époque plus tardive). Il apprend alors à survivre dans la rue une arme à la main. Il sert quelques années dans l'armée avant de travailler comme manœuvre sur tout type de chantier.

Il traîne depuis cette époque dans un état maniaco-dépres-

sif, alternant périodes joviales et taciturnes. La mort de l'un de ses proches (PJ) peut refaire jaillir les démons du passé : l'échec d'un jet d'équilibre mental le laisse alors prostré un nombre de rounds égal à la différence entre cette caractéristique et le résultat du jet.

Zvonko affectionne les blousons en cuir épais (-4/-4/-1) et porte toujours sur lui un poignard MD+10 ainsi qu'un pistolet Tokarev M33 qu'il garde à son domicile (MD +13, SA, 7,62x25, rapidité tir 6, capacité 8, rechargement 1) avec deux chargeurs.

Il travaille dans la ville de départ comme maçon pour la construction d'un building

### Ida PETTERSEN

Profession : mannequin et assassin

Son origine scandinave et sa silhouette athlétique ont propulsé Ida vers une carrière de mannequin pour magazines sportifs. Tout semble lui réussir et elle pourrait être heureuse, mais les maltraitances qu'elle a subies durant son enfance l'ont amenée à enfouir profondément son empathie. Elle n'éprouve donc, au moins en surface, aucune difficulté morale à arrondir ses fins de mois avec des contrats pour la pègre. Son cursus scolaire l'ayant conduite à travailler comme laborantine avant de monter sur les podiums, elle est capable de fabriquer drogues et poisons à cette fin, et elle conserve quelques capsules – mortelles dans les 48 heures – dans une petite trousse à pharmacie.

De son long enfermement dans une cave, Ida a conservé une phobie des rongeurs : confrontée à ces animaux, elle doit réussir un jet d'équilibre mental pour ne pas céder à la panique.

Ida vient de terminer un casting dans la ville de départ et recherche un contrat pour combler un trou dans sa trésorerie.

### John PAQUETTE

Profession : Bûcheron et aventurier

Force de la nature, John a arrêté ses études très tôt pour partir travailler dans les bois. À sa majorité, il a servi sous les drapeaux durant trois ans. Son arme de prédilection est naturellement la cognée (hache) MD +13.

Caractériel, il préfère la compagnie des arbres à celle de ses semblables, cela l'apaise. Son autre passion est la bagarre, ce qui explique son errance de ville en ville, à la recherche de petits jobs. À chaque fois qu'une personne *semble* le provoquer d'un regard de travers ou par une remarque, John colle son poing dans la figure du provocateur s'il rate un jet d'équilibre mental.

Arrivé depuis peu, John recherche un travail dans la ville de départ.



## Brendan COOK

Profession : ancien médecin

Brendan a exercé comme chirurgien esthétique à Boston, sur la côte est. Relaxé faute de preuves suffisantes après plusieurs plaintes de ses patientes pour abus sexuels, il a été radié de l'ordre des médecins. Depuis, il offre ses services comme urgentiste là où l'on ne pose pas de questions.

Plutôt beau gosse, Brendan aurait tout pour lui si son obsession pour les femmes ne lui avait gâché la vie. Dra-

gueur invétéré, il conçoit mal de passer ses nuits seul. Chaque fois qu'il croise une femme dont la beauté sort de l'ordinaire, seul un jet d'équilibre mental réussi l'empêche de tout tenter pour assouvir cette obsession, jusqu'à devenir pénible, mais seulement pénible : Brendan n'utilise jamais la violence pour parvenir à ses fins.

Il vit dans un motel de la ville de départ et cherche du travail au black dans le domaine médical.

## Pré-tirés

|  | Eva Grant            | Zvonko Dragovic  | Ida Pettersen |
|--|----------------------|--|---------------|
| Age  | 32 ans               | 26 ans   | 23 ans        |
| Taille                                       | 1m65                 | 1m80   | 1m80          |
| Poids  | 55kg                 | 80 kg  | 65 kg         |
| Nationalité                                  | Américaine           | Croate   | Norvégienne   |
| <b>Caractéristiques</b>                      |                      |  |               |
| Force  | 10                   | 12   | 10            |
| Dextérité                                    | 16                   | 18   | 16            |
| Agilité                                      | 14                   | 15   | 14            |
| Constitution                                 | 14                   | 14   | 12            |
| Masse  | 9                    | 12   | 12            |
| Charisme                                     | 16                   | 9  | 12            |
| Volonté                                      | 17                   | 16   | 16            |
| Équilibre mental                             | 15                   | 15   | 16            |
| Intelligence                                 | 14                   | 12   | 14            |
| Intuition                                    | 18                   | 13   | 18            |
| Éducation                                    | 16                   | 11   | 14            |
| Chance                                       | 18                   | 15   | 17            |
| Odorât                                       | 12                   | 14   | 13            |
| Vue  | 12                   | 14   | 16            |
| Ouïe   | 10                   | 12   | 12            |
| Points de vie                                | 19                   | 20   | 18            |
| Seuil -2                                     | 10                   | 10   | 9             |
| Seuil -4                                     | 5                    | 5  | 5             |
| Points de volonté                            | 10                   | 9  | 5             |
| MD Force                                     | -1                   | +1   | 0             |
| <b>Techniques de combat au corps-à-corps</b> |                      |  |               |
| Combat de rue                                | 5                    | 8  | 13            |
| Autre technique                              | Judo niveau +5 MD +2 | Close combat niveau +4 MD +1   |               |
| <b>Combat à distance</b>                     |                      |  |               |
| Catégorie                                    | 1 niveau 19          | 1=16 ; 2=12 ; 3=16 ; 4=18 ; 1, 3 et 4 = 16 ; 9=18<br>5=18 ; 6=14 ; 7=14 ; 8=14 ;<br>9=18 |               |
| Autres catégories                            | 13                   | 13   |               |

**José LOPEZ**

Profession : Garde du corps (mercenaire)

Athlète accompli dans tous les domaines, José travaille comme garde du corps occasionnel et apprécie les extras plus ou moins légaux.

Il porte généralement un costume par dessus un gilet pare balle léger (0/-1/-6) ainsi qu'un pistolet Beretta M925 (MD+13, 9x19, rapidité tir 6, capacité 15, rechargement 1).

Paranoïaque, il doit réussir un jet d'équilibre mental à chaque fois que quelque chose de « suspect » arrive, sans quoi une crise se déclenche et il considère tous les individus rencontrés par la suite comme une menace potentielle.

---

 >>
   
 Pré-tirés

|  | John Paquette  | Brendan Cook     | José Lopez                      |
|--|--|------------------|---------------------------------|
| <i>Age</i>                                   | 30 ans   | 38 ans           | 32 ans                          |
| <i>Taille</i>                                | 1m95   | 1m75             | 1m80                            |
| <i>Poids</i>                                 | 130 kg   | 65 kg            | 80 kg                           |
| <i>Nationalité</i>                           | Canadienne   | Américaine (E-U) | Américaine                      |
| <b>Caractéristiques</b>                      |  |                  |                                 |
| <i>Force</i>                                 | 17   | 11               | 15                              |
| <i>Dextérité</i>                             | 16   | 15               | 15                              |
| <i>Agilité</i>                               | 15   | 14               | 15                              |
| <i>Constitution</i>                          | 16   | 13               | 15                              |
| <i>Masse</i>                                 | 17   | 9                | 15                              |
| <i>Charisme</i>                              | 8  | 12               | 13                              |
| <i>Volonté</i>                               | 16   | 18               | 15                              |
| <i>Équilibre mental</i>                      | 14   | 11               | 16                              |
| <i>Intelligence</i>                          | 10   | 18               | 12                              |
| <i>Intuition</i>                             | 14   | 14               | 15                              |
| <i>Éducation</i>                             | 7  | 19               | 12                              |
| <i>Chance</i>                                | 15   | 16               | 15                              |
| <i>Odorat</i>                                | 14   | 14               | 9                               |
| <i>Vue</i>                                   | 14   | 14               | 17                              |
| <i>Ouïe</i>                                  | 14   | 12               | 13                              |
| <i>Points de vie</i>                         | 25   | 18               | 23                              |
| <i>Seuil -2</i>                              | 13   | 9                | 12                              |
| <i>Seuil -4</i>                              | 7  | 5                | 6                               |
| <i>Points de volonté</i>                     | 9  | 11               | 8                               |
| <i>MD Force</i>                              | +4   | 0                | +2                              |
| <b>Techniques de combat au corps-à-corps</b> |  |                  |                                 |
| <i>Combat de rue</i>                         | 19   | 8                | 13                              |
| <i>Autre technique</i>                       |  |                  | Boxe américaine niveau +6 MD +4 |
| <b>Combat à distance</b>                     |  |                  |                                 |
| <i>Catégorie</i>                             | 1=13 ; 2=15 ; 3=13 ; 4=17 ; 5=16 ; 6=14 ; 7=17 ; 8=13 ; 9=13 | 3 et 4=16        | 2=17 ; 5=14 ; 6=15              |
| <i>Autres catégories</i>                     |  | 13               | 12                              |



| Eva Grant                          | Zvonko Dragovic                    | Ida Pettersen                      |
|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Compétences</b>                 |                                    |                                    |
| <i>Anthropologie : 4</i>           | <i>Anthropologie : 3</i>           | <i>Anthropologie : 3</i>           |
| <i>Botanique : 4</i>               | <i>Botanique : 3</i>               | <i>Botanique : 9</i>               |
| <i>Chercher : 7</i>                | <i>Chercher : 9</i>                | <i>Chercher : 10</i>               |
| <i>Course sprint : 10</i>          | <i>Course sprint : 8</i>           | <i>Course sprint : 7</i>           |
| <i>Course fond : 8</i>             | <i>Course fond : 8</i>             | <i>Course fond : 7</i>             |
| <i>Droit : 12</i>                  | <i>Droit : 3</i>                   | <i>Droit : 3</i>                   |
| <i>Économie : 4</i>                | <i>Économie : 3</i>                | <i>Économie : 3</i>                |
| <i>Esquiver : 11</i>               | <i>Esquiver : 6</i>                | <i>Esquiver : 7</i>                |
| <i>Géographie : 9</i>              | <i>Géographie : 3</i>              | <i>Géographie : 3</i>              |
| <i>Grimper : 17</i>                | <i>Grimper : 9</i>                 | <i>Grimper : 8</i>                 |
| <i>Histoire : 4</i>                | <i>Histoire : 3</i>                | <i>Histoire : 3</i>                |
| <i>Lancer : 9</i>                  | <i>Lancer : 10</i>                 | <i>Lancer : 10</i>                 |
| <i>Langue natale : 16</i>          | <i>Langue natale : 11</i>          | <i>Langue natale : 14</i>          |
| <i>Littérature : 4</i>             | <i>Littérature : 3</i>             | <i>Littérature : 3</i>             |
| <i>Musique : 4</i>                 | <i>Musique : 3</i>                 | <i>Musique : 3</i>                 |
| <i>Orientation : 12</i>            | <i>Orientation : 9</i>             | <i>Orientation : 10</i>            |
| <i>Physique générale : 2</i>       | <i>Physique générale : 2</i>       | <i>Physique générale : 2</i>       |
| <i>Pister : 14</i>                 | <i>Pister : 9</i>                  | <i>Pister : 10</i>                 |
| <i>Politique : 4</i>               | <i>Politique : 3</i>               | <i>Politique : 3</i>               |
| <i>Psychologie : 10</i>            | <i>Psychologie : 8</i>             | <i>Psychologie : 10</i>            |
| <i>Remarquer : 12</i>              | <i>Remarquer : 5</i>               | <i>Remarquer : 7</i>               |
| <i>Sauter : 8</i>                  | <i>Sauter : 9</i>                  | <i>Sauter : 8</i>                  |
| <i>Se cacher : 10</i>              | <i>Se cacher : 8</i>               | <i>Se cacher : 10</i>              |
| <i>Séduction : 16</i>              | <i>Séduction : 5</i>               | <i>Séduction : 16</i>              |
| <i>Se mouvoir en silence : 14</i>  | <i>Se mouvoir en silence : 9</i>   | <i>Se mouvoir en silence : 10</i>  |
| <i>Survie : 10</i>                 | <i>Survie : 6</i>                  | <i>Survie : 6</i>                  |
| <i>Tomber : 10</i>                 | <i>Tomber : 9</i>                  | <i>Tomber : 10</i>                 |
| <i>Zoologie : 4</i>                | <i>Zoologie : 3</i>                | <i>Zoologie : 3</i>                |
| <i>Conduire Auto : 6</i>           | <i>Conduire Auto : 6</i>           | <i>Conduire Auto : 6</i>           |
| <i>Conduire moto : 6</i>           | <i>Conduire moto : 6</i>           | <i>Conduire moto : 6</i>           |
| <i>Crochetage : 15</i>             | <i>Crochetage : 11</i>             | <i>Crochetage : 6</i>              |
| <i>Équitation : 12</i>             | <i>Jouer la comédie : 5</i>        | <i>Jouer la comédie : 10</i>       |
| <i>Jouer la comédie : 16</i>       | <i>Maquillage/déguisement : 9</i>  | <i>Maquillage/déguisement : 14</i> |
| <i>Interrogatoire : 12</i>         | <i>Parachutisme : 10</i>           | <i>Nager : 7</i>                   |
| <i>Maquillage/déguisement : 15</i> | <i>Ski alpin : 6</i>               | <i>Ski alpin : 10</i>              |
| <i>Nager : 7</i>                   | <i>Ski nordique : 6</i>            | <i>Ski nordique : 10</i>           |
| <i>Pickpocket : 15</i>             | <i>Système D : 6</i>               | <i>Chimie : 6</i>                  |
| <i>Système D : 10</i>              | <i>Connaissance des armes : 10</i> | <i>Connaissance des armes : 10</i> |
| <i>Connaissance des armes : 8</i>  | <i>Dessin : 6</i>                  | <i>Électricité : 6</i>             |
| <i>Secourisme : 12</i>             | <i>Électronique : 8</i>            | <i>Électronique : 6</i>            |
|                                    | <i>Langue anglaise : 9</i>         | <i>Langue anglais : 10</i>         |
|                                    | <i>Langue russe : 6</i>            | <i>Langue français : 6</i>         |
|                                    | <i>Mathématiques : 2</i>           | <i>Mathématiques : 2</i>           |
|                                    | <i>Radio : 8</i>                   | <i>Pharmacie : 6</i>               |
|                                    | <i>Secourisme : 12</i>             | <i>Secourisme : 10</i>             |
|                                    | <i>Systèmes d'alarme : 16</i>      | <i>Systèmes d'alarme : 10</i>      |

| John Paquette                        | Brendan Cook                        | José Lopez                         |
|--------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| <b>Compétences</b>                   |                                     |                                    |
| <i>Anthropologie</i> : 2             | <i>Anthropologie</i> : 4            | <i>Anthropologie</i> : 3           |
| <i>Botanique</i> : 10                | <i>Botanique</i> : 4                | <i>Botanique</i> : 3               |
| <i>Chercher</i> : 8                  | <i>Chercher</i> : 10                | <i>Chercher</i> : 9                |
| <i>Course sprint</i> : 10            | <i>Course sprint</i> : 7            | <i>Course sprint</i> : 13          |
| <i>Course fond</i> : 10              | <i>Course fond</i> : 8              | <i>Course fond</i> : 13            |
| <i>Droit</i> : 2                     | <i>Droit</i> : 4                    | <i>Droit</i> : 8                   |
| <i>Économie</i> : 2                  | <i>Économie</i> : 4                 | <i>Économie</i> : 3                |
| <i>Esquiver</i> : 12                 | <i>Esquiver</i> : 16                | <i>Esquiver</i> : 10               |
| <i>Géographie</i> : 2                | <i>Géographie</i> : 4               | <i>Géographie</i> : 3              |
| <i>Grimper</i> : 16                  | <i>Grimper</i> : 9                  | <i>Grimper</i> : 9                 |
| <i>Histoire</i> : 2                  | <i>Histoire</i> : 10                | <i>Histoire</i> : 3                |
| <i>Lancer</i> : 14                   | <i>Lancer</i> : 8                   | <i>Lancer</i> : 9                  |
| <i>Langue natale</i> : 10            | <i>Langue natale</i> : 19           | <i>Langue natale</i> : 12          |
| <i>Littérature</i> : 2               | <i>Littérature</i> : 10             | <i>Littérature</i> : 3             |
| <i>Musique</i> : 2                   | <i>Musique</i> : 10                 | <i>Musique</i> : 3                 |
| <i>Orientation</i> : 13              | <i>Orientation</i> : 10             | <i>Orientation</i> : 9             |
| <i>Physique générale</i> : 1         | <i>Physique générale</i> : 8        | <i>Physique générale</i> : 2       |
| <i>Pister</i> : 13                   | <i>Pister</i> : 14                  | <i>Pister</i> : 9                  |
| <i>Politique</i> : 2                 | <i>Politique</i> : 10               | <i>Politique</i> : 3               |
| <i>Psychologie</i> : 4               | <i>Psychologie</i> : 9              | <i>Psychologie</i> : 9             |
| <i>Remarquer</i> : 5                 | <i>Remarquer</i> : 12               | <i>Remarquer</i> : 12              |
| <i>Sauter</i> : 10                   | <i>Sauter</i> : 8                   | <i>Sauter</i> : 12                 |
| <i>Se cacher</i> : 8                 | <i>Se cacher</i> : 10               | <i>Se cacher</i> : 9               |
| <i>Séduction</i> : 5                 | <i>Séduction</i> : 16               | <i>Séduction</i> : 12              |
| <i>Se mouvoir en silence</i> : 9     | <i>Se mouvoir en silence</i> : 9    | <i>Se mouvoir en silence</i> : 9   |
| <i>Survie</i> : 10                   | <i>Survie</i> : 12                  | <i>Survie</i> : 7                  |
| <i>Tomber</i> : 10                   | <i>Tomber</i> : 9                   | <i>Tomber</i> : 9                  |
| <i>Zoologie</i> : 6                  | <i>Zoologie</i> : 4                 | <i>Zoologie</i> : 3                |
| <i>Conduire auto</i> : 6             | <i>Conduire auto</i> : 9            | <i>Conduire auto</i> : 12          |
| <i>Conduire PL</i> : 6               | <i>Manœuvrer bateau à voile</i> : 9 | <i>Nager</i> : 12                  |
| <i>Nager</i> : 14                    | <i>Nager</i> : 7                    | <i>Navigaton</i> : 8               |
| <i>Piloter engin à chenilles</i> : 8 | <i>Navigaton</i> : 4                | <i>Parachutisme</i> : 6            |
| <i>Ski alpin</i> : 10                | <i>Parachutisme</i> : 7             | <i>Piloter hélicoptère</i> : 10    |
| <i>Ski nordique</i> : 12             | <i>Photographie</i> : 11            | <i>Plongée sous marine</i> : 4     |
| <i>Système D</i> : 10                | <i>Chimie</i> : 8                   | <i>Ski alpin</i> : 10              |
| <i>Connaissance des armes</i> : 10   | <i>Connaissance des armes</i> : 5   | <i>Ski nordique</i> : 8            |
| <i>Manipulation explosif</i> : 4     | <i>Médecine</i> : 20                | <i>Connaissance des armes</i> : 12 |
| <i>Mécanique</i> : 6                 | <i>Pharmacie</i> : 8                | <i>Langue espagnole</i> : 10       |
| <i>Secourisme</i> : 6                | <i>Secourisme</i> : 15              | <i>Manipulation explosif</i> : 6   |
|                                      |                                     | <i>Radio</i> : 6                   |
|                                      |                                     | <i>Secourisme</i> : 15             |
|                                      |                                     | <i>Systèmes d'alarme</i> : 10      |

Un scénario d'**Orlov** • Illustrations d'**Erwann Surcouf**

# La quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon

## pour *Warhammer*

### NOTE LIMINAIRE

Ce scénario fut d'abord écrit pour le monde du Dodécaèdre, créé par Nicolas « Snorri » Dessaux. Afin que *Warhammer* figure dans ce volume, j'ai pris la liberté de l'adapter, mais sa version originale peut être téléchargée. L'histoire se déroule dans la région de Marienburg, dans les Wastelands, une lugubre contrée de marécages au bord de la mer de Griffes, au nord du monde connu. Les personnages doivent échanger une jeune fille contre rançon à des proxénètes du port. Las, un peuple d'hybrides et de ruraux stériles en a fait l'acquisition pour la sacrifier à son Seigneur, le seigneur Dagon.

**Inspiration :** Monsieur Alfredo Da Silva

### L'HISTOIRE

Zeemarsh, un village de pêcheurs situé près de Marienburg, fut longtemps un lieu de misère. Mais, alors que les Wastelands connaissaient une famine biblique, il y a de cela deux siècles, les Zeemarkers (nom donné aux habitants du village) nourrirent la région en ramenant, d'on ne sait où, du poisson salé. Depuis, le village est réputé pour ses pêches. Ceci s'expliquerait pour certains par la technique (les habitants construisent des navires particuliers), pour d'autres par la bénédiction de Manann qui inspirerait lui-même les Zeemarkers.

Le secret de Zeemarsh ? C'est un démon du nom de Dagon qui favorise l'activité halieutique de ce village. Il y a deux siècles, lorsque commença la grande famine, le village reçut la visite d'un étrange hybride mi-homme, mi-poisson. Il instruisit les hommes dans la manière de construire des bateaux qui pouvaient affronter les périls de la haute mer et apprit aux pêcheurs comment conserver le poisson. Puis il

---

Paru en 1986, **Warhammer Fantasy Role-Playing Game** est un jeu édité par Games Workshop. Exploitant la licence d'un jeu de figurines à succès, *Warhammer Battle*, WFRPG proposait un format original (toutes les règles, une description du monde, un scénario d'introduction et un bestiaire en un seul gros livre de 500 pages) et une mécanique novatrice avec son système de carrières et de caractéristiques. Mais c'est surtout par son ambiance que le jeu innovait. En proposant un univers semblable à l'Europe de la Renaissance mais dans une version sombre et décadente où la folie et la corruption rôdent derrière les mœurs policées des cours et des constructions politiques, *Warhammer* se situait à mi-chemin entre la fantasy classique et un imaginaire désespéré que n'aurait pas renié Lovecraft. C'est ce ton unique, conservé au gré des quatre éditions qu'a connues le jeu, que le défi se devait de saluer.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/warhammer/warhammer-1ere-edition/warhammer-fr>

---

disparut. Un mois plus tard, un bateau était construit et les hommes partirent en mer. Ils revinrent au bout de deux mois les cales pleines de poisson salé. L'hybride revint et demanda à être payé. Il exigea une « femme portant l'œuf » et choisit Olga, une célibataire enceinte. Le mariage fut célébré dans le sanctuaire de Manann. Lorsque les époux burent le verre rituel, l'hybride cracha dans le verre de son épouse une glaire sordide où grouillaient des centaines de petits têtards. Olga





fut forcée à boire le liquide nauséabond et avala la semence de Dagon. Lorsqu'Olga fut à terme, l'hybride enseigna aux Zeemarkers le rituel. Attachée à un rocher, la jeune femme mourut noyée sous la marée. Tous virent son corps être déchiqueté par les larves de Dagon qui nagèrent vers le large. Avant de mourir, Olga prononça une terrible malédiction condamnant les gens du village à ne jamais engendrer.

### Les enlèvements

A la suite de cette malédiction, la population de Zeemarsch se réduisit, mais le seigneur Dagon pourvut à ce mal en envoyant une partie de ses propres enfants. Le village est désormais peuplé d'hybrides, des êtres dégénérés qui enlèvent tous les cinq ans une femme enceinte et l'offrent à leur Père. Les Zeemarkers font généralement appel à la faune des bas-fonds pour amener au village une prostituée ou une réprouvée quelconque que personne ne cherchera. La femme doit être enceinte car les larves de Dagon ne peuvent pas se développer autrement. Elle est ensuite amenée au village et conduite au sanctuaire de Manann où elle est charmée par le prêtre Achab qui lui fait boire la semence de Dagon et elle reste enfermée jusqu'à son terme. La victime est alors conduite à la grotte des sacrifices et livrée à la marée. Lorsque les flots montent, les larves qu'elle porte la dévorent avant de nager vers l'océan.

L'année 1500 est celle où la quarante-deuxième épouse du seigneur Dagon est attendue au village. Les hybrides ont payé un proxénète de Marienburg du nom de Tadeus Rodak pour la trouver. Celui-ci pensa à Edwige, l'une de ses filles, mais celle-ci se défendit et s'échappa. Rodak se jeta alors sur la première femme enceinte qu'il aperçut et enleva Héléne, une jeune mariée que les PJ connaissent bien. Chargée sur un des navires de Zeemarsch, elle arriva au village une semaine avant que l'aventure ne commence.

## ACTE I : ENLEVÉE !

### Rançon in media res

L'aventure commence par le combat opposant les PJ aux faux kidnappeurs. Un groupe d'aigrefins qui a assisté à l'enlèvement essaie en effet de profiter de la situation et a demandé une rançon à Ivo Guldmeyer, le père d'Héléne. Celui-ci a confié aux PJ le soin de porter la rançon au lieu de rendez-vous, une arrière-cour lugubre et sale du quartier de Rijkspoort. Les faux kidnappeurs sont cependant résolus à tuer les personnages et à prendre la rançon.

Dès que leur groupe est réduit de moitié, les kidnappeurs demandent la vie sauve en échange d'informations. Ils avouent qu'ils n'ont pas enlevé Héléne mais que c'est un maquereau des quais du nom de Rodak qui a fait le coup. Ils l'ont entendu se vanter et donnent sa planque, le Rotterdam, un bouge sordide de Suiddock.

### L'enquête

Si les PJ retournent auprès d'Ivo, celui-ci conseille aux PJ d'enquêter sans passer par la milice. Il sait que les Zeemarkers rapportent un profit important à de nombreux armateurs cotés à la bourse de la ville. Si les PJ persistent et appellent la milice, celle-ci prévient Rodak, lequel prend la fuite et disparaît du scénario. Les PJ peuvent cependant trouver une piste auprès des filles de Rodak. Avec des tests de rumeur et d'interrogatoire, on peut les faire parler. Les PJ peuvent ainsi contacter Edwige qui explique que Rodak a voulu la vendre à des « bouseux puants » dont le gros navire mouillait au port mais qu'elle s'est enfuie. Elle a vu ensuite Rodak enlever Héléne qui passait à proximité.

Si les PJ mettent la main sur Rodak à Suiddock, un test d'interrogatoire le pousse aux aveux : un habitant de Zeemarsch du nom de Jorek lui a demandé d'enlever une femme enceinte depuis plus de trois mois. Rodak ne sait pas pourquoi mais il sait que les habitants du village font cette demande tous les cinq ans et qu'ils paient très bien pour cela. Il montre une belle perle huître d'une valeur de 5 CO. Il explique enfin ce qui s'est passé et pourquoi il a choisi par dépit Héléne.

### Interlude

Les PJ peuvent se renseigner avant d'entreprendre le voyage jusqu'à Zeemarsch. La réputation du village n'est pas formidable et les navires évitent cette côte dangereuse où ont lieu de nombreux naufrages. Le voyage par la route (deux jours) s'impose donc.

## ACTE II : ZEEMARSH

### Saltzbau

Sur la route, les PJ peuvent traverser la communauté hobeline de Saltzbau et y passer la nuit. Les habitants de la communauté parlent des habitants de Zeemarsch comme des « arriérés puants » et évitent comme la peste le village. Un fermier prend alors la parole pour dire que les habitants sentent mauvais mais qu'ils paient bien. L'un d'entre eux lui a acheté de la viande, des fruits et du fromage laissant derrière lui une perle que le fermier exhibe fièrement. Tous contemplant la perle huître et glosent sur sa valeur. Si les PJ parviennent à l'examiner, ils verront qu'elle est du même genre que celles qui ont été remises à Rodak. Le fermier peut également décrire son acheteur : un homme massif mais aux traits bizarres « comme tous ceux de là-bas » qui n'a pas dit son nom. Il s'agit de Studson, l'aubergiste de Zeemarsch.



## Le village

Le village se trouve dans une crique déserte au bout d'une lande inféconde couverte de chardons et de tourbières. Les restes d'une palissade sont visibles mais le village est ouvert aux quatre vents. Une trentaine de maisons en bois s'étendent entre la lande et le quai auquel sont amarrés deux gros vaisseaux ronds destinés à la pêche hauturière.

Les maisons sont de simples cahutes en bois crasseuses et mal entretenues dont les fenêtres donnent sur la lande et les entrées tournent le dos à la mer. Elles sont vides de toutes richesses hormis des paillasses d'algues dans lesquels grouillent des crustacés et qui refoulent une odeur répugnante de poisson et de marée.

Le village est dépourvu de toute vie animale terrestre ou aérienne, à l'exception d'oiseaux de mers aux cris stridents et angoissants. Quand les PJ arrivent à 300 mètres du village, leurs chevaux se cabrent et refusent d'avancer. Un personnage compétent avec les animaux remarque qu'il n'est pas possible de calmer les chevaux mais qu'on peut les cacher sous le creux d'une dune.

## Les réactions des Hybrides

Les habitants se montrent très peu bavards et n'hésitent pas à rembarquer les curieux en mettant en avant leur haine des étrangers. Si les PJ parviennent à charmer un hybride, celui-ci peut alors donner des informations, parler de Dagon (appelé « Père »), d'Achab et du rôle dévolu aux femmes enlevées.

Les habitants considèrent les PJ avec beaucoup de méfiance. Ils sont en effet persuadés que le monde conspire contre eux pour voler leurs secrets de pêche. Si les PJ s'intéressent à leurs constructions et à leurs navires, ils les menacent et leur demandent de partir, n'hésitant pas à fourbir des armes pour appuyer leurs propos.

Mais si les PJ mentionnent le rapt d'Hélène, les Hybrides préviennent Achab. Ils envoient l'un des leurs au temple via les grottes de la falaise, ce qui prend environ 20 minutes. Achab ordonne que les PJ soient éliminés d'une manière ou d'une autre. Il fait monter la garde devant le sanctuaire et devant les grottes quand la marée est basse par des groupes de quatre hybrides. Quatre autres hybrides le rejoignent dans le temple pendant que le reste se divise en petits groupes d'1D4+1 hybrides pour chasser et mettre à mort les PJ.

## Les quais

Les quais sont la partie la plus active du village. Les deux navires sont semblables à ceux dont les PJ ont pu entendre parler. Sur les quais, s'activent quelques artisans qui réparent les filets, battent le fer ou sculptent des pièces en bois.

## L'auberge de la Sirène décapitée

Battant sinistrement sous les vents du nord à l'entrée du village, l'enseigne *La Sirène décapitée* signale l'auberge qui accueille les rares voyageurs. Quelques hybrides y vident des verres d'un breuvage épais et brun. Ils communiquent entre eux à voix basse mais manifestent la même méfiance que les travailleurs des quais. Studson, le patron de l'auberge est un hybride massif qui propose d'un ton neutre des places dans la chambre commune ainsi que du grog et de la soupe de poisson. Si on lui demande autre chose que de la soupe de poissons ou du grog, il répond que le village ne produit pas ce genre de nourriture.

## Le sanctuaire fermé de Manann

Au centre du village, se trouve un sanctuaire à Manann sinistre et délaissé. Les massives portes de bois en sont fermées par une chaîne. C'est en effet dans le temple que sont installées les épouses de Dagon sous la surveillance du prêtre dément Achab. Il les domine grâce à sa magie et s'assure, par ses soins, qu'elles aillent bien à leur terme. C'est ici que sont portés les produits frais destinés à maintenir la santé des épouses de Dagon. La salle du temple est déserte, mais un passage secret situé sous la statue ravagée de Manann permet d'accéder aux caves.

## Les grottes

Sous la falaise qui borde le village au nord, un réseau de grottes conduit au sanctuaire de Manann. A chaque marée haute, les grottes sont noyées/immergées mais on peut les visiter quand la marée se retire, laissant derrière elle une odeur putride pendant quatre heures avant que la mer ne revienne. Les PJ peuvent alors remarquer des chaînes rouillées attachées à un rocher dans le boyau principal. La grotte est également peuplée par des goules marines qui se terrent dans un boyau secondaire mais qui repèrent la présence humaine en 1d4+1 rounds. Elles se précipitent alors sur les intrus. Asservies par Achab, elles ne font aucun mal aux hybrides qui circulent dans la grotte.

## Interlude

A partir de leur arrivée au village, considérez que les PJ ont 24 heures pour enquêter. Après, les hybrides leur donnent la chasse. Si les PJ rentrent à Gebenheim et cherchent des renforts, Ivo met à leur disposition deux mercenaires (prendre les profils des gardes de la famille Valantina, dans le scénario « Le contrat d'Oldenhaller »).



## ACTE III : DÉLIVRER HÉLÈNE

### Une aide surnaturelle

Si les PJ sont sur les quais pendant la nuit ou pénètrent dans les grottes à marée basse, ils voient le fantôme d'Olga sous l'apparence d'une femme noyée au ventre ravagé d'où sourdent des sortes de murènes. Celle-ci projette les images de son supplice (il faut réussir un test de peur pour ne pas gagner 1d6 points de folie) et les guide jusqu'aux escaliers menant au sanctuaire. Il est à noter qu'Olga ne voit pas les goules vivant dans la falaise et que celles-ci attaquent les PJ.

### Entrer dans le sanctuaire

Si les hybrides ne se méfient pas encore des PJ, le sanctuaire n'est pas surveillé. Les PJ peuvent donc tenter de briser la chaîne qui retient les portes et y entrer par effraction. Cet acte sacrilège est remarqué 1D4+1 x5 minutes plus tard et déclenche alors l'alerte, Quatre hybrides se jetant immédiatement à la poursuite des PJ tandis que quatre autres empruntent les falaises pour prévenir Achab.

Si les PJ parviennent à trouver le passage secret (tests de fouille ou fouille rapide), ils accèdent par un petit escalier à la cave où est enfermée Héléne. La dernière marche est piégée par un fil qui déclenche une sonnerie prévenant Achab de la présence d'intrus et réveillant Héléne. Ne serait-ce l'absence d'ouverture naturelle, la pièce où est installée Héléne paraît confortable et chaleureuse. Héléne dort nue et paisiblement. Sur des mannequins et des patères sont suspendus de magnifiques bijoux et de beaux vêtements brodés de perles que font miroiter de petites veilleuses.

La pièce où dort Héléne communique avec le sanctuaire de Dagon dans lequel Achab a 75 % de chances d'être présent, en train de célébrer de noirs rituels ou à nourrir les têtards de la source impure. S'il n'est pas présent c'est qu'il dort (10% de chances sauf s'il a été alerté de la présence des PJ, auquel cas il est auprès d'Héléne) ou nourrit les goules (15%). Le sanctuaire d'Achab est creusé dans la roche et n'est pas éclairé. Aux pieds d'une statue de Dagon (dont les yeux sont des perles), s'étend une source nauséabonde destinée à produire la semence du démon. Les PJ qui regardent y verront nager des têtards. S'ils boivent à la source, ils doivent faire un test de poison pour ne pas mourir, si le jet est réussi, ils se transforment en 1D10 mois en hybride.

L'escalier descend du sanctuaire vers les grottes dans la falaise. On y entend le bruit du vent et les râles des goules, une puissante odeur de putréfaction s'en dégage.

La chambre d'Achab est située aux côtés du sanctuaire, elle sert de trésorerie et un coffre piégé par une aiguille empoisonnée contient cent perles de 5 CO. Des robes sombres de cérémonie sont posées sur des patères.

### Héléne

Si les PJ réveillent Héléne, celle-ci refuse obstinément de les suivre et appelle à l'aide. Elle parle de son époux qu'elle veut enfin connaître et n'hésite pas à se moquer des PJ. Si Achab est présent et qu'il est engagé dans une situation de combat, elle tente de griffer, de mordre et d'aider celui qu'elle appelle son « oncle ».

### Affronter Achab

Achab peut être affronté dans son sanctuaire, dans sa chambre ou dans la caverne des goules. En fonction de la méfiance des habitants, il pourra être entouré de gardes. S'il est endormi, les PJ doivent réussir un test de discrétion pour ne pas le réveiller.

Quelles que soient les circonstances de l'affrontement, Achab utilise sa corne avant d'utiliser ses sorts. Il utilise ensuite son sort d'*Aura de protection* sur lui et *Vol d'esprit* pour aider les hybrides et les créatures invoquées et, en dernier recours, son sort de *Force de combat* (il augmente ses B d'1d6+1) avant de combattre à mains nues. Une fois qu'il est vaincu, le charme liant Héléne est rompu et elle recouvre ses esprits.

### S'enfuir de Zeemmarsh

Une fois Achab défait, les PJ feraient mieux de prendre leurs jambes à leur cou. Il vaut mieux éviter la voie maritime et s'enfuir par voie de terre. Les hybrides sont à leur poursuite mais si les PJ ont pensé à cacher leurs chevaux, ils n'auront aucune difficulté à les semer dans la lande.

## ÉPILOGUE

Après la mort d'Achab et leur fuite hors du village, les PJ peuvent rentrer chez Ivo à Marienburg. Reste qu'il faut désormais trouver un antidote pour soigner Héléne et préserver l'enfant qu'elle porte, ceci peut faire l'objet d'une autre aventure de votre invention.

Du côté du village, la mort d'Achab provoque le retour à la mer des hybrides. Dagon rase le village dans une série de tempêtes qui affectent la navigation dans la région. Après ces tempêtes, la vie marine dépérit sur des kilomètres et la région connaît une pénurie de poisson et de pêche. Dans ce cas, les PJ pourraient bien s'être attirés l'ire des boursicotiers dont les intérêts étaient liés aux pêches miraculeuses de Zeemmarsh.



## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

### Léo Sternberg

Léo est le fils aîné d'Ivo Sternberg, un notaire de la ville de Marienburg. Il a eu une adolescence tumultueuse et a pris l'habitude de s'opposer à son père. Il s'est tourné vers la magie et mène une vie d'étudiant dissipé plus souvent à la taverne qu'en cours. Son père l'a déshérité mais lorsque Léo a entendu que sa sœur Hélène a été capturée, il s'est rapproché de sa famille pour prêter main forte. Malheureusement, le vieil Ivo, à cause de son incapacité à sortir des sentiers battus et de son respect scrupuleux des lois, a perdu un temps précieux. Les Dieux seuls savent ce qui est arrivée à Hélène, désormais.

**Carrière :** apprenti-magicien

Compétences : langage (Magickan), incantations mineures, danse, lire/écrire, langage (classique), connaissance des parchemins, très bonne vision, endurance à l'alcool

Personnalité : dissolu, fâché avec son père

Sorts (7 PM) : Lumière rougeoyante

Équipement : habits froissés, dague, arbalète de poing et 20 carreaux, grimoire, journal, encre et parchemin, 5 CO

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 27 | 31 | 3 | 3 | 6 | 35 | 1 | 31  | 28 | 42* | 33  | 36  | 34  |

### Gerda Sternberg

Première fille d'Ivo Sternberg, un notaire de Marienburg, Gerda est habituée à attendre son tour. Alors que son grand frère Léo se comporte comme un enfant dépravé vivant aux crochets de la famille, Gerda exécute la moindre volonté paternelle. Lorsque père voulut que Léo reprenne le cabinet familial, Gerda accepta d'être offerte en noviciat auprès du temple de Manann. Lorsqu'Ivo décida de chasser Léo de la maison, Gerda devint brusquement l'enfant chéri de son père et endossa le rôle de successeur, s'habillant même à la garçonne. Il y a une semaine, sa sœur Hélène a été enlevée. Gerda attend avec son père qu'on lui demande une rançon car comme le dit avec sagesse Père « Il n'y a pas d'enlèvement sans rançon ».

**Carrière :** initiée de Manann

Compétences : lire/écrire, connaissance des parchemins, langue (Classique), théologie, endurance accrue

Personnalité : droite dans ses bottes, fille aimante

Équipement : habits propres, robe de cérémonie, fronde, marteau de guerre, symbole béni de Manann, 10 CO

| M | CC | CT | F | E | B  | I  | A | Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 31 | 35 | 3 | 4 | 7* | 28 | 1 | 31  | 35 | 37  | 33  | 36  | 27  |



### Ménélas Hunter

Orphelin d'une bonne famille de Marienburg, Ménélas est un héritier qui a eu le luxe de faire un mariage d'amour avec la belle Hélène Sternberg, qu'il n'appelle jamais autrement que « Ma Princesse » et qui lui a fait la joie d'annoncer qu'elle était enceinte de lui il y a un mois. Depuis que son épouse est enceinte, Ménélas se comporte de manière encore plus chevaleresque, satisfaisant à tous les caprices, notamment alimentaires, de sa femme et courant les marchés pour lui ramener des fromages malodorants et des fraises. Ménélas se voit comme un preux chevalier. Déjà, à l'orphelinat, il défendait le freluquet Antony qui était le souffre-douleur des petites brutes et les deux garçons sont restés amis. Ménélas respecte son beau-père, Ivo, qu'il considère comme son propre père et voit comme un homme d'expérience et de sagesse. Il s'entend bien avec Gerd mais se méfie de Léo qu'il voit comme un fils ingrat.

**Carrière :** écuyer

Compétences : soin des animaux, dressage, esquive, étiquette, héraldique, équitation, coups puissants

Personnalité : chevaleresque, amoureux

Équipement : chemise de mailles, cheval avec selle et mors, bouclier, épée

### Antony

Antony est le meilleur ami de Ménélas, qu'il a connu à l'orphelinat. Enfant et adolescent malingre mais vif et rusé, Antony est devenu maître dans l'art de manipuler les consciences. C'est ainsi qu'il est devenu le principal confident de Ménélas, lequel lui procure ses largesses. Mais Antony sent qu'il a fait une erreur lorsqu'il a commencé à séduire Hélène, la propre femme de Ménélas. D'ailleurs elle lui a avoué qu'elle était enceinte de lui. Antony a tenté de la convaincre d'avorter mais Hélène a été capturée avant qu'il ait pu contacter une rebouteuse. Antony n'est pas sûr de récupérer Hélène mais il est sûr que le vieil Ivo paierait une belle somme si on lui ramène sa « fille ». Ensuite, il sera toujours temps de réfléchir.

**Carrière :** guide racoleur

Compétences : bagarre, corruption, sens de la répartie, langage des voleurs

Personnalité : intéressé, calculateur

Équipement : habits propres, armure de cuir, épée, dague, 6 couteaux de jet, 5 CO

| M | CC  | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |
|---|-----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 43* | 27 | 4 | 3 | 7 | 33 | 1 | 28  | 35 | 27  | 33  | 28  | 34  |

| M | CC | CT | F | E | B | I  | A | Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|-----|-----|-----|
| 4 | 43 | 35 | 3 | 3 | 6 | 39 | 1 | 38  | 25 | 31  | 33  | 28  | 37  |

## PERSONNAGES NON JOUEURS

## Seconds rôles

## Les aigrefins : de faux rançonneurs

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 33 | 25  | 3   | 3   | 5   | 30 | 1 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 29  | 29 | 29  | 29  | 29  | 29  |    |   |

**Compétences :** mouvement silencieux rural, mouvement silencieux urbain, coups assommants

Possessions : matraques, capuches, vestes de cuir

## Rodak, maquereau sans code

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 43 | 25  | 4   | 3   | 5   | 35 | 1 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 29  | 29 | 29  | 29  | 29  | 29  |    |   |

**Compétences :** mouvement silencieux rural, mouvement silencieux urbain, coups assommants, force accrue

Possessions : épée, manteau clinquant, veste de cuir

## Les goules de la falaise

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 25 | 0   | 3   | 4   | 5   | 30 | 2 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 43  | 6  | 18  | 43  | 43  | -   |    |   |

Coup paralysant : tests contre le poison pour ne pas être paralysé pendant 1d8+4 rounds.

Affamées : si un cadavre se présente, la goule doit faire un jet de volonté pour ne pas arrêter le combat et dévorer le cadavre.

## Les Hybrides, les innommables enfants de Dagon

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 41 | 25  | 3   | 4   | 7   | 30 | 1 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 30  | 29 | 24  | 29  | 24  | 17  |    |   |

**Armes :** harpon, gaffè, sabre (comme armes normales)

Armure : peau écailleuse, 1 point d'armures

## Premier rôle

## Achab, prêtre de Dagon

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 41 | 25  | 3   | 2   | 7   | 35 | 1 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 30  | 43 | 43  | 43  | 34  | 18  |    |   |

**Arme :** crochet

Armure : peau écailleuse (1 point d'armure)

Sorts (16 PM) : *magie de bataille* : Aura de protection, Force de combat, Vol d'esprit

**La conque de Dagon :** cet objet maudit irradie une aura magique et maléfique puissante. Il a la forme d'une très belle conque bleue électrique attachée à une chaîne en or. L'objet ne peut être utilisé que par un hybride ou un enfant de Dagon qui peut y souffler. Il émet une onde que tous les hybrides peuvent entendre jusqu'à 1 km à la ronde et permet également d'invoquer des créatures une fois par jour selon la table suivante.

**01-50** 1D6 sataniques (des oiseaux marins au long bec particulièrement agressifs)

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 33 | 25  | 4   | 4   | 6   | 30 | 1 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 30  | -  | 10  | 24  | 24  | -   |    |   |

**51-75** 1D3 hybrides de profil standard

**76-95** 1D4 hybrides adultes (+10 en CC, +1 en force)

**96-00** Dagon lui-même

| M   | CC | CT  | F   | E   | B   | I  | A |
|-----|----|-----|-----|-----|-----|----|---|
| 4   | 50 | 42  | 4   | 3   | 11  | 60 | 2 |
| Dex | Cd | Int | Cal | Vol | Cha |    |   |
| 89  | 89 | 89  | 89  | 89  | 14  |    |   |

Sujet à l'instabilité





Un scénario d'**Erik Nicolas** • Illustrations de **Jean-Baptiste Maistre**

# Entre le marteau et l'enclume

## pour *Premières Légendes : Légendes celtiques*

À cause d'une disparition les touchant de près, les personnages vont être mêlés à une affaire d'enlèvement qui les dépasse. Cette tragédie pourrait trouver son dénouement dans les gorges escarpées d'une petite rivière du sud de la Gaule. L'écriture du scénario mêle le contexte historique tel qu'il pouvait être décrit dans *Premières Légendes* et une présentation plus analytique inspirée de ce qui s'est fait plus tard dans *Apocalypse World*.

### LE CONTEXTE DE L'ENLÈVEMENT

Une fin d'été en Gaule, autour de 300 ans avant notre ère, période de la Tène moyenne...

#### Différends frontaliers

Comme tous les peuples gaulois, les Segovellaunes occupent une vallée fluviale, des hautes et des basses terres. Leurs basses terres occupent la plaine (le Valentinois) qui s'étend sur la rive gauche du Grand Fleuve (le Rhône). Leurs hautes terres, sur la rive droite du fleuve, sont confinées entre deux affluents du Grand Fleuve : l'Héronis (l'Eyrieux) au sud et le Doux au nord. Cette partie de leur territoire couverte de forêts de chênes est une succession d'abruptes collines étroites et allongées (serres) et de vallées très encaissées.

Les Segovellaunes entretiennent des relations très cordiales avec les Helviens et les Allobroges. En revanche, avec les Tricastins, leurs voisins du sud, les relations ont toujours été frappées par le sceau du sang. Que ce soit pour des raisons de frontières, que les Tricastins confinés au sud du Roubion voudraient voir repoussées aux rives de la Drôme, ou pour d'autres raisons, ces deux peuples ont toujours trouvé de bonnes raisons pour s'entre-tuer. Les Segovel-

---

→

**Premières Légendes : Légendes celtiques** propose aux joueurs d'incarner des Gaulois ou Bretons insulaires dans un cadre historique allant de l'arrivée des Celtes en Europe de l'ouest, jusqu'aux conquêtes romaine de la Gaule puis de l'île de Bretagne. Si le jeu possède un cadre historique, il est très largement empreint d'une magie digne des grands cycles épiques irlandais (*Cycle de la Branche Rouge*, *Cycle de Finn*, etc.). Il n'est donc pas rare qu'au détour d'un chemin, les joueurs rencontrent un lutin, une fée ou un terrible fomoire. Discrets ou flamboyants, les mystères et les périls de l'univers du jeu sont là pour faire entrer les personnages dans la Légende...

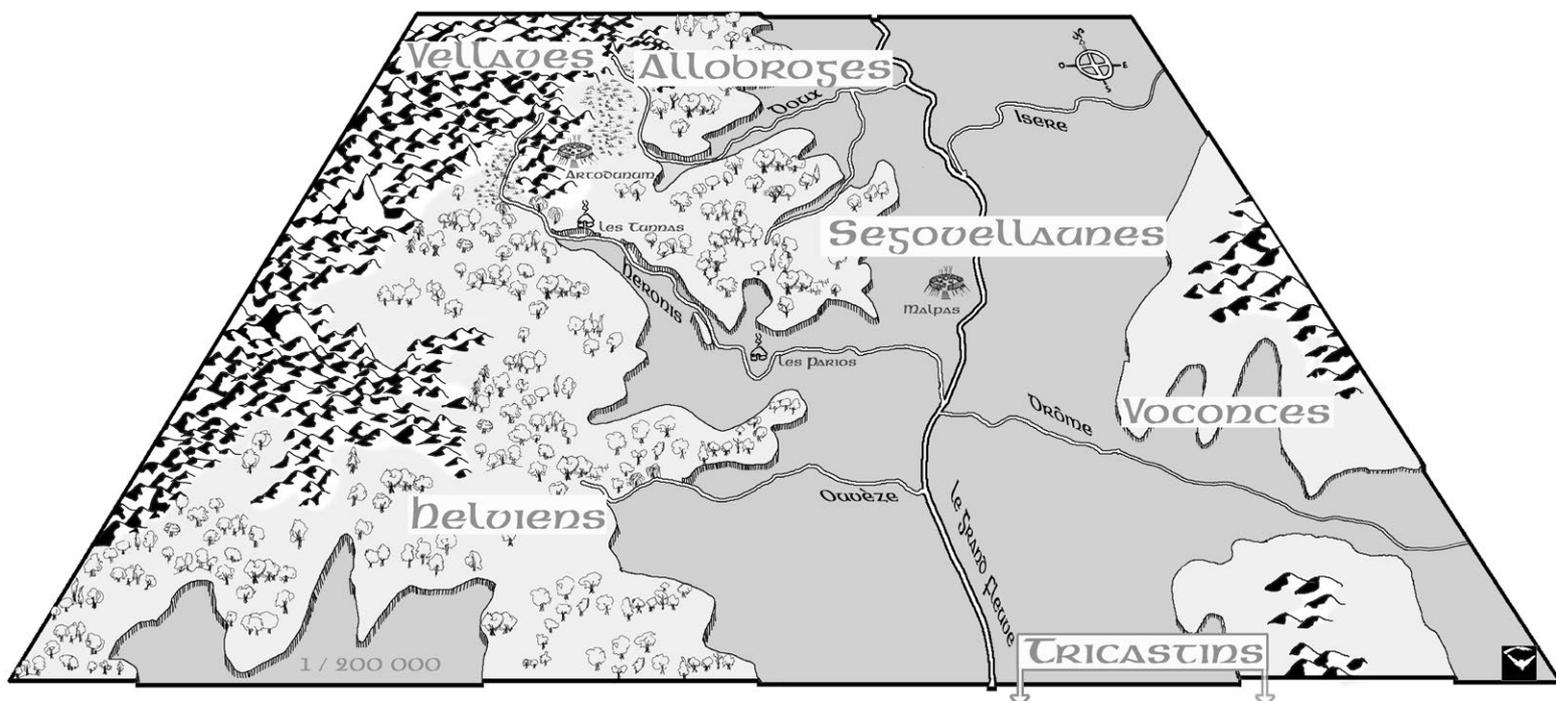
Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/legendes-celtiques/legendes-celtiques-fr>

---

←

launes prenant invariablement le dessus grâce à un large parc de chars de guerre.

Les Segovellaunes cultivent les mêmes liens tendus avec les Vellaves, principalement pour des questions de frontières. Les Vellaves, clients des Arvernes, sont un peuple batailleur et puissant, supérieur en qualité d'armement et en nombre aux Segovellaunes, surtout sur la frontière entre les deux nations, quasi-inhabitée du côté de ces derniers. Seul Artodunum, un village fortifié adossé au flanc d'une serre, le Mont Ursin, sert de verrou entre les deux nations.



## Du secret des forgerons

Grâce au savoir-faire de leurs forgerons, les Celtes ont conquis l'Europe à la force du fer. Si tous les peuples gaulois maîtrisent l'art de la forge, ce savoir est loin d'être partagé de manière homogène et certaines nations disposent d'artisans-forgerons bien supérieurs à la moyenne. Certains seraient même capables de forger des armes magiques. Leurs secrets doivent donc être préservés et le statut social de ces artisans égale, ou presque, celui des druides. Malheur à celui qui serait surpris à espionner un maître-forgeron ou pire, à lever la main sur lui...

Les secrets des forgerons ne résident que rarement à la forge. Ils sont bien plus souvent liés à la façon dont est fondu le fer ou à la magie dont ils usent. À cette époque, la technique de fonte est encore nomade. C'est-à-dire que les fours, destinés à séparer le minerai de la terre, sont construits et détruits sur le lieu de l'extraction de la matière première. On parle de bas-fourneaux voire de bas-foyers. Ces fourneaux sont dits « à loupe ». Cette loupe incandescente de la taille d'un poing, obtenue après la destruction du four, est un mélange de fer et de scories. Elle est alors battue pour éliminer les scories qui rendent l'acier cassant.

Les Vellaves, grâce à Vissulanius, leur plus grand maître forgeron, maîtrisent bien mieux les bas-fourneaux que leurs voisins. Il a en effet mis au point, par tâtonnements successifs, un fourneau plus efficace car doté d'un tirage naturel amélioré. La température y monte plus haut et il en extrait une loupe plus propre, donc plus facile à travailler. Certains chuchotent que Belisama elle-même guiderait sa main.

## Prologue

Vissulanius vit à Vellavos, la capitale vellave (St Julien de Chapeuil - Haute Loire). Il est marié à Suarigilla, une Arverne. Hormis son épouse enceinte, vit sous son toit son jeune neveu, Aesugeslos, placé chez lui en fosterage par sa sœur. Vissulanius est le meilleur forgeron vellave et l'un des meilleurs forgerons gaulois. C'est en partie grâce à lui que les Vellaves sont craints de leurs ennemis et respectés par leurs puissants patrons arvernes. Il a d'ailleurs forgé l'épée du roi arverne qui, dit-on, s'abat sur ses ennemis, éblouissante et tonnante. Pour beaucoup, sa nature magique ne fait aucun doute.

De leur côté, les Tricastins enchaînent les défaites face aux Segovellaunes. Bituitos, leur chef, voit son autorité décliner. Pour y remédier, il a exigé qu'on lui amène un forgeron capable par son art d'égaliser l'épée du roi arverne : une épée brillante et mortelle, source d'exaltation pour ses hommes qui lui permettrait de raviver son aura et d'enfin repousser les limites de son territoire jusqu'aux rives de la Drôme. Il a chargé Aricanos, son bras droit, de cette tâche. Aricanos a soumis à Bituitos l'idée d'enlever Vissulanius lui-même. L'antagonisme entre Vellaves et Segovellaunes pourrait faire porter les soupçons sur ces derniers. Bituitos a accepté ce plan sans réserve.

Aricanos et neuf de ses ambactes (voir lexique p. 33 du livret de civilisation du jeu) se sont rendus *incognito* à Vellavos. Là ils ont cherché le forgeron et l'ont enlevé, laissant sur place une arme et une fibule aux motifs typiquement segovellaunes...

Au début du scénario, Vissulanios, sa femme et son neveu viennent d'être enlevés alors qu'il travaillait à la fabrication d'un fourneau. Ses assistants présents sur les lieux ont été tués. La présence de son neveu et de sa femme était accidentelle mais Aricanos y a vu l'opportunité de contraindre l'artisan à la soumission. Malgré les suppliques, Suarigilla a été emmenée. L'état de la jeune femme ne fait pas mystère, elle est enceinte, mais à la voir il est difficile de croire qu'elle en est à quarante semaines de grossesse, c'est-à-dire... à terme. Aricanos, ne l'a pas crue.

Leur forfait commis, Aricanos et ses hommes ont entamé leur long voyage de retour avec les otages. Ils se sont rendus d'abord jusqu'aux Marais du Devant, là où l'Héronis prend sa source. Ils y ont passé une nuit. Aricanos a formé deux groupes et a pris la tête du premier comprenant Vissulanios et cinq ambactes, lequel est parti avec une demi-journée d'avance sur le second groupe emportant la femme et l'enfant, conduits par quatre ambactes.

Les deux groupes avancent d'abord lentement à travers la dense forêt que traverse la rivière naissante avant de rejoindre les gorges. Si Aricanos a choisi de passer par les gorges de l'Héronis, c'est avant tout dans l'optique d'éviter l'épaisse et sauvage forêt qui s'étend par-delà les gorges, mais aussi pour éviter les dénivelés importants de la région. Le couvert que présentent les gorges est aussi favorable à un déplacement discret. Il a éliminé l'option du chemin qui suit, sur les hauteurs, le tracé des gorges car la visibilité est pratiquement nulle et il ne veut pas être surpris au détour d'un chemin par un marchand ou, pire, une troupe segovellaune.

### Les gorges de l'Héronis

Les gorges de l'Héronis sont abruptes, profondes et tor tueuses, bordées de rochers massifs et de pentes boisées plantées de gros arbres nouveaux. La rivière doit sans cesse contourner les montagnes au fond de vallons aveugles. Bien sûr, il existe des cassures dans les gorges permettant d'y entrer ou d'en sortir, ainsi que quelques rares petits chemins entre les rochers. Chemins créés par les hommes ou par... les ours. La rivière, petit paradis halieutique, est très peu profonde au moment où se déroulent les événements joués. L'eau, courant sur les galets glissants, ne monte que très rarement au-delà des genoux d'un homme. En certains endroits, lorsqu'elle passe une rupture de relief ou que de gros rochers font une retenue, elle est plus profonde mais ne monte que rarement au-dessus des épaules. Son débit est assez faible en cette fin d'été mais c'est aussi le moment de l'année où il faut redouter un orage un peu violent : l'eau peut alors dévaler des hauteurs pour s'engouffrer dans les gorges transformant la belle et paisible rivière en une tueuse glacée.

Sis sur les hauteurs des gorges, se trouve un hameau sans nom, seulement désigné par sa principale production, les

tonneaux : le hameau des Tunnas. Il est construit à flanc de serre et exposé au sud. Il est constitué de quelques masures très simples abritant quatre ou cinq familles et est dirigé par un noble, un cavalier, dont les seuls clients sont ceux du hameau lui-même. Ce hameau est loin d'être miséreux et l'on y vit bien malgré l'éloignement des grands centres. Artodunum est le seul gros bourg à proximité. Les Segovellaunes de ce hameau vivent des ressources des deux côtés de la frontière, rendue d'ailleurs symbolique en raison de la bonne entente avec les Helviens.

Le hameau possède une organisation similaire à celle d'une ville à la nuance près qu'il n'y a pas d'autorité spirituelle (druide). Pour les fêtes importantes ou obligatoires, les liturgies diverses, les habitants se rendent à Artodunum ou le druide d'Artodunum fait le déplacement : le hameau n'est qu'à une petite vingtaine de kilomètres au sud de la ville. Il est situé sur une petite voie forestière surplombant l'Héronis et menant au Grand Fleuve au sud de l'oppidum de Malpas, la capitale segovellaune.

Les tonneaux sont l'unique production du hameau. Ils sont acheminés à Malpas ou à Artodunum par charrette à bœufs. La forêt environnante bien que peuplée de nombreuses bêtes sauvages est prodigue et fournit nourriture et bois en quantité. Tous les habitants ont des animaux d'élevage et cultivent un petit lopin de terre dont ils mettent la production en commun. Le hameau possède en outre un grenier sur pilotis et un grand bâtiment pour la fabrication des tonneaux.

Pour les habitants du hameau des Tunnas, l'Héronis est sacrée. Ils vénèrent Soïo, une déesse qui lui est intimement liée. Diverses légendes complètent les croyances locales, la plus notable concerne la Combe Noire, un endroit que les habitants évitent soigneusement. Selon la légende, à quelques kilomètres en aval du hameau, à l'endroit où une combe étroite crache un ruisseau noir et glacé dans l'Héronis, vit une fée qui a perdu la raison (cf. Fée Destructrice page 110 du livre de règle). La légende explique que la fée serait devenue folle après la mort de son amant tué en combat singulier par Orgétorix, père de la Nation Helvienne. De nombreuses disparitions de personnes et calamités naturelles lui sont attribuées.

### PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Les personnages proposés pour cette aventure sont des habitants du hameau des Tunnas, touchés par la disparition de l'une des leurs, laquelle a eu le malheur de rencontrer les ravisseurs. Le premier d'entre eux est Cunobelinos, le chef du hameau ; Eporedorix, son frère, qui est l'un des deux chasseurs du hameau ; Eburos et son fils Dumnotorix, respectivement tonnelier et forgeron, et enfin Critognata, la mère de Cunobelinos.

### Cunobelinos

26 ans, 1m75, 70 kg

Occupation : Chevalier

Milieu social d'origine 5

Prestige : 14

|                     |                        |                 |
|---------------------|------------------------|-----------------|
| <i>Combat 8</i>     | <i>Communication 4</i> | <i>Nature 6</i> |
| <i>Magie 0</i>      | <i>Perception 5</i>    | <i>Foi 2</i>    |
| <i>Artistique 2</i> | <i>Mécanique 2</i>     |                 |

PHYSIQUE 8 Force 8 Rapidité 7 Coordination 9

PSYCHIQUE 5 Volonté 5 Décision 6 Intelligence 4

APPARENCE 8 Aura 9 Beauté 7 Honnêteté 8

Fatigue 21

|                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| <i>Art de la Guerre 14</i> | <i>Convaincre 9</i> |
| <i>Épée longue 17</i>      | <i>Éloquence 13</i> |
| <i>Lance 16</i>            | <i>Sens 12</i>      |
| <i>Grand Bouclier 17</i>   | <i>Agilité 14</i>   |
| <i>Javelot 17</i>          | <i>Attelage 12</i>  |
| <i>Arc 17</i>              | <i>Cheval 15</i>    |

Cunobelinos est le chef du hameau des Tunnas. Malgré son jeune âge c'est un chef respecté et un guerrier doué. Il a tout appris de son défunt père à qui il a succédé. Il a élevé son petit frère envers qui il se montre parfois trop protecteur.

### Eporedorix

19 ans, 1m80, 80 kg

Occupation : Chasseur

Milieu social d'origine 5

Prestige : 9

|                     |                        |                 |
|---------------------|------------------------|-----------------|
| <i>Combat 6</i>     | <i>Communication 2</i> | <i>Nature 6</i> |
| <i>Magie 0</i>      | <i>Perception 6</i>    | <i>Foi 2</i>    |
| <i>Artistique 2</i> | <i>Mécanique 4</i>     |                 |

PHYSIQUE 9 Force 8 Rapidité 8 Coordination 11

PSYCHIQUE 7 Volonté 7 Décision 6 Intelligence 8

APPARENCE 6 Aura 6 Beauté 6 Honnêteté 6

Fatigue 25

|                       |                                    |
|-----------------------|------------------------------------|
| <i>Coutelas 15</i>    | <i>Pièges 15</i>                   |
| <i>Épieu 14</i>       | <i>Chasser 15</i>                  |
| <i>Arc 17</i>         | <i>Connaissance des animaux 17</i> |
| <i>Agilité 17</i>     | <i>Surprendre 17</i>               |
| <i>Sens 12</i>        | <i>Premiers Soins 12</i>           |
| <i>Orientation 14</i> | <i>Nager 15</i>                    |

Eporedorix est le jeune frère du chef. C'est un colosse discret qui aime la solitude. Il aime son frère qui l'a élevé après la mort de leur père, mais déteste quand celui-ci se montre trop paternaliste.



Eburos

54 ans, 1m75, 80 kg

Occupation : tonnelier

Milieu social d'origine 4

Prestige : 10

|              |                 |          |
|--------------|-----------------|----------|
| Combat 3     | Communication 2 | Nature 5 |
| Magie 0      | Perception 3    | Foi 2    |
| Artistique 2 | Mécanique 7     |          |

PHYSIQUE 9 Force 9 Rapidité 7 Coordination 11

PSYCHIQUE 6 Volonté 6 Décision 6 Intelligence 6

APPARENCE 7 Aura 8 Beauté 6 Honnêteté 7

Fatigue 24

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| Tonnelier 18 | Pièges 18                   |
| Épieu 12     | Mains nues 12               |
| Arc 15       | Connaissance des plantes 12 |
| Agilité 14   | Poignard 14                 |
| Fronde 14    | Esquive 13                  |
| Javelot 15   | Médecine sanglante 12       |

Eburos est le père de trois enfants dont Suausia et Dumnotorix. Ses enfants sont sa raison de vivre ou de se battre.

Dumnotorix

34 ans, 1m70, 85 kg

Occupation : forgeron

Milieu social d'origine 3

Prestige : 10

|              |                 |          |
|--------------|-----------------|----------|
| Combat 4     | Communication 0 | Nature 2 |
| Magie 6      | Perception 2    | Foi 3    |
| Artistique 2 | Mécanique 7     |          |

PHYSIQUE 8 Force 9 Rapidité 7 Coordination 8

PSYCHIQUE 7 Volonté 7 Décision 5 Intelligence 9

APPARENCE 7 Aura 8 Beauté 6 Honnêteté 7

Magie de la force 20 Connaissance de la magie 3

Fatigue 23

|                        |                                   |
|------------------------|-----------------------------------|
| Épée longue 12         | Connaissances mythiques 12        |
| Lance 12               | Traditions 12                     |
| Hache 13               | Fabrication armes et boucliers 16 |
| Bouclier rond 12       | Fabrications outils 15            |
| Mémoriser 11           | Alphabet oghamique 15             |
| Science de la terre 11 | Science de la terre 2             |
| Évaluer 2              | Premiers soins 2                  |

Sorts :

188 Foyer 20

193 Arme infailible 2

Dumnotorix est le forgeron du hameau. C'est un garçon intelligent dont le travail est sa passion.

Critognata

44 ans, 1m75, 65 kg

Occupation : guerrière-magicienne

Milieu social d'origine 6

Prestige 14

|                 |                 |          |
|-----------------|-----------------|----------|
| Combat 10 (7+3) | Communication 0 | Nature 4 |
| Magie 7         | Perception 4    | Foi 5    |
| Artistique 0    | Mécanique 2     |          |

PHYSIQUE 7 Force 6 Rapidité 7 Coordination 8

PSYCHIQUE 7 Volonté 6 Décision 8 Intelligence 8

APPARENCE 7 Aura 9 Beauté 7 Honnêteté 5

Magie guerrière 21 Connaissance de la magie 7

Fatigue 21

|                  |                             |
|------------------|-----------------------------|
| Épée longue 17   | Alphabet Oghamique 15       |
| Bouclier rond 18 | Mémoriser 12                |
| Fronde 18        | Connaissance des animaux 12 |
| Javelot 18       | Science de la terre 12      |
| Esquive 17       | Connaissances mythiques 13  |

Sorts :

180 Fureur Guerrière 19

181 Souffle du guerrier 19

182 Tour 16

184 Retour 10

186 Troupe de guerriers magiques 1

**Geis :** Critognata ne doit jamais s'endormir sous son toit sans avoir la tête d'un ennemi sous son genou.

Critognata est la mère de Cunobelinos. Elle a la réputation d'être une guerrière terrible. Elle s'est prise d'affection pour la jeune disparue. Elle tient au moins autant qu'Eburos à retrouver la jeune fille.



## CHRONOLOGIE ET DÉROULEMENT

Le jeu commence au soir de la journée détaillée ici, au moment où, presque simultanément, deux événements vont inquiéter terriblement la petite communauté :

- Un groupe d'hommes armés a été aperçu par Onnos un chasseur du hameau.
- La petite Suausia, fille d'Ebuross et sœur de Dumnotorix n'est toujours pas revenue de sa cueillette.

## UNE JOURNÉE PEU ORDINAIRE

- Parti avec une demi-journée d'avance, le groupe d'Aricanos fait une pause, un peu après midi, dans les gorges, en aval du hameau des PJ. Deux hommes font le guet.
- Onnos un chasseur du hameau les aperçoit avant leur pause, en amont du hameau. Surpris de voir des hommes en armes dans ce secteur il ne s'approche pas. Il continue sa chasse et n'en parle à Cunoobelinos qu'à son retour en fin d'après midi.
- Partie cueillir des baies, Suausia est surprise dans sa cueillette par un veilleur du groupe d'Aricanos. Il l'enlève.
- En fin d'après midi le second groupe arrive à son tour en amont du hameau des Tunnas. Ralentis par

Suarigilla épuisée ils décident de camper à l'abri d'un surplomb.

- Au hameau, on commence à s'inquiéter de la disparition de Suausia.
- Onnos rentre de sa chasse et fait part de ce qu'il a vu plus tôt dans la journée.
- Le soleil se couche vite en montagne, même fin juillet et si la lumière de Belenos baigne encore le hameau, de lourds nuages d'orage menacent. Dès que l'on s'avance sous bois les ténèbres étendent leur empire et sont comme un mur érigé autour des maisons. Il est difficile de voir à plus de quelques pas, même armé de torches ou de lampes... Et le risque de mettre le feu à une nature très sèche est loin d'être nul comme celui de faire de mauvaises rencontres (loups, sangliers, ours ou pire).
- À une quinzaine de kilomètres plus bas sur la rivière, le premier groupe va passer la nuit dans les gorges. Suausia est encore avec eux.
- Juste après le crépuscule, le second groupe est attaqué par un ours. Un ambacte est tué et l'animal repoussé. Blessé il est fou furieux et erre dans le secteur. Ses hurlements résonnent dans la vallée [Con. des animaux -5 pour les identifier]. Il y a de fortes chances de croiser sa route dans cette partie du territoire.

Plus loin sur la frontière entre les Nations Vellave et Segauvellaune :

- Les corps des assistants de Vissulanius ont été découverts près d'un fourneau du forgeron.
- Un morceau de tissu dans la main d'une victime et une fibule trouvée dans un buisson accusent les Segovellaunes.
- Rextugenos, le roi vellave, envoie un émissaire à Artodunum pour demander des explications.
- Des pisteurs sont envoyés sur les traces des kidnappeurs mais ils perdent leur piste dans les Marais du Devant en direction des terres Segovellaunes.
- L'émissaire de Rextugenos est reçu par Vebrumaros le chef d'Artodunum. Vebrumaros, inquiet, dément toute implication mais ne convainc pas l'émissaire qui rentre à Vellavos.
- Vebrumaros envoie un message à Malpas prévenant qu'il pense être sur le point d'être attaqué. Il prépare ses défenses et enferme sa population dans Artodunum.

La suite des événements suppose que les joueurs décident de partir à la recherche de l'enfant. Le contraire serait surprenant.

## UN DRAME SUR PLUSIEURS FRONTS

Ce que vont entreprendre les PJ et les éléments du drame qui se joue sur la frontière, représentent deux « fronts » que le MJ devra gérer simultanément. Ces fronts évolueront en fonction des actions des PJ mais aussi de façon inexorable. Tout aura des répercussions sur l'histoire. Pour aider le MJ à avoir une vision claire de la situation, l'évolution de ces fronts est détaillée ici. Le premier front est appelé le front des gorges, le second le front de la guerre.

Il est à noter qu'en fonction de leur attitude en début de partie, (vont-ils partir de nuit, ou attendre le matin ?) les PJ auront de quelques heures à un peu plus d'une demi-journée de retard sur les ravisseurs.

Le front des gorges regroupe les trois principales menaces du lieu que sont la météo, la Fée Destructrice qui hante une partie du cours de l'Héronis et un ours blessé par les ravisseurs.

Le front de la guerre regroupe les trois menaces qui pèsent sur la paix entre vellaves et segovellaunes ainsi que sur la vie des personnes enlevées : Suasia, Suarigilla et la guerre en elle-même.

## Le front des gorges

### L'orage

Le scénario se passant en été, le temps est sec mais un gros orage menace. Quand l'orage éclatera sur le plateau collecteur de la rivière, il rendra dangereux la circulation dans les gorges et risque de faire perdre un temps précieux aux PJ.

Les PJ peuvent perdre du temps de plusieurs façons :

- En perdant la piste des ravisseurs et devoir revenir en arrière pour la retrouver. (Typiquement un jet de pistage raté.)
- Avec une mauvaise rencontre (l'ours blessé, la fée destructrice).
- En hésitant ou en cas de désaccord entre les PJ sur la direction à prendre.
- Si les PJ doivent bivouaquer pour passer la nuit, etc.
- En voulant éviter un obstacle de la rivière (retenue d'eau, Combe Noire).

À chaque fois le débit de la rivière augmente :

- Le débit augmente sensiblement, l'eau monte de quelques centimètres. Il faut être prudent pour éviter de tomber (jet d'agilité).
- Le débit augmente encore et l'eau monte de plusieurs centimètres. Il faut être très prudent pour éviter de tomber (jet d'agilité -3).
- Il faut absolument éviter d'entrer dans l'eau ou réussir un jet d'agilité -6. En cas de chute, le personnage est emporté sur quelques mètres, un jet d'acrobatics réussi est nécessaire avant de pouvoir s'agripper à un rocher.
- La déesse de la rivière se déchaîne, il est invivable de s'en sortir vivant si l'on est emporté sauf à réussir un jet de nager à -9. Si par miracle le personnage s'en tire, il aura dérivé sur plusieurs centaines de mètres.

### L'ours

L'ours qui a attaqué le second groupe en amont du village et tué un ravisseur erre nuit et jour dans les gorges. Il s'en prendra aux PJ s'il les rencontre.

Les PJ peuvent le rencontrer de différentes façons.

- En étant attirés par ses rugissements.
- En faisant un feu ou de la cuisine lors d'une pause.
- En fouillant une anfractuosité des gorges, qui se révèle être la tanière de l'animal.

### La Fée

La fée destructrice est une menace statique. Du fait de sa nature, elle n'intervient qu'à l'endroit où elle est attachée : la Combe Noire. Elle peut intervenir de plusieurs manières :

- Si les PJ pressent les ravisseurs elle peut devenir un allié de circonstance. En pressant le pas, les ravisseurs peuvent entrer dans son territoire sans prendre en compte les avertissements laissés sous la forme de figures gravées sur les rochers environnant la confluence du ruisseau et de l'Héronis. Le combat contre la fée fera des dégâts parmi les ravisseurs.
- Si les PJ ne prennent pas garde à ces figures ou ont oublié la légende, la fée s'en prendra à eux jusqu'à la mort... La folie se lit dans ses yeux, elle est d'une grande beauté, le visage pâle, les yeux clairs comme l'eau de la rivière. Mais la haine déforme son visage, ses cheveux blonds sont emmêlés et ses vêtements autrefois richement brodés sont en lambeaux.

## Le front de la guerre

### Suausia

La jeune fille va devenir un fardeau pour Aricanos qui ne pourra ni ne voudra la garder jusqu'au bout de son périple. Le matin suivant l'enlèvement de Suausia, il pousse sa course en marche forcée. Il veut atteindre avant la nuit l'endroit où il a prévu de sortir des gorges, non loin du village des Parios (marmites en poterie). Il ne lui restera plus alors que trois jours à travers les montagnes pour rejoindre l'oppidum de Géry (vers Montélimar), la place forte tricastine.

- Suausia suit difficilement le rythme.
- Elle devient un fardeau pour le groupe qui perd du temps.
- Aricanos ordonne son exécution. Si les PJ ont été assez rapides, peut-être pourront-ils la sauver. Elle est laissée pour morte avec une sérieuse blessure à l'abdomen (cf. page 61, Blessure sérieuse (II) du livre de règles).
- Sa blessure s'aggrave pour devenir une blessure grave (III).
- Elle s'aggrave encore en blessure critique (IV)
- Suausia meurt.

### Suarigilla

La jeune femme va perdre les eaux dans la matinée suivant la disparition de Suausia. Elle et son neveu sont devenus eux aussi des fardeaux pour le groupe d'ambactes qui les emmène. Si ce groupe n'est pas encore rejoint par les PJ, ses membres abandonnent leurs otages en pleine nature au moment même où la jeune femme commence le travail.

Son neveu n'est pas en mesure de l'aider. Le bébé se présente bien mais la jeune femme est épuisée. Sans aide, elle mourra en couche (Médecine sanglante (I)).

- Dans l'heure suivant le début du travail, Suarigilla perd connaissance au bord de la rivière.
- L'eau monte.
- La mère et l'enfant meurent.

La mort ou la survie de la jeune femme et de l'enfant qu'elle porte pèseront lourd sur la suite des événements. Elle est en effet le meilleur atout pour les Segovellaunes pour se disculper des accusations vellaves.

- Si les PJ décident d'aider la jeune femme ils perdront un temps précieux pour sauver Suausia. S'ils n'en sont pas conscients, un jet réussi en médecine sanglante leur fera prendre conscience que l'accouchement sera long. Il s'agit d'un premier enfant (Aesugeslos peut donner cette information), et le temps moyen d'un accouchement pour un premier enfant est de plus de 10 heures...

### Le conflit entre les Segovellaunes et les Vellaves

Sur la frontière entre les vellaves et les segovellaunes se noue un drame intimement lié à celui que vivent les PJ plus bas dans les gorges de l'Héronis : la guerre.

- Les manœuvres des deux camps prennent un peu de temps. Les premières escarmouches, sans gravité, commencent deux jours après le début de l'aventure pour les PJ. Les bruits de guerre sont arrivés au hameau des PJ.
- Les Segovellaunes sont débordés dans les Marais du Devant et se replient dans Artodunum le troisième jour.
- Le cinquième, la place est prise et les victimes nombreuses. Les Vellaves annexent les terres ségovellaunes jusqu'à l'entrée des gorges de l'Héronis non loin du hameau des PJ.

Les réussites où les échecs des PJ, leurs choix, leurs attermoissements doivent être les clefs qui décideront du sort final de l'histoire.

- S'ils ont sauvé Suarigilla et / ou Vissulanios, les Segovellaunes seront disculpés. Les deux nations se lieront d'une nouvelle amitié et feront alliance contre les Tricastins.
- S'ils n'ont que des otages tricastins, se disculper reste possible mais la tâche sera ardue.

Un scénario d'**Erik Nicolas** • Illustrations d'**Erwann Surcouf**

# A green hope

## pour *Star Wars D6*

### INTRODUCTION

*“A long time ago in a galaxy far, far away...”*

Il y a un mois environ, l'Alliance a cru obtenir une victoire importante en détruisant le centre minier de Yager qui assurait à l'Empire un approvisionnement régulier en Ytterbium, un élément vital dans la construction des canons laser. Mais un espion vient de révéler que, contre toute attente, un large convoi vient de livrer en Ytterbium le chantier de construction de la Marine Impériale de Sosilon. Cela signifie non seulement que l'industrie de l'armement de l'Empire est loin d'être aussi affectée que prévu, mais aussi qu'elle dispose d'une source d'approvisionnement alternative.

### ÉPISODE I : 40 QUAI DES AQUALISH

Pour les PJ, l'aventure commence à bord d'un vieux vaisseau de transport léger corellien (voir page 38 du guide) que l'Alliance a mis à leur disposition. Ils sont dans un hangar de l'unique aéroport de la planète Slugwart V. Cette planète couverte de marécages gravitant autour d'une naine rouge, la luminosité y est très faible. De nombreuses plantes luminescentes créent un aspect fantomatique pour qui n'est pas habitué. L'unique ville de la planète abuse des lumières artificielles de jour comme de nuit.

Ils ont rendez-vous avec un agent de l'Alliance Rebelle, un Togruta nommé Lodo, qui doit les mettre en contact avec la pègre locale. Elle compterait dans ses rangs un faussaire capable de leur fournir une carte d'accréditation qui leur permettrait de s'infiltrer sur le chantier spatial de Siemar Technologies, propriété de Santhe Corporation, constructeur des TIE et navettes de Classe Lambda, celui-là même qui a reçu la fameuse cargaison dont l'Alliance ignore la provenance...

---

« Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... » C'est par ces mots qu'en 1977 débute la plus célèbre saga du cinéma et c'est par ces mots qu'en 1987, West End Games invite les joueurs à entrer dans la légende. Inutile de présenter plus avant l'univers du jeu. À moins d'avoir été prisonnier d'un bloc de carbonite pendant les quarante dernières années tout le monde le connaît ! Ajoutons simplement que **Star Wars** de W.E.G utilise le système D6 et permet aux joueurs d'évoluer principalement pendant la période de la Rébellion. Que la Force soit avec vous !

Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/star-wars-d6/star-wars-fr>

---

Quand Lodo arrive au rendez-vous, il est accompagné d'un Aqualish du nom de Bobl qu'il présente comme son « passeport » pour entrer au 40, une cantina tenue par Gongrel, le frère de Bobl. Et c'est au service de Gongrel qu'officie le meilleur faussaire de ce coin de la galaxie. Le seul en tout cas à posséder la dextérité et la technologie requise pour faire un faux de l'envergure nécessaire à la mission des PJ.

**Le 40** est une cantina tout à fait ordinaire : sordide, remplie de petites frappes, contrebandiers et brigands en tous genres. Cependant, tous les clients sont des Aqualish. L'établissement est dirigé par Gongrel, chef de la pègre locale et il a dû tuer quarante rivaux pour faire de ce lieu son QG, d'où le nom.

Au sous-sol, Gongrel a aménagé des cellules et divers ateliers clandestins dont celui du faussaire.



**Bobl** est un Aqualish fluet et timide qui cache assez mal les marques de coups que lui inflige son frère. Il est son bouc-émissaire et son talon d'Achille. Interrogé, Bobl évoquera simplement une bagarre de sôûlards mais la façon dont Gongrel le traite ne laisse planer que peu de doutes. Si les PJ lui témoignent de la compassion, Bobl les prend en affection et n'hésitera pas à trahir son frère pour sortir de cet enfer...

**Gongrel** est quant à lui grand, athlétique et d'une intelligence vive. Foncièrement méchant et cupide, il se sert de son jeune frère comme souffre-douleur. Il l'enferme même dans une cellule dans les sous-sols du 40, où il le bat et l'affame. Gongrel lui confie cependant quelques tâches comme celle de filtrer qui entre ou sort du 40. Lors de la rencontre avec les PJ, il se contente de négocier le prix de ses services. La demande étant techniquement exigeante, les siennes le sont tout autant. Tout d'abord, il n'accepte pas les Crédits Standards comme moyen de paiement. Il est ouvert à toute autre proposition, comme le vaisseau des PJ ou des drogues comme le Ryll.

#### LA MISSION

La tâche confiée aux PJ nécessite du doigté. Idéalement, l'équipe devrait être composée de trois ou quatre membres et comporter au moins un pilote expérimenté, un spécialiste en Programmation et réparation d'Ordinateur et un professionnel en Démolition. Les PJ doivent déjà avoir intégré l'Alliance et avoir fait leurs preuves. Leur mission consiste à infiltrer le chantier naval de Sosilon qui est sous haute surveillance et de pirater l'ordinateur central d'une barge spatiale ayant servi au transport de l'Ytterbium afin de localiser l'origine du chargement. D'après leurs renseignements, les véhicules du convoi resteront sur place un mois pour révision complète.

Les PJ ont pour objectif second d'évaluer cette nouvelle source d'approvisionnement et de procéder, dans la mesure du possible, à sa neutralisation.

En cas d'urgence absolue on leur a fourni un hyper-transceveur et un périphérique de cryptage pour contacter la flotte rebelle. Une capsule de survie entière de leur vaisseau est occupée par ce système de communication hyperspatial, rare et encombrant. Abuser de ce système mettra la puce à l'oreille des impériaux qui surveillent toutes les communications et peut être sanctionné par l'intervention d'une escouade de soldats de choc. Les PJ ont reçu leurs ordres des hautes sphères de l'Alliance : l'importance de cette mission est sans égale. Tant d'hommes se sont sacrifiés sur Yager !



Les PJ ont à leur disposition 125 000 C\$, ce qui représente une forte somme, source de convoitise... Gongrel demande un équivalent de 100 000 C\$ pour les services de DjayBee, son « artiste ».

La prestation offerte est une carte d'accréditation standard permettant d'accéder aux sections non-sécurisées du chantier. Toute autre demande triplerait le prix. L'accréditation est valable pour une équipe d'ouvriers qualifiés composée du nombre exact de personnages. DjayBee a besoin des papiers des PJ pour confectionner la carte. Pour une fausse identité, un supplément de 5 à 7 000 C\$ par personne est à inclure.

**DjayBee** est un Bith extrêmement consciencieux et talentueux. Les PJ n'auront pas à se plaindre de son travail. Il est rapide et efficace et le challenge que représente une fausse carte d'accréditation pour un chantier de Sienar le stimule au plus haut point.



**La négociation** entre Gongrel et les PJ peut en apparence très bien se passer. Cependant Gongrel essaiera d'estimer les richesses que les PJ possèdent. S'ils se montrent imprudents, il tente de les voler et de les capturer afin de les utiliser lors de combats clandestins... Quoiqu'il arrive, il enverra quelques bandits attaquer les PJ lorsqu'ils regagneront leur vaisseau.

Lors de la négociation, accentuez la pression sur les PJ : leur temps est compté, ils ne disposent que d'un mois pour atteindre Sosilon.

## ÉPISODE II : 40 PARSECS CHRONO

Le voyage jusqu'à Sosilon ne prend que trois jours.

Au sortir de l'hyperespace, le spectacle offert est grandiose : la planète elle-même, une géante gazeuse, est partiellement masquée par l'immense chantier naval de Sienar Technologies. Il est entouré de nombreux vaisseaux de guerre. Ce chantier naval d'importance majeure pour l'Empire possède de nombreux docks capables d'accueillir les infrastructures nécessaires à la construction d'un vaisseau de la taille d'un destroyer de classe Victoire. L'espace du chantier est délimité par une sphère d'interdiction dans laquelle circulent des vaisseaux de guerre, puis par une ceinture de mines orbitales (qui explosent (dommages 3D) avec ou sans contact à une distance préprogrammée d'un objet de taille prédéfinie.) Tout vaisseau arrivant dans l'espace de Sosilon doit passer par la sphère de défense pour accéder au chantier. Il est immédiatement pris en charge par une patrouille puis, avant d'atteindre le chantier proprement dit, les informations d'accréditation doivent être communiquées. Une voie au milieu de mines temporairement désactivées est alors tracée.

Ce passage ne se fera pas sans sueurs froides. L'officier mettra un certain temps à répondre et à autoriser le passage. Les mouvements des TIE devront paraître menaçants. Une inspection physique du vaisseau à bord d'un destroyer est tout à fait envisageable. La zone militaire passée, la station spatiale prend le relais. On indique le numéro du quai de stationnement où le vaisseau doit s'arrimer. Un droïde de protocole accueillera les PJ : vérifiant leur accréditation, il s'étonne de l'absence des PJ dans ses bases de données. Il est heureusement facile à baratiner.

Désormais, plus personne n'a de raison de faire attention à leurs allers et venues tant qu'ils restent dans les zones autorisées. Certains secteurs sont en effet d'accès limité, comme la plate-forme de commandement, la salle des machines de la station elle-même, les docks où sont fabriqués les vaisseaux militaires par exemple. Les patrouilles de sécurité y sont beaucoup plus actives et les accès (sas, turbo élévateurs (ascenseurs) couloirs) sont confiés à des Stormtroopers.

**Les docks** sont ouverts sur l'espace mais protégés du vide par un champ de force. Les hangars et le chantier sont quant à eux clos.

**Des terminaux** sont accessibles un peu partout dans le chantier et permettent d'avoir le plan des lieux, à l'exception des zones sécurisées, les horaires de changement d'équipes, et de faire des demandes de matériel ou consulter des documents, voire d'appeler les secours. Un jet de difficulté 15 en Prog.Rep. d'Ordinateur permet de localiser les cargos ayant transporté de l'Ytterbium. Un jet de difficulté 20 permet de commander le champ de force des hangars et un jet de difficulté 30 permet d'accéder à des données protégées comme les plans des zones sécurisées, le nom des ouvriers pouvant y accéder, ce qu'on y fabrique, ainsi que les plans de divers prototypes. Il permet aussi de gérer les paramètres des mines orbitales et les autorisations de départ.

**Les cargos** peuvent être facilement examinés ; cependant plusieurs équipes et droïdes travaillent en permanence sur ces vaisseaux. On examine les carlingues, on nettoie, on vérifie les commandes, on met à jour les données des ordinateurs de bord etc. Les PJ doivent se justifier s'ils se retrouvent sur la même tâche qu'une autre équipe. Un jet (Diff 15) en Prog.Rep. d'Ordinateur permet de consulter les données de navigation. Leur historique remonte à leur sortie d'usine mais aucun d'entre eux n'indique un lieu de chargement pour le dernier voyage. Néanmoins, les registres de vols de ces mêmes enregistrements signalent la destruction par le destroyer qui escortait le convoi d'un vaisseau-troupeau ithorien. Les coordonnées de l'escarmouche (à 40 parsecs du chantier) sont récupérables sur un jet (diff 20).

## ÉPISODE III : LES 40 SALOPARDS

Au début de cet épisode Teela Sunfell, une jeune Ithorienne, attend la mort au milieu des débris du vaisseau-troupeau nommé *Frondaisons d'Olreb*. Juste avant sa destruction, elle a pu, en compagnie de quelques autres Ithoriens, rejoindre une nacelle de sauvetage. Trop tard malheureusement : dans la tourmente de la déflagration, la nacelle a été gravement endommagée. Ses commandes ne fonctionnent plus, et elle flotte sur les lieux du drame, encastrée dans un enchevêtrement de débris. Teela est la seule survivante : miraculeusement indemne, elle dispose de vivres et d'oxygène pour plusieurs mois mais a abandonné l'espoir d'être retrouvée.



## FLASH-BACK

Bien avant la destruction du centre minier de Yager, l'Empire a découvert et tenu secret un gisement d'Ytterbium sur Valong. Il y construisit une base et un centre resté inactifs tant que Yager était exploitable. Valong, située dans la bordure médiane, est peuplée d'êtres intelligents et primitifs vénérant un panthéon de dieux de la nature. Cette planète est depuis toujours considérée par les écologistes ithoriens comme une planète-sœur. Alors, lorsqu'une sonde automatique leur annonça que l'Empire pillait les ressources de Valong, des Ithoriens, forts de la neutralité que leur espèce a toujours observé dans le conflit galactique, ont voulu exiger une exploitation plus raisonnée. Ces Ithoriens, guidés par la grande prêtresse Galactea Sunfell à bord du *Frondaisons D'Olbreb*, se heurtèrent à un refus catégorique de la part du Moff local.

Deux Ithoriens du conseil dirigeant le vaisseau-troupeau, moins pacifiques que ne le sont communément les leurs, rallièrent alors une poignée d'individus pour saboter les installations impériales sur Valong... De son côté, Galactea, par trop optimiste sur les capacités d'écoute du Moff, insista. Ce dernier intima l'ordre aux Ithoriens de quitter son secteur sous peine de destruction. Galactea obtempéra, la mort dans l'âme. Quelques heures plus tard, s'apercevant de l'absence des deux conseillers et de trente-huit autres habitants du vaisseau-troupeau, elle fit demi-tour pour tenter de prévenir leur action. Mais à son arrivée en orbite de Valong, un premier convoi s'apprêtait à partir. Le commandant du destroyer qui l'escortait sachant les vaisseaux-troupeaux armés, assimila cette présence à un acte hostile et ordonna que l'on ouvre le feu.

En quelques minutes le *Frondaisons d'Olbreb* n'était plus...

Le *Frondaison d'Olbreb* a été détruit au-delà de la troisième et dernière lune de Valong. L'arrivée sur zone ne pose aucun problème, mais doit se faire avec prudence en raison des débris flottants dans le secteur.

**Les impériaux** ne possèdent qu'une seule base sur la planète, près du complexe minier et, en orbite, un unique destroyer Stellaire, assisté de deux croiseurs d'intervention et de trois patrouilleurs de système. Une sortie de l'hyperspace a une chance sur deux d'être détectée. Si tel est le cas, un patrouilleur se rendra sur place pour les accueillir, persuadé qu'il s'agit d'une équipe de nettoyeurs venue débarrasser le secteur des débris. S'ils comprennent leur erreur, ils engagent le combat sinon ils les laissent à leur travail supposé. En outre, une flottille de petits engins fait la navette entre la planète et un énorme vaisseau-conteneur, apportant du matériel lourd au sol. Certains de ces engins



portent l'emblème des chantiers navals de Kuat connus pour produire les célèbres canons ioniques KDY v-150 ou générateurs de boucliers planétaires KDY DSS-02.

La base impériale et le complexe minier sont protégés par un bouclier planétaire et un canon ionique est sur le point d'être opérationnel.

**Sur zone**, un balayage des senseurs permet de découvrir qu'une trace de vie subsiste quelque part dans les débris du vaisseau-troupeau. Il s'agit de Teela bien évidemment. Récupérer Teela s'avère délicat. En effet, sa nacelle est difficile d'accès au milieu de tous les débris. Un jet de pilotage de difficulté 20 permet d'y parvenir sans endommager le vaisseau.

**Teela**, si elle est sauvée, se montre reconnaissante mais demeure effrayée. Tant qu'elle n'a pas confiance dans les PJ, elle ne leur dira rien de plus que ce que peuvent déjà savoir les impériaux. Elle expliquera que le vaisseau-troupeau a été détruit parce que son clan manifestait contre les ravages de l'environnement de Valong, la planète-sœur d'Ithor, par les nouvelles installations de l'Empire. Elle ne mentionnera pas les quarante Ithoriens qui se sont rendus sur Valong ni leur but. Un jet de Perception de difficulté 15 permet de sentir qu'elle cache quelque chose.



**Valong** est une planète recouverte d'océans sur plus de la moitié de sa surface. Elle possède trois continents dont deux, situés aux pôles, sont inhabitables. Le troisième, bénéficiant d'un climat plus tempéré, est fortement boisé. En son centre, partageant les terres en deux, s'élève une haute chaîne montagneuse. La base impériale et la mine d'Ytterbium sont logées sur ses contreforts méridionaux. La faune et la flore sont abondantes et très diverses. Une seule espèce est considérée comme intelligente : il s'agit des Fiduenas.

**Les Fiduenas** sont des humanoïdes ayant une peau composée de chromatophores qui leur permet de changer de couleur en fonction de leur environnement ou de leur humeur. Les Ithoriens les appellent les « invisibles » à cause de leur faculté à se fondre dans le décor. Ils sont imberbes et leurs yeux sont striés de vert et de marron. Les Fiduenas présents sur tout le continent tempéré ont développé une technologie primitive s'apparentant à celui de l'Âge du Fer. Ils sont chasseurs et agriculteurs, vivent en clans dans des villages fortifiés. Ne connaissant pas la guerre, leurs fortifications de pierres et de bois ne leur servent qu'à se protéger des bêtes sauvages. Depuis son plus jeune âge, un Fiduenta sait qu'il n'est pas au sommet de la chaîne alimentaire. Possédant un esprit religieux développé, les Fiduenas vénèrent un panthéon de dieux de la nature à la tête desquels se trouve une Déesse-Mère. Ils respectent toutes les formes de vie et adressent des prières aux esprits de la Nature lorsqu'ils ôtent une vie pour survivre. Aucun ne craint la mort car elle fait partie du cycle de la Nature. Quelques Fiduenas ont développé des talents dans la Force et sont considérés comme les intermédiaires (c'est aussi leur nom dans leur langue) de la Déesse. Ils sont actuellement trois pour tous les clans Fiduenas (prendre l'archétype « Étudiant Extra-terrestre de la Force », page 123 du livre de base).

Une fois par an, les clans se retrouvent au sommet d'une colline sacrée sous l'égide d'un dieu à tête de marteau et de la Déesse-Mère. C'est l'occasion de fêter les mariages et de commercer. Ce lieu est aussi celui des assemblées des Intermédiaires lorsqu'une circonstance l'exige, comme en ce moment...

Avant l'arrivée des impériaux, aucun Fiduenta n'avait jamais rencontré d'autres êtres intelligents, hormis sans doute les Ithoriens au vu de leur panthéon. Cette présence est un bouleversement même si les impériaux les ignorent complètement. Les Fiduenas sont incapables de saisir leur nature ainsi que celle de leurs engins. Tant que les installations demeuraient inactives, les Fiduenas étaient restés circonspects. Depuis, ils sont tellement horrifiés des atrocités commises sur la nature qu'ils se préparent à la guerre. Ils n'attendent que l'accord des Intermédiaires pour se lancer à l'assaut de la base impériale en passant par de vastes grottes sacrées menant sous ses fondations (pour un plan d'une base impériale, voir les pages 118 et 119 du guide). Les impériaux n'ignorent pas la présence de ces grottes et les utilisent comme vide-ordure.

Entrer en contact avec un clan Fiduenta peut se révéler difficile : si leurs villages peuvent être aisément localisés, les

habitants par contre demeurent « invisibles ». Ne distinguant pas les PJ des impériaux, les amadouer sera dangereux ; leurs armes sont certes primitives mais efficaces. Ils se servent de lances, d'arc et d'épées en fer. Leur langue n'est bien sûr pas le Basic. Sans moyen de traduction, il est tout de même possible de communiquer succinctement avec eux (Diff 25 en Langues).

**Les quarante « saboteurs » ithoriens** se sont installés dans une vallée inhabitée à quelques kilomètres de la base impériale. Ils n'ont aucune capacité pour effectuer une attaque directe de la base mais possèdent grenades, fusils-blasters, une poignée de blaster-mitrailleurs de toutes tailles et quelques caisses d'explosifs. Ils n'ont encore aucune stratégie définie : leur but est simplement d'occasionner le plus de dégâts possible aux installations impériales.

Prendre contact avec eux est délicat. Il faut d'une part pouvoir les trouver (ce qui est par exemple possible en traquant les traces de technologie grâce à un senseur) et ensuite les approcher avec d'innombrables précautions. Ils sont sur le qui-vive et n'hésiteront pas à ouvrir le feu. Pour le reste, n'ayant que peu de compétences martiales, ils ne sont pas contre de l'aide.

## ÉPILOGUE

*"How are we doing?"*

*The same as always.*

*That bad, huh?" (Return of the Jedi)*

Pour que la mission soit une réussite, il faut non seulement neutraliser l'exploitation minière mais aussi dissuader l'Empire de revenir sur la planète remettre en état ses installations. L'Ytterbium étant un matériau explosif, détruire le filon en amorçant une réaction en chaîne est une solution aisée et tentante, mais horriblement polluante et destructrice pour la nature. (Une montagne entière disparaîtrait). Or pour bénéficier de l'aide des Fiduenas et/ou des Ithoriens, les PJ devront nécessairement faire preuve d'un respect sans faille pour l'environnement.

L'Alliance Rebelle possédant la même technologie polluante que l'Empire pour l'exploitation du minerai et ne pouvant en aucun cas tenir une planète au vu et au su de l'Empire, elle ne constitue pas une solution viable pour Valong.

Un PJ ou à défaut un Ithorien peut connaître un procédé permettant de détruire le filon plus proprement (Savoir difficulté 20). Les Ithoriens l'ont déjà utilisé pour sauver des mondes de la convoitise de corporations ou des belligérants de la guerre civile. Il met en œuvre la carbonite, disponible couramment dans une installation possédant la technologie galactique (elle sert, à très basse température, au transport de matières organiques ou gazeuses). Il y en a en quantité suffisante dans la base impériale (si elle n'est pas détruite). En revanche, sa mise en œuvre est particulièrement ardue. Il faut reprogrammer plusieurs droïdes mineurs (difficulté



30 en prog. Rep. de Droides) pour qu'ils effectuent cette tâche impossible pour un être organique. En utilisant cette méthode, seule la mine elle-même sera polluée.

Les Fiduenas ne connaissent pas l'Ytterbium. Mais pour peu qu'on accorde un peu de crédit à leur intelligence et qu'on leur explique que cet élément est un métal, ils ont eux aussi une solution au problème. Sur leur planète vit un animal très semblable au raen sovra (voir *Creatures of the Galaxy*, p. 57) qu'ils nomment le « ver orage ». Il s'agit d'un ver annelé doté d'un exosquelette se nourrissant de métal et d'électricité. Ces vers qui peuvent mesurer jusqu'à huit mètres sont extrêmement dangereux car ils sont capables de stocker énormément d'énergie qu'ils peuvent libérer sous la forme d'une ou plusieurs décharges potentiellement mortelles. Capturer ces animaux n'est pas chose aisée car ils vivent sur les sommets les plus hauts et les plus escarpés de la montagne et parce qu'ils peuvent littéralement, comme les mynocks absorber l'énergie du matériel des PJ.

#### VER ORAGE

DEX : 4D+2 ; PERCEPTION : 1D augmentée à 3D pour sentir les sources d'énergie ; VIG : 2D+2.  
Choc électrique en cas de contact : 5D+2 de dommage.

## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

### ERINICUS GRANCE (pilote)

*DEXTERITE 3D : Blaster 4D+1 ; Esquive 4D*  
*PERCEPTION 3D : Dissimulation-discrétion 4D+1*  
*SAVOIR 2D : Races E.T. 2D+2*  
*VIGUEUR 3D : Escalade-saut 3D+1 ; Résistance : 4D*  
*MECANIQUE 4D : Astrogation 6D ; Pilotage 6D+2*  
*TECHNIQUE 3D : Médecine 4D*  
Points de Force : 2

### GAÏA HARVEL (mécanicienne)

*DEXTERITE 2D+1 : Blaster 4D*  
*PERCEPTION 2D+1 : Marchandage 4D+1*  
*SAVOIR : 4D : Langues 5D ; Technologies 4D+2*  
*VIGUEUR 2D+2 : Combat mains-nues 4D*  
*MECANIQUE 2D+2*  
*TECHNIQUE 4D : Démolition 5D ; Prog.rep droides 5D ; Prog.rep Ordi 5D ; Rep. Vaisseau 6D ; Sécurité 4D+2*  
Points de Force : 2



### DUNRY BLANON (ex-chasseur de prime)

*DEXTERITE 4D : Armes lourdes 6D ; Blaster 6D+1 ; Esquive 5D ; parade mains nues 4D+2*  
*PERCEPTION 3D : Dissimulation-discrétion 5D*  
*SAVOIR 2D+2 : Illégalité 3D+1*  
*VIGUEUR 3D+2 : Combat mains nues 5D*  
*MECANIQUE 2D+2 : Canons vaisseaux 3D*  
*TECHNIQUE 2D : Démolition 3D*  
Points de Force : 2

### THANLO ODA (Étudiant E.T. de la Force)

*DEXTERITE 2D+1 : Blaster 3D+2*  
*PERCEPTION 2D+1*  
*SAVOIR 3D+1 : Bureaucratie 4D+1 ; Cultures 4D ; Langues 4D+2 ; Survie 4D+2*  
*VIGUEUR 3D : Résistance 3D+1*  
*MECANIQUE 2D*  
*TECHNIQUE 2D*  
Contrôle : 3D    Sens : 3D    Altération : 3D  
Points de Force : 2



Un scénario de **Laurent Lepleux** • Illustrations de **Monsieur Le Chien**

# Des hommes qui tombent pour *Berlin XVIII*

## FALKHOUSE DU SECTEUR XVIII

Mardi 12 janvier 2072, 8 heures

Un froid glacial s'est emparé d'Europa depuis une semaine. La neige et le verglas paralysent en partie la capitale. Pour les Falks, c'est l'enfer. Entre les décès dus à l'hiver et les accidents provoqués par le verglas, les heures supplémentaires s'accroissent, au mépris de ce qui subsiste du droit du travail.

L'officier de service est François Marnier et il entame mollement le briefing du matin :

*« Salut à tous ! Avant toute autre chose, et sur ordre du Maire, tous ceux qui ne sont pas sur un dossier en cours doivent se rendre disponibles pour faciliter la circulation. Les véhicules de déneigement ne pourront pas dégager tous les axes. On attend de gros embouteillages dans tout le Secteur. À nous de faire en sorte que ça ne vire pas à l'émeute.*

*La bijouterie Rommel de Kreis Bernau a été braquée cette nuit. C'est visiblement du travail de professionnels, et les indices manquent. Cuisinez tous vos indices : la moindre information est bonne à prendre. L'affaire est prise en charge par l'inspecteur Schmidt. Autre chose : nombreux sont ceux qui n'émargent pas à l'armurerie pour leur fusil à pompe. Je vous rappelle que vous devez pointer tous les quinze jours, faute de quoi vous devrez vous en passer ! Toujours dans le même registre, le Capitaine Kriegel insiste sur le fait que vos bureaux doivent être impeccablement ordonnés : même en cas d'absence, on doit pouvoir accéder à vos dossiers...*

*Enfin, je vous rappelle qu'il est impératif de porter votre pull réglementaire, ne serait-ce que pour éviter de tomber malade. Pas d'absentéisme, je vous en prie !*

*Ce sera tout, bonne journée... »*

À moins qu'ils ne s'intéressent à l'affaire de Kreis Bernau, les Falks seront envoyés d'office dans les rues du Secteur : par les temps qui courent, il y a fort à faire (voir « L'enfer blanc »).

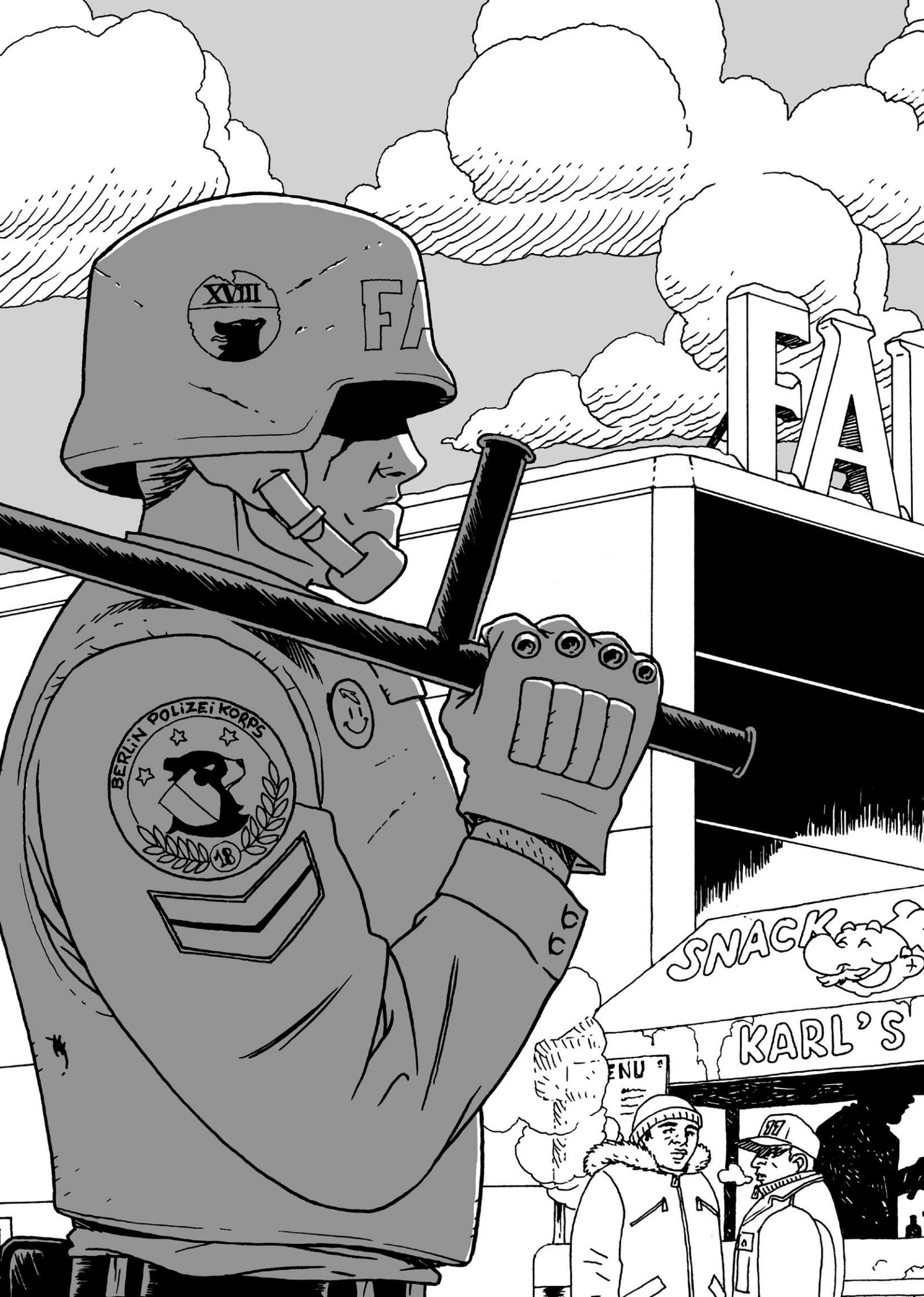
---

→

Avec trois éditions successives, la vision d'un monde en déliquescence et ses personnages confrontés à un quotidien sordide, **Berlin XVIII** fut l'un des premiers jeux de rôle policiers dignes de ce nom en dépit d'un système de jeu souvent bancal. Qu'importe, comme tous les premiers jeux Siroz, il sentait bon le garage, et malgré tous ses défauts, nombre de joueurs gardent un indéfectible attachement pour cet ancêtre français à l'atmosphère inimitable, entre cyberpunk (plus punk allemand que cyber), dystopie et roman noir. La qualité des scénarios publiés par la suite, ainsi que les illustrations d'Olivier Vatine (2<sup>e</sup> édition) et de Pierre Le Pivain (3<sup>e</sup> édition), n'y sont certainement pas étrangères.

Il n'est donc pas surprenant que le grand mouvement de réédition des classiques des années 80 ait touché *Berlin XVIII*, avec une quatrième édition bicéphale chez 500 Nuances de Geek, prenant le parti de transformer l'expérience de jeu à travers le principe de l'enquête émergente.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/berlin-xviii/berlin-xviii-fr>



XVII

FA

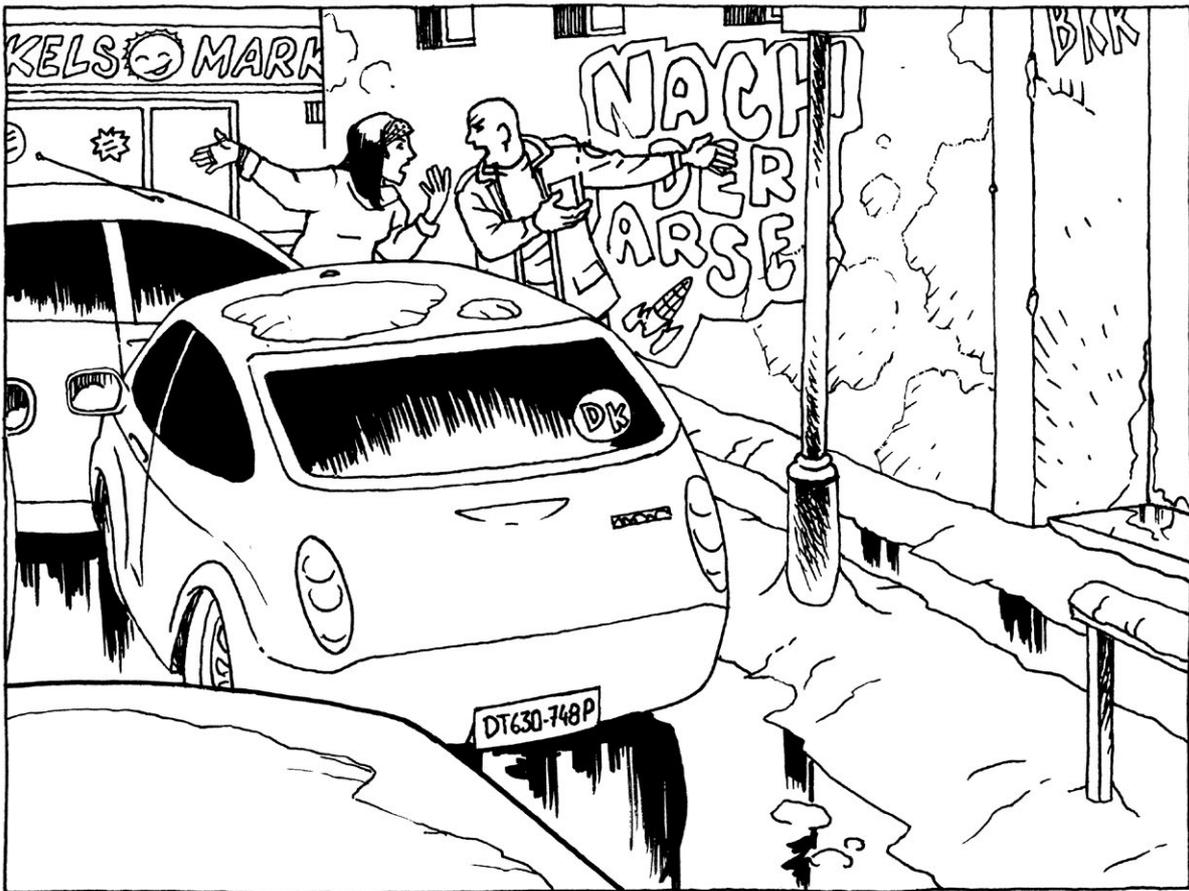
BERLIN POLIZEI KORPS  
18

FA

SNACK

KARL'S

MENU



## LE BRAQUAGE DE KREIS BERNAU

Les PJ, s'ils s'intéressent au braquage de Kreis Bernau, peuvent obtenir quelques informations de la part de leurs indicateurs :

- Les bijoux n'ont pas encore fait surface chez les recailleurs du Secteur.
- Les voitures qui ont servi aux braqueurs à prendre la fuite ont été retrouvées incendiées dans un terrain vague près de la cité Rorschach (c'est une fausse information, les véhicules en question n'ont rien à voir avec le braquage).
- Les Oslaves ont négocié avec les braqueurs l'autorisation d'œuvrer sur leur « territoire » (c'est vrai, mais Schmidt travaille déjà sur cette piste et l'information ne lui apportera rien).

L'inspecteur Schmidt prendra note de leurs informations mais ne les laissera pas marcher sur ses plates-bandes. Cette affaire est la sienne et, si les Falks désirent y participer, ce sera uniquement sous ses ordres. Il compte d'ailleurs utiliser les PJ pour faire le sale travail (interroger le voisinage, épilucher les relevés téléphoniques du bijoutier, etc.) : ceux-ci devraient vite être découragés. Lorsque le Central les contactera pour l'accident de SüskindStrasse (voir « *La chute* »), ils sauteront sûrement sur l'occasion.

## L'ENFER BLANC

Par une température flirtant avec les  $-15^{\circ}\text{C}$ , la circulation devient plus que chaotique. Il suffit de franchir les portes de la Falkhouse pour découvrir des files ininterrompues de véhicules, dont les conducteurs frôlent l'hystérie. La majeure partie des rues sont inaccessibles et celles qui permettent de circuler sont saturées. Heureusement, les Falkrieks doivent être dépêchés d'ici peu pour saler les rues et faciliter le trafic. En attendant, les Falks devront gérer quelques situations délicates, comme :

- Une jeune femme ne contrôle pas son véhicule qui fait une embardée sur le verglas. Après avoir heurté deux autres automobiles, sa Berliner Mädchen (une biplace), s'immobilise en travers de la chaussée. Les Falks doivent rétablir la circulation tout en calmant la demoiselle et en évitant que les autres conducteurs ne perdent eux aussi leur sang-froid.
- Des enfants ont décidé de sécher l'école (d'ailleurs quasi-inaccessible) et profitent de l'occasion pour lancer des boules de neige sur les voitures. Ce petit jeu sans gravité n'aurait guère de conséquence si certains des conducteurs n'étaient pas déjà bien énervés. Si, en plus, l'un des chauffeurs est porteur d'une arme, cela peut vite dégénérer.

- Une femme sort de son immeuble en catastrophe. Elle est enceinte et vient de perdre les eaux. Le problème, c'est que l'Hôpital Central est à plusieurs heures, au vu de la circulation.
- Un camion rempli d'animaux et destiné à la livraison d'une animalerie au centre commercial de Brünnen Platz, se renverse dans un virage. Des oiseaux, des chats, des chiens, mais aussi d'autres animaux plus rares (rats, serpents, etc.) se trouvent libérés. Ils fuient en tous sens et provoquent la panique...

### La chute

Alors qu'ils peinent à régler les problèmes de circulation, les Falks sont contactés par le Central. On vient de trouver un homme gravement blessé au pied d'un immeuble en construction (sur SüskindStrasse). Étant les plus proches des lieux, ils sont chargés de se rendre sur place.

On peut, à ce stade de l'histoire, compliquer un peu la tâche des joueurs. Les services de secours étant frappés par les désastreuses conditions météorologiques, l'acheminement du blessé peut revenir aux Falks. Espérons qu'ils sauront faire bon usage de la sirène...

L'homme en question a été retrouvé au bas d'un immeuble d'une dizaine d'étages. Il a visiblement été victime d'une

chute grave et souffre de nombreuses fractures. Le diagnostic est facile, pour peu qu'on dispose de quelques connaissances en *Médecine* : sa colonne vertébrale est brisée en plusieurs endroits, ainsi qu'une de ses jambes. De plus, il souffre d'un traumatisme crânien. Bref, il y a fort à parier que s'il reprend conscience un jour, il finisse dans un fauteuil roulant.

C'est un homme de type caucasien, brun, de taille moyenne, sans signes particuliers. Chose curieuse, il n'a pas de papiers d'identité, ni beaucoup d'argent (environ 40 EM en petite monnaie). Ses vêtements sont usés et de piètre qualité, mais ils présentent des taches de peinture blanche. Pour sa survie, le blessé a intérêt à être évacué le plus tôt possible sur l'Hôpital Central. Il est, rappelons-le, inconscient et plus proche de la mort que de la vie.

### Men at work

Le chantier est occupé par une entreprise de peinture, elle-même sous contrat avec la EuroBuild, grosse compagnie qui dirige la construction. Helmut Kraüser, qui mène cette petite entreprise, soupçonne un vol de matériel qui aurait mal tourné. En effet, il stocke ses pots de peintures au dernier étage et a constaté qu'il manquait deux pots de dix litres. Selon lui, des voleurs sont venus se servir, mais l'opération a mal tourné et les malfrats ont dû abandonner l'un des leurs.





## L'embrouille

Une fois le problème de l'évacuation réglé, les Falks pourront se pencher sur l'enquête. C'est sur les lieux du drame qu'ils peuvent trouver le plus d'indices.

Tout d'abord, le corps du malheureux n'était (heureusement) pas recouvert de neige. Tout porte donc à croire que sa chute n'a pas eu lieu dans la nuit, mais ce matin. En effet, les chutes de neige se sont arrêtées vers 7 heures. Or, les ouvriers commencent à peindre vers 6 heures, d'après ce que dira Kraüser, qui a contacté la police à 8 heures et demie.

Comment se fait-il que nul n'ait découvert le corps plus tôt ? Sur ce point, l'entrepreneur n'a pas de réponse convaincante : selon lui, personne n'est passé par-là depuis ce matin et l'effervescence aidant, nul n'a pris le temps d'inspecter le chantier. Il faut dire que l'entreprise Kraüser a des délais très serrés et doit finir de peindre d'ici la fin de la semaine, faute de quoi EuroBuild ne paiera pas : cela explique les horaires infernaux des peintres.

Par contre, il ne saura pas expliquer les taches sur les vêtements du blessé, pourtant troublantes : c'est justement cette couleur que les peintres sont en train d'appliquer sur la façade. Là, Kraüser plaidera la coïncidence...



## Quelque chose de pourri au royaume du bâtiment

En interrogeant les peintres (il faut se montrer très convaincant auprès de Kraüser qui ne veut pas perdre la moindre minute de travail), les Falks pourront avoir des doutes sur ce qui se passe ici. Si certains reprennent (presque mot pour mot) la version des faits de Kraüser, d'autres donneront un témoignage plus bancal et ne résisteront pas à un interrogatoire poussé. Avec du doigté, les Falks doivent comprendre que les peintres présents sur le chantier viennent d'arriver et remplacent depuis ce matin ceux qui travaillaient là à l'origine. En poussant un peu plus l'interrogatoire, ils comprendront que Kraüser a renvoyé tous les témoins de l'accident vers d'autres chantiers, çà et là dans Berlin, poussé en ce sens par son client, EuroBuild. Même s'il est prêt à beaucoup pour préserver sa petite entreprise, Kraüser ne résistera pas longtemps à une garde à vue.

### **Caractéristiques d'Helmut Kraüser**

Ag:11 Ch:10 Con:12 Dex:12 For:11 Per:11

Compétences : Discussion (40 %)

## Une femme apparaît

En début d'après-midi, les Falks apprennent une nouvelle intéressante : le blessé a reçu une visite à l'Hôpital ! Bien entendu, les Falks n'en ont connaissance que s'ils ont laissé un des leurs (ou un Koss) en faction à l'Hôpital, ou s'ils ont laissé des consignes en ce sens. C'est évidemment ce que ferait tout bon Falk.

C'est l'épouse du blessé qui s'est rendue à son chevet, informée de l'accident par un coup de fil d'un collègue. Elle se nomme Irina Kranjovic et vient d'Ursia, d'où elle est arrivée clandestinement. Son mari se nomme Igor et, selon elle, est peintre en bâtiment. Entre deux crises de larmes, elle suppliera les Falks de ne pas les expulser de Berlin.

À ce stade, les Falks devraient avoir compris ce qui s'est réellement passé : Igor était employé par Kraüser, de façon illégale.

## INTERMÈDE

Entre deux phases du scénario directement liées à l'affaire Kranjovic, le MJ peut glisser un petit aparté (éventuellement issu d'un autre scénario).

Alors qu'ils naviguent entre les témoins liés à l'accident d'Igor Kranjovic, les Falks reçoivent un appel urgent : un deal de drogue a lieu, en ce moment même, dans SchneiderStrasse, la rue qui longe le lycée 18G. Selon leur rapidité (n'oublions pas les conditions météorologiques), les personnages appréhenderont (ou non) certains des



protagonistes. Dans le meilleur des cas, ils peuvent espérer coffrer un des dealers. Si, au contraire, leur zèle laisse à désirer, ils verront, au mieux, l'un des acheteurs leur filer entre les doigts. Ce serait dommage car l'échange en question est pour eux l'occasion de découvrir une drogue au moment où elle fait son apparition dans le Secteur. Le *Rub-Out*, c'est son nom, est la drogue de l'amnésie. Elle permet de gommer, selon le dosage, d'une heure à une journée de souvenirs. Sur le point d'envahir le Secteur XVIII, elle fait déjà un malheur parmi les adolescents de certains Secteurs berlinois. Il y a fort à parier que, si les personnages ratent ce coche, ils s'en mordent un jour les doigts (pour peu que le MJ décide d'exploiter cela dans un prochain scénario).

#### **Caractéristiques des dealers**

Ag.11 Ch.10 Con.10 Dex.12 For.11 Per.11

Compétences : Corps-à-corps (35%) - Discrétion (50%) - Armes de poing (35%)

#### **Kräuser craque**

Bien cuisiné, Helmut Kräuser perd l'assurance dont il fait preuve depuis le début. Pris dans un bourbier dont il ignore comment se dépêtrer, il saisira la moindre chance que lui offriront les Falks.

Bien qu'ils l'aient sans doute déjà deviné, il leur avouera avoir employé Kranjovic en toute illégalité, ainsi que deux autres de ses compatriotes. Et c'est bien un accident du travail qui a eu lieu ce matin, et qu'il a tenté de couvrir maladroitement.

Pour sa défense, Kräuser accusera EuroBuild, la corporation qui dirige le chantier, de l'avoir incité à de telles pratiques. D'ailleurs, il n'avait pas le choix : refuser un tel contrat, c'est perdre un marché vital, l'accepter, c'est devoir tenir des délais hyper-serrés, faute de quoi il ne serait pas payé. Et pour tenir ces délais, il fallait tricher.

Pour enfoncer le clou, Kräuser affirmera que le représentant d'EuroBuild, un certain Karl Mehrer, lui a donné une liste de clandestins à contacter, en toute discrétion.

Les PJ n'ont plus qu'à vérifier la véracité des dires de Kräuser, qui risque gros : employer des travailleurs clandestins est puni de 2 à 5 ans de réclusion. Et n'oublions pas que Kranjovic n'est pas tiré d'affaire.



## Confrontations

L'EuroBuild a son siège dans le Secteur II, mais dispose de bureaux dans tous les Secteurs de Berlin. En contactant l'antenne locale de cette énorme compagnie, les Falks apprendront que Karl Mehrer y travaille en tant qu'ingénieur commercial. Le rencontrer est plus ardu. L'homme est sans cesse en déplacement et n'est joignable que par téléphone. Il rechigne visiblement à rencontrer les policiers et n'ira à leur rencontre que contraint et forcé. En clair, une convocation en bonne et due forme est la seule façon d'obtenir un témoignage de Mehrer.

### Caractéristiques de Karl Mehrer

Ag.10 Ch.12 Con.14 Dex.12 For.10 Per.10

Compétences : Baratin (40%) - Discussion (40%)

Ce témoignage sera réduit au strict minimum : l'homme nie avoir incité Kraüser à embaucher des clandestins. Quant à le passer au détecteur de mensonge, il refusera, en réclamant l'assistance de son avocat. Gageons que les Falks ne se lanceront pas dans une telle démarche : ils ne peuvent qu'en sortir perdants.

L'ultime carte que peuvent jouer les PJ est la confrontation entre Mehrer et Kraüser. Assez simple à organiser (après tout, Kraüser doit logiquement être en garde à vue), elle

tournera à l'avantage d'EuroBuild et pour cause : Kraüser n'a aucune preuve de ses accusations. Mehrer niera en bloc les charges dont Kraüser l'accable et contre-attaquera en déclarant qu'il n'avait pas à accepter un contrat s'il se savait incapable de le remplir.

## La chute

En pleine confrontation, le téléphone des Falks sonnera : Igor Kranjovic vient de s'éteindre des suites de ses blessures. Pour Kraüser, la suite dépend de l'enquête des Falks. S'il est reconnu coupable d'avoir employé un travailleur clandestin, sa société paiera une lourde amende mais survivra. Si les PJ ont montré qu'il y avait négligence criminelle, l'amende est trop lourde et l'entreprise fait faillite ; Kraüser écope d'une peine de trois ans avec sursis et d'une amende de 10 millions d'EM. Karl Mehrer et EuroBuild s'en sortent blanc comme neige.

C'est à ce moment que se différencient les Falks ordinaires de ceux qui se détachent du lot. Certains se satisferaient de cette arrestation et boucleraient leur rapport, certes frustrés, mais résignés. Ce ne sont pas ceux-là qui font l'objet de félicitations ou d'honneurs.

D'autres iront plus loin, qu'ils soient insatisfaits ou révoltés : ils ont l'impression de n'avoir pas mis la main sur le vrai coupable, alors libre à eux de prolonger l'enquête. En effet,





le simple accident qui déclenche toute cette histoire a mis au jour ce qui est vraisemblablement un vaste trafic. Alors, ils peuvent tenter d'en savoir plus sur Igor Kranjovic et ses compagnons d'infortune.

Attention : toute cette partie du scénario devient très hypothétique. Elle est également fortement soumise à improvisation.

### Another day

Au matin du 13 janvier 2072, l'officier de service est toujours Marnier et il est particulièrement fatigué (et donc irritable) :

*« Bonjour à tous ! Bonne nouvelle : pas de chutes de neige cette nuit. Néanmoins, la circulation n'est pas encore redevenue normale. Alors, les consignes d'hier restent valables : tous ceux qui le peuvent doivent faire en sorte que les rues ne soient pas le théâtre d'émeutes. Et évitez, sauf nécessité, d'utiliser vos véhicules. Visiblement, certains ne mâ-*

*trisent pas la conduite sur neige (quelques rires dans l'assistance, vite stoppés par le regard de Marnier).*

*Autre chose, la jeune Polly Ringwald est portée disparue depuis hier : elle fréquentait l'Institut Wellington. Je vous fais passer un portrait-robot. Toute information utile est à porter à la connaissance du Lieutenant Upshaw.*

*On signale également l'apparition d'une nouvelle drogue, le Rub-Out. Le fléau est, pour l'instant, localisé au sud-est du Secteur, mais devrait s'étendre rapidement. Une fois encore, secouez vos indices : je veux en savoir plus sur cette saloperie.*

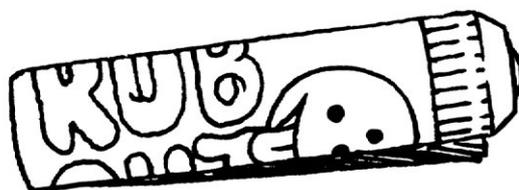
*Ce sera tout : bonne journée à tous ! »*

Logiquement, au sortir du briefing, les Falks doivent repartir à l'attaque de Mehrer et Eurobuild. Ils apportent éventuellement, s'ils sont intervenus près du Lycée 18G, quelques éléments à Marnier (et monter dans son estime), mais la cause qui leur importe reste la même. Néanmoins, dans la confrontation qui s'annonce, ils ont intérêt à couvrir leurs arrières : faire appel à un Falkrichter peut s'avérer judicieux. L'un de ceux qui sont rattachés à la Falkhouse, Herman Van Heft, est prêt à les suivre à une condition : il veut un dossier en béton (sans mauvais jeu de mots) et, surtout, des preuves. Aux Falks de les lui fournir.

### Contre-attaque

Karl Mehrer, dès sa sortie de son entretien avec les Falks, s'empresse de rendre compte à son supérieur hiérarchique. Arthur Hillsmann, directeur sectoriel d'EuroBuild, réagira vite et fera détruire toutes les preuves éventuelles : listes de travailleurs « non déclarés », d'entreprises utilisant ces services, etc. EuroBuild sera dès lors inattaquable. Inutile d'ajouter au passage qu'un tel trust dispose d'un régiment d'avocats redoutables. S'en prendre à eux de front relève du suicide (ou plutôt de la mutation dans le No man's land), tant la moindre brèche serait exploitée.

C'est plutôt vers des témoins à charge qu'il faut se tourner. En effet, nombreuses sont les entreprises travaillant sous contrat avec EuroBuild. Il est facile de les trouver, que ce soit par des voies officielles (appel au Registre de l'Industrie, par exemple) ou non. Une douzaine de sociétés comparables à celle de Kraüser peuvent être trouvées aisément. Elles couvrent tous les besoins du bâtiment et sont appelées à la rescousse dès que la multinationale doit





boucler un chantier. Bien souvent, les contrats sont sans pitié pour ces artisans. Les délais sont drastiques et les condamnent à flirter avec l'illégalité, sous peine de ne pas être payés.

Bien entendu, chaque fois, les patrons de ces entreprises nieront avoir dû faire appel à de la main d'œuvre clandestine, sous la pression d'EuroBuild. Il faut assurer chacune de ces personnes qu'elles ne seront pas inquiétées si elles témoignent. Et, pour obtenir cette garantie, il faut négocier avec le Faltfur en personne.

Une autre approche, plus ardue, consisterait à interroger d'autres clandestins, ayant travaillé (indirectement) pour EuroBuild. Il faut, pour obtenir les témoignages de ces malheureux exploités, disposer de bons indicateurs (pour les trouver), d'arguments solides (pour les convaincre de parler) et de garanties en béton armé (pour assurer leur sécurité). N'oublions pas qu'un obstacle supplémentaire peut se dresser : la barrière de la langue.

Mais, dès que les Falks enquêteront sur EuroBuild, la riposte ne se fera pas attendre : pour peu qu'ils aient quelque tache dans leur dossier, elle sera exploitée. Dès le deuxième jour, une enquête interne du S.A.D. les visera. Officiellement, c'est le fruit du hasard, mais il faudrait être aveugle pour n'y voir que la malchance. S'ils ont tenu au courant le Kommissar de leur enquête et ont l'appui du Falkrichter, les PJ seront couverts pendant quelques jours, mais ils devront tôt ou tard être interrogés par les SAD-men, et perdront un temps qu'EuroBuild mettra à profit pour faire un grand nettoyage.

### Armistice ?

Pour compliquer un peu plus la donne, dès que les initiatives des Falks sont connues d'EuroBuild, Karl Mehrer fait sa réapparition. Envoyé par Hillsmann, il contactera les Falks pour tenter d'arrêter la machine infernale que ceux-ci ont déclenchée. Sa stratégie est complexe, mais il est diablement habile. Tout d'abord, il fera une petite présentation d'EuroBuild aux Falks (en insistant bien sur les dizaines de milliers d'emplois que génère cette société). Officiellement, il est ici pour laver l'honneur de son employeur, souillé par les déclarations de Kraüser. Exposant fièrement les différents chantiers accomplis ou en cours, il fera en sorte de montrer aux Falks qu'EuroBuild est un morceau trop gros pour eux. Enfin, il proposera d'offrir, au nom d'EuroBuild, un chèque (d'un montant de 10 000 EM, soit deux fois leur salaire mensuel) au profit des œuvres de la police (officiellement). Évidemment, l'entretien est filmé clandestinement et si les Falks ne font même que poser la main sur l'enveloppe tendue par Mehrer, ils sont fichus. L'affaire EuroBuild avortera : que vaut un dossier monté par des Falks véreux ? Il ne reste plus aux PJ qu'à passer entre les griffes du S.A.D., avec une solide accusation de corruption.

ANNÉE  
1988

Si les PJ refusent l'argent, Mehrer choisira une autre approche. Il cherchera à provoquer l'un des Falks (le plus « sanguin » d'entre eux). Si le policier craque et s'en prend à Mehrer, physiquement ou verbalement, c'en est, là aussi, fini de cette enquête pour eux et de l'avancement de leur carrière, au moins pour un certain temps.

### Incorruptibles !

Si, par contre, ils se montrent intraitables, les Falks peuvent reprendre l'initiative. L'esprit corporatif n'est pas le fort d'EuroBuild et il est aisé de mettre la main sur un employé désireux de voir Mehrer chuter. Le rival n'hésitera pas à débaler tout ce qu'il sait sur les manigances du commercial. De même, on trouvera facilement un ancien employé d'EuroBuild qui sautera sur l'occasion de prendre sa revanche sur cet employeur indélicat. Il est également envisageable de prendre Mehrer à son propre piège (si le Falkrichter assiste à la tentative de corruption, par exemple). Dans pareil cas, le dossier Kranjovic prend alors un tour inattendu et gonfle démesurément, échappant vite à leurs compétences de simples Falks.

C'est le Kommissar lui-même qui viendra leur annoncer que le dossier échoit désormais au S.A.D. (qui, au passage, abandonne l'enquête qui les visait, par peur de l'imbroglio juridique qui s'annonce) et qu'il tient à les féliciter tout particulièrement pour leur travail. L'énorme affaire qu'ils ont mise au jour mettra du temps à aboutir, leur dossier doit être consolidé, les chances que tout cela aboutisse sont certes minimales, mais leur mérite n'en est que plus grand.

D'ailleurs, ils seront l'objet de félicitations très prochainement.

### Conclusion

Il faudra aux Falks une résolution à toute épreuve pour sortir grandis de cette histoire. Une fois prise en charge par le S.A.D., l'affaire Kranjovic avancera très lentement, tant les intérêts économiques et politiques en jeu sont lourds. Les PJ verront seulement les fruits de leur enquête à la télévision quand elle deviendra un feuilleton judiciaire. Mais jamais il n'a été dit que la vie était un jardin de roses, a fortiori dans le Berlin du XXI<sup>ème</sup> siècle. Il reste à espérer que les personnages ne soient pas au nombre des hommes qui tombent...

## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Ne sont précisés que les scores de Compétences majorés pour les PJ. Les autres sont aux scores de base (caractéristique de base multipliée par 2).

### Karl Fischer

Karl se destinait à être FalkDoktor, mais a finalement dû se résoudre à la carrière de Falkkampf, après avoir échoué à l'examen d'entrée. Il s'est rabattu sur l'affectation qu'on lui proposait dans le Secteur XVIII, mais espère bien en sortir, le plus tôt possible, par ses états de services.

Ag.10 Ch.10 Con.15 Dex.12 For.10 Per.13

Compétences : Discrétion (40 %) - Armes de poing (50 %) - Médecine (45 %) - Médecine légale (50 %) - Criminalistique (40 %)

### Paul Cornwell

A 45 ans, Paul estime qu'il a passé le cap le plus dur et joue maintenant la sécurité. Son objectif : ne pas prendre une balle avant qu'on l'affecte à un poste tranquille. Convaincu du bien-fondé de sa mission, il estime cependant que des plus jeunes que lui sont plus efficaces sur le terrain et n'aspire qu'à retrouver sa famille.

Ag.12 Ch.10 Con.12 Dex.12 For.13 Per.11

Compétences : Discrétion (45 %) - Armes de poing (55 %) - Interrogatoire (45 %) - Intimidation (40 %) - Conduite (40 %)

### Julia Gherrick

Fraîchement sortie de l'école de police, Julia est persuadée de pouvoir changer le monde : c'est normal, elle a tout juste 22 ans. Cette jolie fliquette zélée, en plus d'être promise à une belle carrière, est prête à prendre quelques risques si nécessaire.

Ag.9 Ch.12 Con.12 Dex.13 For.12 Per.12

Compétences : Corps-à-corps (25%) - Discrétion (30%) - Armes de poing (50 %) - Armes d'épaulé (30 %) - Conduite (40 %) - Informatique (40 %)

### Andrea Stanovyk

Andreas n'a plus d'illusions depuis longtemps : le Secteur XVIII s'est chargé de les anéantir. Sa seule ambition est de s'en sortir pas trop mal, quitte à faire quelques discrètes entorses au règlement. Après tout, tout le monde fait ça, non ?

Ag.11 Ch.10 Con.13 Dex.12 For.11 Per.13

Compétences : Corps-à-corps (45%) - Discrétion (40%) - Armes de poing (45 %) - Armes d'épaulé (40 %) - Conduite (60 %)



Un scénario de **Frédéric Pourcel** • Illustrations de **Frédéric Pourcel**

# Rock en stock

## pour *Cyberpunk*

**Le présent scénario rend hommage au soin apporté par *Cyberpunk* à la mise en scène de la contre-culture, incarnée par l'archétype du *Rockerboy*. Il a été conçu avec les règles de la deuxième édition, *Cyberpunk 2020* (1990), la première à avoir été traduite en français (1991).**

## ROCK & ROLL HEROES

### Ghost track

Les joueurs interprètent les cadres d'une petite corporation du divertissement, la CRI, ou *Canadian Record Inc*. Ils ont réussi à monter un projet ambitieux d'album et à convaincre une vieille gloire de contribuer au projet. Tout bascule après une fusillade au club qui voit la perte de l'enregistrement. Les personnages devront partir à sa recherche alors que la corporation, le propriétaire du club et les investisseurs demandent des comptes. Tous les personnages mentionnés dans la chronologie, à l'exception de Curtis, sont des PJ.

Janvier 2019 : Holzinger, cadre corpo de la CRI (*Canadian Record Inc*), engage Ken « Fasthand » Curtis, étoile du rock à son apogée.

Février 2019 : il persuade Curtis d'enregistrer un album dans le club de ses débuts, le *Hors Limites*.

25 mars, 22h30 : arrivée des PJ et de *techies* de la CRI pour réaliser les clips de l'album.

25 mars, 23h30 : fusillade au club. Seuls les PJ survivent. L'enregistrement est perdu.

26 mars, 8h : réveil des PJ à la clinique Grach, début du scénario.

### Le pourquoi du comment

Aloisio De Abreu, dit « Rio », est un dieu des arrangements pour des rockers du calibre de Silverhand. En 2017, il travaille sur un CD de Curtis mais celui-ci exige un

---

En 1988, Talsorian Games édite la boîte noire et blanche d'un jeu sobrement baptisé *Cyberpunk*. L'auteur, Mike Pondsmith, y retranscrit l'univers noir, glauque et violent cher aux auteurs du mouvement littéraire éponyme fondé par Gibson, Sterling, Pat Cadigan et Williams, lequel contribue à la gamme. L'action se déroule dans un futur proche – la décennie 2010 – aux États-Unis, où des entreprises géantes, les corporations, s'affrontent dans une lutte sans merci pour le contrôle des marchés et des gouvernements. Les personnages, plus ou moins anti-conformistes, tantôt manipulés tantôt manipulateurs, essaient de faire leur place dans ce chaos, à grand renfort de drogues de combat, de cybernétique et de raids dans la Matrice. Salué pour son réalisme cynique, le jeu fut abondamment copié et reste une référence parmi les jeux d'anticipation. Il a connu une grande fortune éditoriale, avec trois éditions et un *spin-off* appelé *Cybergeneration* (1993), dans lequel Mike Pondsmith, mécontent du bourrinage observé en convention (car très encouragé par les règles), accentue le côté punk. Une quatrième édition est en chantier. Ce *Cyberpunk 2077* devrait paraître en même temps que son adaptation en jeu vidéo AAA : c'est bien la preuve qu'il est devenu une référence au-delà de notre loisir.

Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/cyberpunk/cyberpunk-2013/cyberpunk-en>

---



ANNÉE  
1988





« meilleur » ingénieur du son ! L'esclandre médiatique fait de Rio un paria, qui depuis rumine sa vengeance. Ses sbires, *Freeze* et *Slaze*, un *netrunner*, ont finalisé une fusillade au *Hors Limites* durant laquelle Curtis, seule véritable cible, a été tué. Rio utilise ensuite la vidéo du carnage et une opération financière fictive pour diriger le propriétaire mafieux du *Hors Limites* contre les PJ et leur corporation, le temps de disparaître.

Présent au club le soir de la fusillade pour se constituer un alibi, Rio a été blessé. Depuis sa sortie de l'hôpital, il est « officiellement » en convalescence à Chicago. En réalité, il retravaille le *live* de Curtis à bord d'un studio-mobile avant de feindre son retour, vendre le live à une corpo et profiter du coup médiatique qui en découlera pour reprendre sa place de n°1. *Freeze* doit éliminer les curieux.

## Les héros (pré-tirés)

Les pré-tirés étant peu nombreux, leur genre est à l'entière discrétion des interprètes. Nous leur avons donc choisi un prénom épique.

### Lou Weller dit « Nuts », Techie

Lou conçoit les effets spéciaux de clips vidéo et se souvient être allé dans un club pour y travailler avec deux autres graphistes dont son épouse, Shana. Rien d'autre...

31 ans, 1,69m, 55kg, cheveux bruns, yeux noirs.

INT 6 REF 5 TECH 7 SF 6 EMP 6 BT 7 CH 6 MV 6 CON 7 SAUV 7 MC -2

**Compétences :** Système D 6, Perception 3, Perception humaine 2, Social 3, Programmation 6, Conduite auto 5, Boxe 4, Pistolet 4, Armes automatiques 3, Mêlée 4, Esquive 4, Graphisme 7, Électronique 6, Gentech 7, Photos et films 7, Sécurité électronique 2, Connaissance des systèmes 5, Bibliothèque 5, Se cacher/semer 6, Connaissance de la rue 5, Style 4, Look 2.

**Cybernétique :** Neuromat, Prises d'interface, 1 Cybersoptique avec Affineur d'images, Téléoptique et Amplificateur de lumière, Connexion machine, Connexion bases de données, Support de puces et puces variées, Ordinateur portable.

**Équipement :** Détecteur de Mouvement.

**Protections :** Blouson de cuir doublé kevlar (PA14).

**Armes :** PM Minami 10 et trois chargeurs, Pistolet BudgetArms Auto 3 et trois chargeurs.

**Économies :** 50000 Eb.

### Floyd, Solo

N°2 de la sécurité pour l'équipe de la CRI au *Hors Limites*, Floyd n'a aucun souvenir des huit dernières heures. En prime, Floyd souffre d'une dépendance aux drogues de combat.

24 ans, 1,75m, 78 kg, cheveux longs et blonds, yeux verts, tatouages apparents.

INT 6 REF 8 TECH 5 SF 8 BT 6 CH 5 MV 8 CON 8 EMP 5 SAUV 8 MC -3

**Compétences :** Sens du combat 5, Perception 6, Perception humaine 3, Interrogatoire 5, Conduite auto et moto 4, Expert en sécurité 5, Pistolet 8, Armes automatiques 4, Premiers soins 5, Endurance 7, Suivre/pister 6, Esquive 5, Lutte 3, Mêlée 6, Connaissance de la rue 5, Style 3, Look 3.

**Cybernétique :** 1 Cybersoptique avec Antiéblouissement, Affineur d'images, Lunette de visée et Amplificateur de lumière, Peau tissée, 1 Cyberbras avec Éventreur, Antidouleur, Neuromat, Booster Kerenzikov (+2).

**Équipement :** Lunettes IR.

**Protections :** Complet veston doublé kevlar (PA14).

**Armes :** 2 Pistolets Armalite 44 et 4 chargeurs, 1 Ingram Mac 14 et 6 chargeurs (2 avec balles blindées).

**Économies :** 10000 Eb.

### Meryl Holzinger, Corpo

N°9 de la CRI à Night City. L'enregistrement du *live* de Curtis était son projet. Holzinger suspecte *Floyd* d'être à l'origine de la « fuite » qui a conduit au carnage et vient de lui faire poser un second implant GPS dans la colonne vertébrale pour s'assurer de sa loyauté.

30 ans, 1,75m, 78 kg, cheveux longs et blonds, yeux verts, tatouages apparents.

INT 8 REF 5 TECH 4 SF 7 BT 6 CH 5 MV 6 CON 6 EMP 7 SAUV 6 MC -2

**Compétences :** Ressources 6, Connaissance de la rue 1, Perception 6, Perception humaine 5, Éducation 6, Bibliothèque 6, Social 6, Commandement 4, Persuasion 7, Investissements 5, Style 5, Look 5, Programmer 3, Conduite auto 3, Pistolet 3, Premiers soins 1.

**Cybernétique :** Neuromat, Connexion banque de données, support de puces, Cyberaudio avec écoute amplifiée, implant téléphonique, liaison radio, brouilleur CME, détecteur de micros, Antidouleur.

**Équipement :** Commo mastoïdien, ordinateur portable, holographeur.

**Protections :** Complet veston doublé kevlar (PA18).

**Armes :** Pistolet Moyen Budget Arms et 2 chargeurs (balles blindées).

**Économies :** 80000 Eb.

## Alliés et ennemis potentiels

La CRI est furieuse. Dans la même nuit, Holzinger vient de lui faire perdre Curtis et un enregistrement qui vaut à présent une fortune. La corpo veut récupérer le *live*, qu'elle ne peut laisser filer chez la concurrence. À défaut, elle transformera les PJ en fusibles...

**Lynn Fenton** a été chargée par WNS de donner une leçon à la CRI qui lui a « soufflé » Curtis sous le nez. C'est une fausse piste : Fenton a effectivement préparé une action commando pour exfiltrer Curtis, mais Rio l'a devancée...

**Diego Almensa**, gangster et propriétaire officieux du *Hors Limites*, n'apprécie pas la destruction du club. Si Holzinger n'est pas « solvable », si la CRI ne fait pas un



« geste », Almensa tente de récupérer l'enregistrement pour le vendre au plus offrant et peut se montrer violent.

**Andel Prodan**, ennemi d'Almensa (fausse piste), se moque de l'enregistrement tant que son rival ne l'a pas. En revanche, pas de pitié envers ceux qui voudraient nuire à sa réputation de businessman respectable ! S'il récupère le *live*, Prodan négocie son retour à la CRI – via Holzinger ou pas – en échange d'une tournée d'artistes de la CRI dans ses clubs.

### Entrée en scène des PJ

26 mars, 8h du matin. Weller et Floyd s'éveillent, corps douloureux et tête vide (Jet de Mémoire Difficile : l'image d'une fusillade et de *Boosters* hurlants ressurgit). Au pied de leur lit d'hôpital, Holzinger lève la tête...

Le trio visionne une vidéo retraçant leur soirée au *Hors Limites*, club de la 25<sup>e</sup> Rue. On y voit trois *techies* (Lucio di

Mineo, Lou et Shana), cinq *solos* dont *Floyd*, le *rockerboy* « Fasthand » Curtis et ses musiciens, ainsi que Rio, l'ingénieur du son. Curtis, le concert terminé, reste superviser le travail vidéo des *techies*. A 23h28, une fusillade éclate au dehors. À 23h29, des *Boosters* entrent et tirent dans le tas. L'image coupe à 23h31.

Holzinger enchaîne : il a fait extraire Curtis, Floyd et Weller jusqu'à la clinique Grach dont il est client. Leur amnésie est une séquelle des soins. Problème : Curtis est mort, le matériel apporté au club détruit, musique et clips ont disparu !

À cette heure, les PJ sont les seuls de la CRI à savoir que Curtis est mort, mais la corpo va demander des comptes. Quant au concert enregistré, s'il est entre les mains d'un concurrent, il faudra à celui-ci environ quarante heures pour en pirater les données et lancer l'ultime *live* de Curtis sur le marché. Avec une montage d'Eb à la clef.



## QUI VEUT QUOI ?

### Almensa, le gangster

**Le 26 mars au matin**, Almensa envoie ses fixeurs apprendre ce qui s'est passé au club et retrouver les personnes présentes ce soir là, notamment Holzinger, qui avait loué le *Hors Limites*. À midi, il dispose des informations suivantes :

- les *Maëlstroms* auraient touché 500000 Eb (vrai) et des greffes (faux) pour faire le coup ;
- les gangs latinos jurent ne pas avoir rompu la trêve et semblent dire vrai ;
- le paiement pour la location du club a atterri sur des comptes bancaires au nom des PJ aux Bermudes. Les recherches s'intensifient. Une fois localisé [(10%+20% chance/jour passé)+50% CRI]+10% dès 2<sup>e</sup> jour si pucé, un PJ est filé.

**Le 26 en fin de journée**, Almensa reçoit une vidéo de la fusillade filmée **depuis l'extérieur** du club. On y voit l'AV9 de la clinique Grach extraire cinq blessés avant l'arrivée des cops. Un travail de l'image révèle l'identité des blessés (dont les PJ et Curtis). Un PJ repéré par le gang reçoit un appel qui lui propose « de trouver une solution à une affaire gênante » au cours d'un repas au restaurant. Un extrait de la vidéo prouve que ce n'est pas une blague.

L'interlocuteur est Janus, avocat du gang Almensa. Après les avoir écoutés, il réclame aux PJ une « compensation » d'un million d'Eb d'ici minuit. En cas de refus, il prévient les médias, les fans, la police, la CRI : l'un d'eux paiera bien une récompense. Si on le lui demande, Janus dit que le film a été envoyé via le net. Fiabilité estimée à 94% (vrai).

Si elle est diffusée, la vidéo conduit à un lynchage médiatique en règle. Les fans de Curtis rendent les PJ responsables de la mort de l'idole. Les plus fanatiques les dénoncent et/ou tentent de les assassiner (*Posers* ou *Chromers*). Dans le même temps, des fans surexcités se pressent devant la tour qui abrite les locaux de la CRI. La corpo charge Holzinger de calmer la foule, alors que des agents de WNS font tout pour que cela dérape. Si tel est le cas, l'émeute secoue le centre-ville, des clubs de fans mettent la tête des PJ à prix. S'intéresser aux agitateurs mène à Lynn Fenton (fausse piste).

**Éliminer** Janus est une action difficile et déconseillée. Dans un lieu public, l'élimination conduit les PJ à la « Une » des « Faits Divers » et sur la liste noire d'Almensa. **Négocier** est une meilleure option. Les PJ peuvent troquer la vidéo contre l'enregistrement de Curtis, contre des informations, un service présent ou à venir. Enfin l'album rapportera beaucoup, et les PJ peuvent miser leur tête sur une forte somme. Almensa fournit alors la vidéo, qui se révèle très utile. En la retravaillant, on peut faire resurgir la silhouette d'une voiture étrangère des scènes modifiées

(malus Moyen mais délai important). Il s'agit d'une *Mercedes Flash 800*, modèle interfacé de luxe. La piste du véhicule (via un piratage ou l'aide de Price) révèle une liste d'une vingtaine de propriétaires, dont Fenton (fausse piste). Trois exemplaires appartiennent à des agences de location : quelques courses ont été faites au nom de Banks ; la dernière en date à celui d'Holzinger, le soir de la fusillade. Les listes ont de toute évidence été manipulées, mais il est possible d'identifier le chauffeur. Il s'agit de *Freeze*. La manipulation des fichiers a été réalisée avec une certaine négligence, comme si le *netrunner* était pressé ou trop sûr de ne pas être découvert : la piste mène assez aisément jusqu'au quartier de Coastview, à Pacifica, dans la banlieue sud de Night City, mais pas plus loin. **Localiser l'endroit d'où la vidéo compromettante a été prise** révèle des détails intéressants. L'examen des abords du *Hors Limites* présente des traces de doigts ayant rayé un garde-corps d'acier, à plusieurs mètres du sol : le preneur de vue avait un cyberbras. Dans le même temps, la vidéosurveillance de la zone était étrangement en panne...

**Refuser l'invitation** est dangereux. Des sbires d'Almensa tentent d'enlever les PJ pour une entrevue moins « cordiale » où ils sont roués de coups. Sauf qu'Almensa dicte ses conditions et qu'il n'a pas envie de tenir parole : une fois l'argent ou le service rendu, la vidéo est vendue au plus offrant.

### La CRI

La corporation s'inquiète de l'absence des PJ le 26 mars à partir de 10 heures, heure à laquelle elle les contacte. À eux de choisir : coopérer ou disparaître. **Coopérer** les mène à la CRI. Ils sont interrogés après examen médical (où l'on découvre peut-être le second implant de *Floyd*). Si les PJ n'ont pas accordé leurs violons, ils sont placés en quarantaine. L'irruption de la vidéo reçue par Almensa les sort du placard mais ils ont perdu du temps. **Disparaître** implique de neutraliser la puce GPS implantée par la CRI quelque part dans leur corps. C'est possible via la clinique Grach ou un charcudoc. Les PJ ont 40% de chances d'être dénoncés par celui-ci s'ils font plus tard la « Une » des médias.

La CRI patiente jusqu'à 11 heures avant de lancer les recherches (hôpitaux, cliniques, gares, aéroports et morgue). **Au soir du 26 mars**, elle a récupéré les corps de ses employés (voir plus loin **Gérer la police**). Les lieux de fréquentation habituels des PJ sont visités ; famille et amis proches sont sur écoute ; un solo « planque » devant chez eux ; d'autres cherchent à savoir si une corpo concurrente les a « récupérés ».

**À partir du 27 mars**, les PJ repèrent plus aisément une filature et/ou une embuscade de la CRI. La « récupération » se passe en douceur tant qu'ils ne résistent pas. Mais entre temps, la CRI a découvert un « trou » d'un million d'Eb dans ses comptes...





## LA COURSE CONTRE LA MONTRE

### Gérer le physique

Les PJ ont été remis sur pied en un éclair mais pour tenir, il faut des médicaments. À la clinique Grach, ils sont chers mais sans effets secondaires (prix x2, x5 pour des produits européens), ce qui n'est pas le cas en grande surface (prix normal), encore moins dans la rue (prix normal, 40% d'effets secondaires indésirables). Ne rien faire provoque des douleurs croissantes : une action nécessitant concentration, dextérité ou effort physique voit son malus augmenter d'un cran; de deux crans pour *Floyd* s'il est en manque, et ce pour les 48 heures à venir.

### Retrouver le fil des événements

Pour combler leurs « trous » de mémoire, les PJ peuvent vouloir :

- revoir la vidéo visionnée à la clinique : une Connaissance de la Rue de 4 ou plus identifie les agresseurs. Ce sont les *Maelströms*, gang de la zone portuaire. Interrogé, le gang dit avoir été payé par un type, genre solo mondain, dont ils donnent la description (*Freeze*). Ils le respectent parce qu'il est (lourdement) greffé ;
- retrouver d'autres blessés, non récupérés par la clinique Grach : voir plus loin **Gérer la police** ;
- zapper sur les chaînes d'informations et les Dataterms : voir plus loin **Gérer les médias** ;
- rencontrer le groupe de Curtis : voir plus loin **Gérer le groupe**.

### Gérer les médias

Le capitaine Price, chargé du dossier, lance un appel à témoins sur CN54 à l'intention de blessés qui auraient fui avant l'arrivée des cops.

**Rencontrer un média** qui couvre l'affaire permet d'obtenir des informations. La police est arrivée au club 20 minutes après les premiers tirs, alors que Night-City regorge de vidéosurveillance. Le communiqué officiel invoque la défaillance de caméras vétustes, mais le contact parle plutôt de négligence, de répugnance à intervenir à la limite de la Zone de Combat ou de panne provoquée.

**Consulter la biographie de Ken Curtis** alias « *Fas-thand* » via les Dataterms et la presse spécialisée révèlent une fausse piste et une information valable. On apprend qu'il débute sa carrière en 2011 à *Megacity San Francisco*, en première partie des *Technowarriors*. C'est un pur produit *Rock/Noise*, filiale de WNS, au fort potentiel médiatique : sa gueule d'ange attire les fans, ses textes rageurs en font un rocker prometteur. Le *Live* de 2017, gros succès, déclenche les propositions de corpos rivales : Canal 54 et sa filiale *Chrométal*;

EBM et sa filiale *Voice of the Heart*. Mais Curtis refuse et se moque de la surenchère dans l'album *Corporate Blues*, qui fait de lui un prétendant au titre de Révélation Rock de l'année, et déclenche la haine médiatique d'un autre espoir du rock, les *Black Thunders* (fausse piste). Par contre, les mêmes sources donnent aussi la biographie de Rio (voir **Le pourquoi du comment**) et son job au « B-Sound », studio d'enregistrement appartenant à Andel Prodan.

**Révéler la mort de Curtis** aux médias est une mauvaise idée. Soit ils demandent des preuves car Curtis est censé se reposer en Australie, soit la curiosité est attisée et des reporters furètent à la recherche du groupe (10% de chances de le repérer), tout en creusant les CV et emplois du temps des PJ. Bientôt à la « Une » !

### Gérer le groupe de Curtis

Le groupe s'inquiète de l'absence de son leader le lendemain après-midi. S'ils débute par là, les PJ ont l'emploi du temps de chacun dès la matinée du 26.

Trois musiciens ont quitté le club après l'enregistrement pour aller dormir. Seul Greg Banks, le bassiste, a découché. Banks est connu pour ses excès et le groupe donne ses points de chute réguliers (dont des clubs de Prodan). Sur place, un Banks peu lucide dit avoir beaucoup bu – en réalité, son garde du corps, *Freeze*, est allé lui acheter de la drogue et l'a quitté une fois le rocker dans les vaps. Il ajoute qu'aucun musicien n'avait intérêt à divulguer la date et le lieu de l'enregistrement ; le secret garantissait un jackpot financier à chacun. Questionné sur le garde du corps, le groupe le dit efficace, discret, froid, poli et dissuasif.

Le groupe fournit involontairement une piste. Le 27, Banks est la victime de *Freeze*, qui le sait trop bavard sous l'emprise de drogues. Il fait une overdose en soirée. Le meurtre laisse peu de traces mais un couple de témoins a aperçu *Freeze* peu de temps avant que Banks ne fasse un malaise en public. Si les PJ ont joué franc-jeu, Price (voir ci-dessous) participe aux recherches pour retrouver le solo.

### Gérer la police

Par leurs contacts dans la police ou un rendez-vous, les PJ rencontrent Price, soupçonneux. En effet, des échantillons de sang retrouvés au club ne correspondent à aucune personne connue. L'arrivée des PJ oriente le *cop* vers l'option corporatiste mais faute de preuves, il prêche le faux pour savoir le vrai. Il ajoute devoir rendre le matériel et les corps de cinq employés à la CRI d'ici dix heures, selon la loi corporatiste. À moins d'avoir des informations...

**Conclure un accord** avec Price permet d'avoir les informations suivantes à condition de lui donner du biscuit :

- La police est arrivée en retard car la vidéosurveillance a été piratée et mise HS durant 45 minutes dans un rayon de 500 mètres autour du club.



- Les balles ont détruit le matériel de la CRI après qu'un *run* a piraté les données stockées dessus.
- Rio n'a pas été récupéré par la police. Price peut aider à établir sa biographie (voir **Gérer les médias**).
- Diego Almensa, gangster portoricain, serait le propriétaire officieux du *Hors Limite*. Il vient de laisser des plumes dans une guerre contre un cartel colombien, guerre conclue par une trêve fragile.
- Andel Prodan est un homme d'affaires serbe. Son empire est légal. Toutefois, aucun gang ne s'en prend à ses clubs, ce qui laisse penser à un arrangement. Almensa est son rival dans le monde de la nuit.

Price respecte sa parole : si les PJ l'ont convaincu, il ralentit un peu les recherches de la CRI.

### Enquêter sur le run mené contre la vidéosurveillance

Avec les informations de Price, les PJ peuvent tenter de **remonter à l'origine du run**. Que les PJ utilisent un *netrunner* de la CRI, un *cop* ou un indépendant, l'attaque semble venir d'une société d'import/export, la *Draft Cie*, basée à Hamilton, Bermudes. L'entreprise, fictive, dissimule des manipulations financières. L'une d'elles mène jusqu'à une banque d'Hamilton où se trouve un compte ouvert au nom de Holzinger. Le relevé d'opérations financières montre que 500000 Eb ont transité par ce compte au cours des dernières heures. D'autres sommes importantes ont transité sur des comptes aux noms des autres PJ et de membres de la CRI tués la veille. Soit 1 million d'Eb au total. Le traçage indique que les fonds proviennent d'une filiale de CN54. En creusant plus profond (malus élevé), on s'aperçoit cependant que l'argent a été volé à la CRI et que le *run* part d'un immeuble désaffecté de la Zone de Combat de Night-City.

Les PJ peuvent **aller sur le lieu du run** ou **payer l'aide d'un fixeur**. Les *Boosters* du bloc ont vu deux hommes entrer dans l'immeuble, un seul est reparti dans une voiture étrangère (*Freeze*). On a retrouvé le plus petit la tête écrasée sur sa console. Le corps a fini avec les ordures, une fois « dépouillé » de ses puces et prothèses de *netrunner*.

Ils peuvent également **remonter la trace du hacker et/ou du run**. L'escroquerie est l'œuvre d'un familier de la logistique bancaire. Par l'intermédiaire de Price, d'un fixeur ou de leurs relations, les PJ rencontrent l'un des rares hackers capables de ce genre d'exploit. Les PJ apprennent que le virtuose de ce genre de *run* se nomme *Slaze*, un habitué du *Court-Circuit*, le bar panoramique de la Tour Barbican où *netrunners* et *techies* de la ville échangent nouvelles et services.

Sur place, le personnel indique que *Slaze* n'a pas été vu depuis plusieurs jours, mais quelques amis et confrères sont

présents. *Slaze* était apprécié de ses pairs, de la pègre et des corpos, pour lesquels il avait fait sa spécialité du piratage financier de haut vol, sous le surnom de « Harold ». Les relations nouées dans ces différents milieux avaient jusqu'ici assuré sa survie.

Par l'intermédiaire de ces amis ou anciens employeurs, les PJ obtiennent son adresse, une villa du quartier résidentiel de Coastview à Pacifica, achetée sous le nom d'Harold T. O'Leary.

Au second jour de l'enquête (27 mars) *Freeze* se dit que *Slaze* a peut-être conservé des preuves de sa participation à l'opération du *Hors Limite*, mais il ignore encore l'adresse de son ex-complice. Si les PJ ont rencontré les hackers du *Court-Circuit* les premiers et ont donné la description du solo, la nouvelle circule et aucun *netrunner* ne lui donnera volontairement d'informations. Une fois l'adresse en sa possession, *Freeze* repère les lieux avant de s'y infiltrer : la sécurité privée de Coastview est dissuasive car assurée par Militech. Selon leur timing, les PJ peuvent remarquer le solo en repérage aux abords du quartier ou le découvrir à l'intérieur de la villa, occupé à fouiller les lieux.

Ce qu'il cherche se trouve dans une cache sous le sol du garage, contenant un terminal et un serveur, connectables au réseau via les empreintes biométriques de *Slaze*. Le terminal garde en mémoire toutes les opérations passées du hacker.

### Enquêter à la villa de Rio

**Aller à la villa de Rio.** Moins de 12 h après le réveil, les PJ mettent la main sur ses archives, ainsi que sur des dizaines de magazine de mode italienne représentant le mannequin Stella Conti en couverture, deux billets pour assister à un match au Mac Cartney Stadium datés d'il y a neuf jours, mais aussi sur son CV et sur un contrat avec Prodan, lequel lui a donné un job alors qu'il était au creux de la vague après le scandale Curtis de 2017. Contacter Trauma Team leur apprend que Rio, blessé, a été trouvé inconscient à trois kilomètres du club. Vu son état, on l'avait transporté jusque-là. Le chauffeur était *Freeze*, au volant d'une voiture de location. Plus de 12 h après leur réveil, des informations subsistent, mais le lieu a été fouillé par le gang Almensa. Prodan apprend la fouille en soirée et cela attire son attention. Il veut savoir ce que tout le monde cherche et fait suivre les PJ.

### Gérer Prodan

Prodan entre en scène le 27 mars. Organisateur de soirées privées pour le who's who de la côte Ouest, Prodan a peu à peu étendu ses activités dans le milieu du rock pour blanchir son argent : studio d'enregistrement, société de production, salle de concert pour les artistes « maison »... Le jour, il joue les hommes d'affaires dans le quartier



corporatiste ; la nuit, il fait le tour de ses clubs avec ses invités, avant de rentrer dans sa villa sécurisée, une réplique de la Maison Blanche. **Se renseigner sur Prodan et le contacter** (Dataterms, rubrique people ou Price) permet d'obtenir quelques informations précieuses sur Rio. Le Serbe envoie un attaché de presse ou son avocat au rendez-vous sollicité par les PJ. On peut le rencontrer en personne chez lui ou en « s'invitant » à une soirée, en esquivant le service d'ordre.

Il dit ignorer les activités douteuses d'Almensa et nie toute implication dans la tuerie du *Hors Limites*. Quant à Rio, c'est un « ami » plus qu'un employé, libre de faire des extras en dehors du « B-Sound ». Prodan renvoie au studio pour avoir plus d'informations. De fait, Rio a fourni un certificat médical de Trauma Team et il est parti à Chicago en convalescence. Personne ne donnera « gratuitement » son adresse à Night City.

## Gérer Freeze

En suivant la piste Banks ou celle des archives de Rio, les PJ remontent tôt ou tard à Freeze. C'est l'une des clés de l'intrigue. Il sera difficile d'en tirer quelque chose, tant le solo mérite bien son surnom. Par ailleurs, une confrontation brutale s'avère dangereuse sans préparation. Une enquête ou une filature discrète sont des options plus sûres, quitte ensuite à lâcher les chiens.

Se rendre à l'*Après Vie* **permet d'obtenir des informations**. Freeze n'est pas là, à l'inverse d'un solo de la CRI (20% de chances qu'il repère les PJ). Dans la salle réservée aux « bleus », on leur racontera des histoires incroyables – et exagérées – sur Freeze, mais ils auront une petite idée de ses implants. À la sortie, les PJ sont interpellés par un fixeur, Sven. Il a reconnu les PJ et fera part à Almensa des informations qu'il va obtenir. Sven est prêt à échanger des tuyaux contre des Eb ou une information qui rapporte. Il a vu Freeze monter dans une voiture ici même il y a trois semaines. Il y avait un autre solo et un seul passager. La voiture était, là encore, une *Mercedes Flash 800*. Sven est prêt à vendre la vidéo prise ce soir là (authenticité estimée à 97 %).

Le passager ne peut être identifié mais le solo est *Murène*, Eurasienne spécialisée dans la sécurité des VIP lors de soirées mondaines. Elle a côtoyé Banks et Freeze au cours de leurs virées nocturnes dans les clubs de Prodan, et sait que Banks est un toxicomane. Elle a aussi assisté à plusieurs rencontres entre Banks et Rio, dont elle était à l'époque le garde du corps (voir plus loin **Gérer Rio**), toujours dans un aéroport. La discussion a eu lieu à bord d'un jet privé dont le solo avait pris les commandes. De fait, entre deux contrats, Freeze vit et se déplace à bord d'un jet privé, aménagé en spacieux appartement. L'appareil est stationné depuis plusieurs jours à l'aéroport de la ville. Quant à *Murène*, un échange de services, du travail ou une somme rondelette lèveront le voile de la confidentialité.

**Consulter Price** ou une source médiatique permet de savoir que Freeze est connu des services de police et qu'il possède un abonnement Trauma Team. C'est ainsi qu'il apparaît parmi les victimes d'une fusillade en 2015 (tentative d'assassinat d'une actrice qu'il protégeait). Le rapport de police contient des informations médicales et personnelles fournies par Trauma Team et le Centre Medical de Night City (les PJ obtiennent les mêmes en piratant ces deux institutions). Ron Carver alias Freeze, de Boston, a commencé sa carrière avant 2010. Ses greffes ont été listées avant l'opération de 2015 : les PJ sauront à quoi s'en tenir. Se trouvent également, parmi les notes, les numéros de ports d'armes et de licences, permettant de conduire à peu près n'importe quoi, de la moto au jet privé.

## Gérer Rio

Si Rio a la certitude d'avoir réussi le coup parfait, il a lui aussi commis quelques erreurs. D'abord, son alibi à Chicago ne résiste pas à deux heures de vérifications. Ensuite, même s'il est au creux de la vague, quelques corpos, clubs de fans et médias spécialisés gardent un œil sur son talent. Et puis Fenton ou Prodan sont prêts à donner un coup de pouce aux PJ dans leur chasse aux informations, en signe de bonne volonté. Enfin, depuis le scandale de 2017, Rio a davantage alimenté les pages *people* que la rubrique musicale. On le voit au bras de stars de la mode, du cinéma ou du sport, entre deux annonces de mariages ou de séparations. En 2019, l'intérêt des médias s'essouffle pourtant, le musicien se fait plus rare en première page : la rumeur le dit en couple pour de bon avec un mannequin européen. Plusieurs noms filtrent, dont sa dernière conquête, Stella Conti. Comme Rio a un égo surdimensionné, il fréquente encore tout vernissage, défilé de mode ou soirée VIP du moment qu'un media y est présent. « VIP addict », il n'est pas du genre à se cacher dans un trou crasseux de la Zone. Rio a également un faible pour la mode et celles qui la portent. Un Dataterm ou un média spécialisé « people » pointe vers Stella Conti. Si les PJ ont fouillé chez Rio, la demoiselle est présente sur presque tous les magazines trouvés sur place. Égérie des cosmétiques et vêtements de la marque italienne *Appia*, la belle a un pied-à-terre dans le quartier de Charter Hill. Rio y a installé son studio-mobile roulant où il travaille, protégé des curieux par le service d'ordre de la reine des podiums. Celle-ci doit défiler le 27 au soir à 22 h dans les jardins de l'Hacienda, le casino-hôtel de Night-City, pour ce qui sera l'un des événements de l'année. En théorie, Rio aura terminé son travail et l'accompagnera. Freeze sera présent pour toucher la dernière partie de son salaire avant de voler vers d'autres cieux.

## PNJ

### Boosters (Maelströms et autres...)

INT 5 REF 9 TECH 4 SF 8 BT 6 CH 7 MV 7 CON 8 EMP 4  
Fusil et pistolet 5, Escrime 8, Lutte 7, Esquive et Endurance 5, Armes lourdes 4.

Un cybermembre minimum, tous ont des étrépeurs.

Protections 4 à 20, Pistolets moyens et lourds, Fusils moyens ; 50 % avec booster de réflexe et/ou armure sous-dermique.

### Freeze (Ron Carver)

INT 7 REF 10/11 TECH 7 SF 10 EMP 8/3 BT 6 CH 8 MV 10  
CON 11

**Compétences :** Sens du combat 9, Connaissance de la rue 5, Style 7, Look 5, Social 3, Intimidation 8, Interrogatoire 7, Perception 8, Perception humaine 6, Suivre/pister 5, Lutte 6, Esquive 7, Conduite Auto 5, Pilotage jet 5, Pistolet 8, Mêlée 8, Fusil 7, Karaté 8, Armes automatiques 9, Résistance tortures et drogues 6.

**Cybernétiques :** Prise d'interface, Connexion superarme, Puces diverses, Cybersoptique, Lunette de visée, Infrarouge, Affineur d'image, Booster de réflexe Sandevistan (+3), Liaison radio, Antidouleur, Peau tissée, Treillisage muscles et os, Cyberbras gauche blindé PA 20 avec vérin hydraulique.

**Équipement :** Détecteur de mouvement, Téléphone cellulaire.

**Protections :** Costume doublé kevlar (PA20).

**Armes :** Pistolet Armalite 44 monté en Superarme et 5 chargeurs, 2 PM Ingram Mac 14 et 8 chargeurs (balles blindées).

### Solo type

Voir caractéristiques des gardes dans le livre de règles p. 191 et suivantes, avec un matériel plus lourd.

### Rio

Voir caractéristiques de Pythagore p. 213, Pistolet et Lutte 4, Mêlée 5, un pistolet lourd

### Diego Almensa/ Andel Prodan/ Lynn Fenton

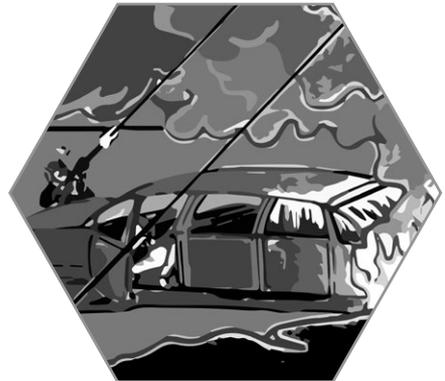
INT 8 REF 76 TECH 4 SF 8 BT 9 CH 6 MV 7 CON 9 EMP 8

**Compétences :** Ressources 7, Connaissance de la Rue 6, Look 7, Habillement et style 7, Gestion 4, Éducation 5, Perception 5, Perception humaine 8, Intimidation 5, Investissements 4, Interrogatoire 8, Baratin et Persuasion 7, Esquive 5, Pistolet 6, Armes automatiques 6, Lutte 4.

**Protections :** Costume doublé kevlar (PA 20).

**Armes :** Pistolet Armalite 44.

**Prothèses :** 1 cyberoptique avec Antiéblouissement, cyberaudio avec Implant téléphonique, Brouilleur, Écoute amplifiée, Analyseur de stress vocal, Support de puces, Antidouleur, Neuromat, Prises d'interface, Peau tissée, Treillisage muscles et os.





Un scénario de **Cultösauros** • Illustrations de **Stéphane Sabourin** et **DP**

# Frissons et tremblements

## pour *Space 1889*

### Ce scénario se déroulant sur Mars a été écrit pour des PJ britanniques.

Les références bibliographiques renvoient aux pages de la première édition du jeu. CAW renvoie au *Conklin's Atlas of the Worlds*, MT à *More Tales From the Ether*, SC au *Soldier's Companion* et TFE à *Tales From the Ether*, qui peuvent fournir quelques précisions utiles sur certains points du contexte, mais aucun de ces suppléments n'est nécessaire pour faire jouer ce scénario.

## MYLARKT

Les personnages se trouvent actuellement à Mylarkt, ville indépendante située entre Gorovaan et Méroé (Meroe). Mylarkt est située sur le trajet par canal entre la colonie britannique de Syrtis Lapis, dont Gorovaan est la pointe septentrionale, et la Ligue Boréosyrtienne (Boreosyrtris League, p. 153, CAW p. 75, SC p. 150), dont fait partie Méroé. La région située entre Mylarkt et Méroé est en partie décrite dans le scénario « The Lurker in the Moor » (MT pp. 16-29).

Ce matin, l'émotion est grande dans la toute petite communauté britannique de Mylarkt : une patrouille de soldats martiens vient de ramener en ville un Anglais en piteux état, qui dit s'appeler John Fisher et être le seul survivant de l'escorte de Sir Richard Jamieson, émissaire de Sa Majesté auprès de la cité de Polodaar. Sir Richard lui-même a été fait prisonnier et jeté dans les geôles de son palais par le prince Manaari, qui exige une rançon (importante) en échange de sa libération (faute de quoi il sera exécuté dans trois mois).

Anthony Walton, le consul britannique à Mylarkt, fait aussitôt prévenir le gouverneur de Gorovaan. Mais il faudra plusieurs jours pour que ce dernier soit informé, décide quoi faire, et agisse. Walton recrute donc, parmi les Britanniques présents dans la ville, un commando de volontaires pour tenter de délivrer Sir Richard : les personnages.

---

**Space 1889** est l'ancêtre des JdR steampunk, paru à une époque où ce terme n'était pas encore couramment employé (Jeter l'avait soumis au magazine *Locus* en 1987). Il situe, comme son nom l'indique, son action en 1889, mais les Terriens, grâce au propulseur éthérique inventé par Thomas Edison, ont pu se lancer à la conquête de l'espace, et les rivalités coloniales de notre propre Histoire sont ainsi étendues à Mars et à Vénus, toutes deux déjà habitées par des peuples indigènes.

Mars, planète mourante à la civilisation en déclin et dont les canaux s'assèchent peu à peu, est le principal centre d'intérêt du jeu. Vénus est une planète jeune en grande partie couverte de jungles où vivent des dinosaures. La Lune et Mercure sont moins bien connues.

*Space 1889* a été réédité chez Clockwork Publishing en 2011.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/space-1889/space-1889-en>

---

## Au pays des fourrures

Polodaar, ville indépendante située à quelques centaines de kilomètres seulement de la calotte glaciaire boréale, tire principalement sa richesse du commerce des fourrures. Elle est superficiellement évoquée dans le scénario « The Puzzle of the Shard » (<http://www.heliograph.com/trmgs/trmgs4/shard.shtml>) paru dans *Challenge* n° 41 (pp. 19-29).

Polodaar est convoitée par les Danois (qui ont mené depuis la cité plusieurs expéditions boréales), ce que les Anglais voient d'un mauvais œil. Afin de créer des liens commer-



step15ad1103

ANNÉE  
1988

ciaux (préalables à une annexion en bonne et due forme), un émissaire plénipotentiaire (Sir Richard) a été envoyé par Syrtis Lapis pour négocier des accords exclusifs sur le commerce des fourrures. Ces négociations se sont mal passées, en raison des exigences de Jamieson et du regain de tension entre Britanniques et Martiens lié au conflit oenotrien.

Avant leur départ, les personnages peuvent interroger John Fisher pour tenter d'obtenir des informations supplémentaires, en particulier sur le lieu de détention de Sir Richard, la topographie de la ville et ses défenses. Le rescapé est épuisé, mais il tente de répondre de son mieux.

Aucun canal ne relie directement Mylarkt à Polodaar. Les personnages font donc le trajet entassés à bord d'un petit navire volant : le Puffin, chaloupe à vapeur (*steam launch*, p. 74 et 204) commandée (et pilotée) par le capitaine Arthur Downing, un négociant indépendant âgé d'une cinquantaine d'années, lequel s'est mis avec son équipage à la disposition du consul Walton.

1250 km environ (un peu moins de 800 miles) séparant à vol d'oiseau les deux villes, il faut presque trois jours au Puffin pour faire le trajet. Les risques de croiser un navire pirate ou des Hauts Martiens (High Martians) dans cette région sont relativement faibles, mais pas inexistant : le MJ reste donc libre de pimenter le trajet par une rencontre. Downing est un capitaine expérimenté et prudent (certains personnages pourraient le trouver timoré).

Même en journée, comme les personnages sont loin au nord et en altitude, l'air est nettement plus frais que ce à quoi Mars les a habitués, ce qui pourrait les faire sérieusement frissonner s'ils sont insuffisamment couverts.

En arrivant en vue de Polodaar, Downing redouble de prudence, naviguant à très basse altitude au dessus du désert rocailleux en maintenant toujours des collines entre le Puffin et la ville (et les canaux qui y mènent). Il finit par se poser dans une zone accidentée à une vingtaine de kilomètres au sud-est de la cité, où il attendra le retour des personnages, qui doivent pour leur part faire le reste du trajet à pied (quarante kilomètres aller-retour).

Downing refuse catégoriquement de mener une reconnaissance au dessus de Polodaar, et encore plus de tenter une extraction par la voie des airs.

Le trajet jusqu'à Polodaar ne présente pas de difficulté particulière. De jour, la chaleur est presque supportable sous cette latitude, mais les personnages risquent d'être repérés. De nuit, le désert est encore plus froid que dans Syrtis Lapis.

Dans cette zone, le désert cède peu à peu la place à une terre fertile grâce à l'eau des canaux. Les grands prédateurs ont été exterminés par les indigènes de la ville proche, mais on peut toujours tomber sur une meute de roogies (p. 183 et 210), par exemple.



Pendant le trajet à pied, les personnages ont la surprise de sentir une brève secousse sismique ébranler le sol sans provoquer de dégâts visibles.

## POLODAAR

Polodaar est située à la jonction de trois canaux. Autrefois, la ville s'étendait sur les deux rives de chacune de ces voies d'eau, mais la partie habitée (où se trouve le palais princier où Sir Richard est emprisonné) se limite désormais à la berge nord du canal d'Umbra. Les personnages, qui se trouvent sur la berge sud, doivent trouver un moyen de traverser.

Les grands canaux martiens sont larges de plusieurs centaines de mètres, mais la partie en eau est beaucoup plus réduite et ne mesure ici qu'environ cent mètres au cœur de la ville. Un pont monumental (mais bien endommagé par endroits) relie les ruines méridionales à la zone habitée, mais il est situé dans l'enfilade d'une avenue et pourvu d'un poste de garde à son extrémité nord, et peut donc difficilement être franchi discrètement, surtout de jour. On peut traverser à la nage, ou construire un radeau au moyen d'arbres rabougris poussant dans les ruines (ruines dont le bois a depuis longtemps disparu, recyclé, brûlé ou rongé par les vers). Un MJ d'humeur généreuse pourrait accorder aux aventuriers de découvrir une barque abandonnée, qui prend l'eau mais leur permet quand même de traverser, non sans quelques inquiétudes.

Entrer dans la ville par les égouts (qui débouchent dans le canal) plutôt qu'à l'air libre est une possibilité (le scénario *Ausonian Stalker* dans TFE (pp. 52-63) contient des précisions sur les égouts des villes martiennes).

Une fois les personnages en ville, de nouvelles secousses sismiques surviennent, de plus en plus fortes et de plus en plus rapprochées. Des pierres, voire de gros blocs, se détachent de bâtiments, mais il n'y a pas de dégâts importants aux constructions et aucun aventurier n'est blessé.

La population de Polodaar quant à elle s'alarme de plus en plus au fil des secousses. La situation est inhabituelle, aucun des habitants n'a jamais vécu de séisme, et personne ne sait comment réagir, mais la nervosité grandit.

Après que les exigences inacceptables et jugées insultantes de Sir Richard ont abouti au massacre de la délégation britannique, l'ambiance en ville est très nettement anti-Terriens. Les quelques outre-mondiens habitant sur place font profil bas, et ils ont pour la plupart quitté précipitamment Polodaar pour Umbra, quand ils n'ont pas carrément été tués par des excités. Si les personnages ne se dissimulent pas, la situation risque de très vite tourner au vinaigre pour eux. Heureusement, ce ne sont pas les recoins sombres et les bâtiments abandonnés qui manquent, même dans le cœur de la cité, et s'ils sont accoutrés en Martiens, ils peuvent espérer donner le change de loin.



Du fait de la situation excentrée de la cité, les défenses de Polodaar ne sont pas particulièrement renforcées. Les murailles qui entourent la partie habitée sont peu élevées, et éboulées en plusieurs endroits, et il n'y en a pas le long des canaux. Une deuxième muraille, plus haute et en meilleur état, entoure le cœur de la ville où sont entre autres regroupés palais des nobles et temples, mais ses portes ne sont fermées que la nuit. Le palais princier lui-même, reconnaissable à ses hautes tours en ruine sur lesquelles flotte l'étendard de la cité, possède son propre mur d'enceinte, haut de cinq mètres et correctement entretenu, mais dont seule l'unique porte est gardée.

La garde de la ville fait des rondes sur les deux murailles, surveille en permanence les environs de Polodaar (les guetteurs ne font pas preuve d'un zèle particulier, mais des patrouilles à dos de gashant sortent tous les jours de la ville pour grenouiller dans un rayon d'une quinzaine de kilomètres, et jusqu'à trente le long des canaux), et circule dans les rues. Elle n'hésitera pas à intervenir en cas de grabuge et interpellera tout Terrien inconnu, mais elle est plus habituée à s'interposer dans les bagarres d'ivrognes et à poursuivre des voleurs à la tire autour du souk qu'à affronter des aventuriers armés et aguerris. Toutefois, en cas de menace sérieuse et une fois la hiérarchie informée, la réponse sera à la hauteur.

Si les personnages sont capturés, ils seront interrogés (sous la torture si nécessaire) pour obtenir le plus d'informations possible sur les raisons de leur présence à Polodaar. Ceux dont il semble possible de tirer une rançon (Soc 6) rejoindront Sir Richard dans les prisons du palais princier, les autres sont destinés à être exécutés.

## Le palais

Pénétrer dans l'enceinte du palais du prince Manaari est possible de plusieurs façons, mais il est peu probable que les personnages y parviennent (au moins dans un premier temps). La muraille enserme un parc verdoyant et arboré, irrigué par l'eau du canal boréal (via un canalicule large d'environ un mètre qui arrive au cœur du parc et où aboutissent également les égouts du palais), dans lequel s'élèvent plusieurs bâtiments imposants : le palais proprement dit, la caserne des gardes princiers (avec ses écuries monumentales), et une ménagerie dont les cages renferment des animaux venus de toute la planète (l'actuel prince apprécie particulièrement les oiseaux chanteurs, mais l'échantillon de grands fauves rassemblés pour la plupart par son père Tugivirakh est impressionnant). On peut s'inspirer pour la disposition des lieux de la villa-forteresse représentée p. 181 (mais le palais est beaucoup plus imposant).

Sir Richard est détenu dans les geôles qui se trouvent au premier sous-sol du palais. Cette information peut être arrachée par la force à la plupart des occupants des lieux (avec plus ou moins de précisions selon qui la fournit).

## Attention les secousses

Tôt ou tard, les personnages risquent de se retrouver aux prises avec des gardes suffisamment nombreux, suffisamment bien armés et suffisamment compétents pour leur donner plus que du fil à retordre, qu'il s'agisse des gardes de la ville ou des gardes princiers. Ils vont donc devoir battre en retraite, plus ou moins précipitamment, éventuellement après avoir subi quelques blessures plus ou moins graves, et avec des poursuivants plus ou moins nombreux sur leurs talons. Faites en sorte de les acculer dans une souricière et qu'ils aient le sentiment que tout est perdu.

C'est à ce moment là qu'une très violente secousse sismique ébranle Polodaar pendant plusieurs minutes, faisant s'écrouler la plupart des grandes tours encore debout et ravageant la ville. Les dégâts sont très importants et l'affolement général. De nombreuses victimes gisent sous les décombres, les rues sont encombrées de gravats, les animaux domestiques sont pris de panique. Les aventuriers, coincés dans un réduit par les gardes qui les acculaient, sont miraculeusement indemnes, à quelques égratignures près, mais ils sont couverts de poussière et la seule issue de leur refuge est bloquée par d'énormes blocs. Heureusement pour eux, la secousse a fissuré la paroi derrière eux, et quelques heures à s'acharner sur les pierres pour finir de les desceller devraient leur permettre de se frayer un passage.

Quelques répliques beaucoup moins violentes se font occasionnellement sentir, provoquant de nouveaux effondrements, mais le but est de stresser les joueurs, pas d'esquinter plus leurs personnages.

Polodaar offre désormais une vision d'apocalypse. Plus un seul bâtiment n'est intact, et presque tous se sont complètement effondrés : la ville est détruite. La plupart des habitants sont morts, ensevelis sous les décombres, ou se sont enfuis hors de la ville en attendant que les secousses cessent. En déambulant parmi les ruines, les aventuriers rencontreront quelques Martiens éplorés creusant les gravats de leurs mains ensanglantées pour tenter de dégager un proche, mais aussi de petits groupes de pillards qui profitent de la situation pour se servir dans le contenu des maisons éventrées. À moins qu'ils ne paraissent vulnérables, personne ne tentera de s'en prendre à eux. Les gardes survivants ont escorté les rescapés hors de la ville et assurent pour l'instant la sécurité des campements de fortune en périphérie des ruines.

Par contre, si les personnages se rendent à l'emplacement du palais princier, ils y trouveront un groupe de pillards occupés à retourner les gravats pour s'emparer de tout ce qui brille. Ceux-ci les considéreront comme des concurrents potentiels. Si les aventuriers expliquent qu'ils cherchent juste à accéder aux prisons du palais, les pillards peuvent leur indiquer grossièrement là où elles se trouvaient ; mais si nos héros ont de quoi les tenter, ils tenteront de les attaquer par trahison alors qu'ils sont occupés à fouiller les décombres.



La ménagerie du palais n'a pas été épargnée par les dégâts. Mais si la plupart de ses occupants sont morts ou se sont enfuis, quelques-uns fouinent encore sous les ruines ou à proximité. Un tigre des steppes (*steppe tiger*, p. 182 et 210) pourrait bondir sur les personnages alors qu'ils tentent de se glisser sous des plaques de gravats (ou au contraire, mettre en fuite les pillards si ceux-ci allaient avoir le dessus).

Les aventuriers peuvent accéder aux geôles en rampant sous les décombres le long du trajet du canalicule qui recevait les égouts du palais. Un koko vert (*green koko*, p. 182 et 210) s'y est réfugié, et l'affronter dans la quasi-obscurité (voire carrément dans l'obscurité si l'éclairage apporté par les personnages tombe à l'eau) sera une épreuve particulièrement stressante. En élargissant par la force l'ouverture grillagée de l'un des égouts, un individu suffisamment svelte et souple pénétrera dans les sous-sols du bâtiment, partiellement écrasés par le poids des gravats des étages supérieurs, et parvenir jusqu'aux cellules.

## ÉVASION

Sir Richard, le seul Terrien prisonnier, est en piteux état. Sa captivité n'a pas duré suffisamment longtemps pour qu'il soit devenu famélique et échevelé, mais ses habits sont sales et déchirés, son état d'hygiène est déplorable, il porte les traces de multiples coups, il est affamé, et de plus une pierre tombée pendant le séisme l'a assommé, lui mettant la tête en sang (au premier regard, on pourrait même le croire mort). Forcer la grille de sa cellule est difficile (l'affaîsissement du plafond l'a voilée).

Une fois Jamieson libéré et de retour à la surface, les personnages n'ont plus qu'à rejoindre le Puffin. Les ponts sur les canaux se sont tous effondrés, mais il est possible de prendre un bateau de pêche au port de Polodaar pour faire la traversée.

Alors qu'ils prennent pied sur la rive sud du canal, les aventuriers sont repérés par des gardes revenus dans les ruines pour rechercher et secourir d'hypothétiques survivants restés coincés. Selon les éventuelles précautions prises pour éviter les poursuites (couler les bateaux du port, pour commencer), ils ont plus ou moins d'avance sur l'escouade qui se lancera à leurs trousses (s'ils n'ont pas d'embarcations en bon état pour traverser le canal, les gardes sont à pied, sinon ils sont à dos de gashant). N'oubliez pas que des répliques continuent à survenir de temps en temps.

Idéalement, les personnages devraient arriver à l'endroit où ils ont laissé le Puffin avec les gardes sur leurs talons... pour découvrir avec horreur que le navire volant n'est plus là.



## Derniers retranchements

Les aventuriers n'ont plus le choix qu'entre fuir éperdument à travers le désert, et tenter de mettre à profit les quelques minutes d'avance qu'ils ont sur leurs poursuivants pour organiser un simulacre de position retranchée en profitant du relief accidenté, et la tenir aussi longtemps que possible en vendant chèrement leur peau.

La situation est vraiment désespérée. Plusieurs personnages ont été blessés et les Martiens vont lancer la curée quand le staccato d'une mitrailleuse Nordenfelt retentit. Des assaillants s'effondrent, fauchés par les balles : c'est le Puffin qui revient *in extremis* pour sauver les aventuriers ! Le capitaine Downing avait simplement pris l'air à cause des secousses sismiques qui risquaient d'endommager son navire...

Avec l'appui de la mitrailleuse, les personnages parviennent à mettre leurs adversaires en déroute ou à les tuer. Ils peuvent alors embarquer avec Sir Richard à bord du Puffin, qui met le cap sur Gorovaan.

## LES PNJ

**Gardes** : Soldier (Experienced), p. 209

**Pillards** : Bandit (Trained), p. 209

**Philip Gilham** (compagnon de Mary Jackson) : Gentleman Companion, p. 38

*Motivations* : *Steady, Love*

### Sir Richard Jamieson

*Str* 3

*Fisticuffs* 2

*Throwing* 1

*Close Combat (edged weapon)* 2

*Agl* 2

*Stealth* 1

*Marksmanship (pistol)* 1

*End* 1

*Int* 4

*Observation* 5

*Chr* 5

*Eloquence* 6

*Theatrics* 1

*Bargaining* 3

*Linguistics (french)* 5, (*german*) 2, (*koline*) 2, (*parhooni*) 2, (*umbran*) 2

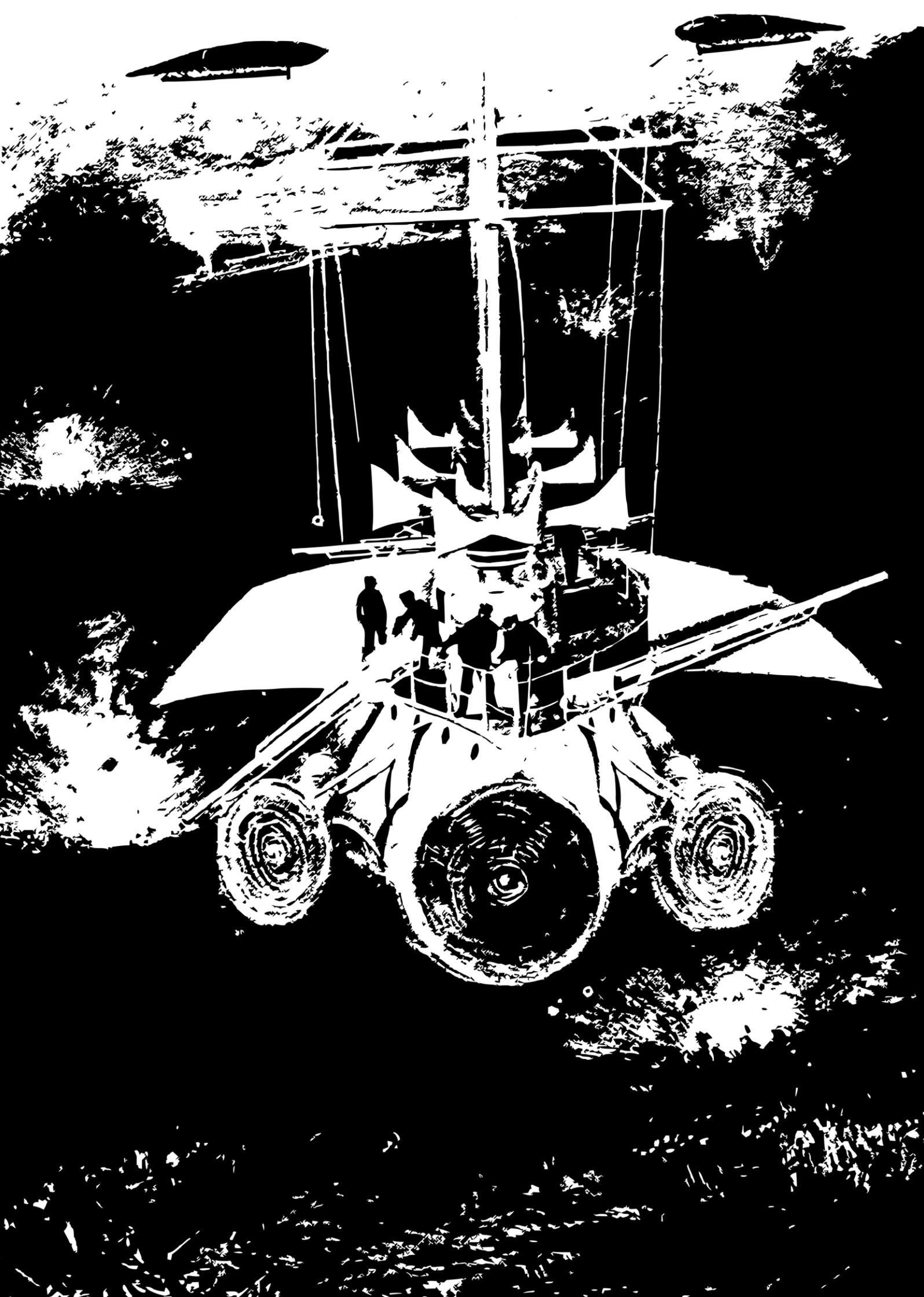
*Soc* 6

*Riding (horse)* 5

*Leadership* 2

*Motivations* : *Proud, Ruthless*

Lorsque les personnages le libèrent, Sir Richard est épuisé et choqué. Une fois en sécurité et requinqué, il deviendra insupportablement hautain et odieux.





ANNÉE  
1988

Arthur Downing

- Str* 4
- Fisticuffs* 3
- Throwing* 2
- Trimsman (aerial flyer)* 1
- Agl* 3
- Stealth* 2
- Marksmanship (rifle)* 2
- Mechanics (steam)* 1
- End* 3
- Wilderness Travel (foraging)* 2
- Swimming* 1
- Int* 5
- Observation* 4
- Gunnery (machinegun)* 2
- Chr* 4
- Eloquence* 3
- Theatrics* 1
- Bargaining* 5
- Linguistics (koline)* 3, (*umbran*) 1, (*parhooni*) 1
- Soc* 2
- Riding (horse)* 1
- Piloting (aerial flyer)* 5
- Leadership* 3
- Medicine* 1
- Motivations* : *Cautious, Frugal, Loyal*

L'équipage du Puffin

Peter Davies

- Str* 4
- Fisticuffs* 3
- Throwing* 2
- Close Combat (bashing weapon)* 2
- Trimsman (aerial flyer)* 5
- Agl* 4
- Stealth* 3
- Mechanics (steam)* 1
- End* 4
- Wilderness Travel (mountaineering)* 3
- Swimming* 2
- Int* 4
- Observation* 5
- Chr* 2
- Eloquence* 1
- Soc* 3
- Riding (horse)* 2
- Piloting (aerial flyer)* 3
- Motivations* : *Stubborn, Friendly*

Steven Rutherford

- Str* 4
- Fisticuffs* 3
- Throwing* 2
- Trimsman (aerial flyer)* 2
- Agl* 6
- Stealth* 5
- Mechanics (steam)* 6
- End* 3
- Wilderness Travel (mapping)* 2
- Fieldcraft* 1
- Swimming* 1
- Int* 5
- Observation* 4
- Engineering (naval architecture)* 1
- Gunnery (machinegun)* 1
- Chr* 1
- Linguistics (koline)* 1
- Soc* 2
- Riding (gashant)* 1
- Piloting (aerial flyer)* 1
- Motivations* : *Responsible, Knowledge*

Jason Nicholls

- Str* 6
- Fisticuffs* 5
- Throwing* 3
- Trimsman (aerial flyer)* 5
- Agl* 4
- Stealth* 3
- Mechanics (machinist)* 1
- End* 5
- Wilderness Travel (mountaineering)* 4
- Swimming* 2
- Int* 3
- Observation* 2
- Gunnery (machinegun)* 5
- Chr* 1
- Linguistics (koline)* 1
- Soc* 2
- Riding (gashant)* 1
- Piloting (aerial flyer)* 3
- Medicine* 2
- Motivations* : *Adventuresome, Greedy*




---

 >>
   
 Pré-tirés
 

---

|                          | Henry McCallum             | Abigail Dewey                            | Charles Morton                | Mary Jackson   | Robert Smith                             |
|--------------------------|----------------------------|--|-------------------------------|--|--|
|                          | Sous-officier d'artillerie | Exploratrice et chasseuse de gros gibier | Colonial Office puis marchand | Reporter puis aventurière (accompagnée de Philip Gilham) | Médecin et scientifique                  |
| <b>Str</b>               | <b>6</b>                   | <b>2</b>                                 | <b>2</b>                      | <b>1</b>   | <b>2</b>                                 |
| <i>Fisticuffs</i>        | 5                          | 1  | 1                             | 0  | 1  |
| <i>Throwing</i>          | 3                          | 0  | 1                             | 0  | 1  |
| <i>Close Combat</i>      | (edged weapon) 2           | 0  | 0                             | (edged weapon) 1   | 0  |
| <i>Trimsman</i>          | 0                          | 0  | 0                             | 0  | 0  |
| <b>Agl</b>               | <b>4</b>                   | <b>5</b>                                 | <b>1</b>                      | <b>4</b>   | <b>5</b>                                 |
| <i>Stealth</i>           | 3                          | 4  | 0                             | 3  | 4  |
| <i>Crime</i>             | 0                          | 0  | 0                             | (pickpocket) 1   | 0  |
| <i>Marksmanship</i>      | (rifle) 2                  | (rifle) 3                                | (pistol) 1                    | (pistol) 2   | 0  |
| <i>Mechanics</i>         | (machinist) 2              | 0  | 0                             | 0  | (electricity) 2                          |
| <b>End</b>               | <b>End 5</b>               | <b>6</b>                                 | <b>3</b>                      | <b>3</b>   | <b>1</b>                                 |
| <i>Wilderness Travel</i> | (foraging) 6               | (mountaineering) 7<br>(foraging) 4       | (mapping) 2                   | (mountaineering) 3                                       | 0  |
| <i>Fieldcraft</i>        | 0                          | 2  | 0                             | 0  | 0  |
| <i>Tracking</i>          | 0                          | 2  | 0                             | 0  | 0  |
| <i>Swimming</i>          | 2                          | 4  | 1                             | 1  | 0  |
| <b>Int</b>               | <b>3</b>                   | <b>4</b>                                 | <b>5</b>                      | <b>6</b>   | <b>6</b>                                 |
| <i>Observation</i>       | 2                          | 3  | 5                             | 6  | 7  |
| <i>Engineering</i>       | (explosives) 1             | 0  | 0                             | 0  | (structural engineering) 3               |
| <i>Science</i>           | 0                          | 0  | 0                             | 0  | (biology) 5                              |
| <i>Gunnery</i>           | (machinegun) 4             | 0  | 0                             | 0  | 0  |
| <b>Chr</b>               | <b>1</b>                   | <b>3</b>                                 | <b>6</b>                      | <b>5</b>   | <b>3</b>                                 |
| <i>Eloquence</i>         | 0                          | 2  | 7                             | 6  | 2  |
| <i>Theatrics</i>         | 0                          | 0  | 2                             | 4  | 0  |
| <i>Bargaining</i>        | 1                          | 0  | 4                             | 2  | 0  |
| <i>Linguistics</i>       | 0                          | (parhooni) 3<br>(koline) 1<br>(umbran) 1 | 4                             | (french) 4<br>(german) 2<br>(russian) 2<br>(parhooni) 2  | (german) 3<br>(french) 1<br>(parhooni) 1 |
| <b>Soc</b>               | <b>2</b>                   | <b>1</b>                                 | <b>4</b>                      | <b>2</b>   | <b>4</b>                                 |
| <i>Riding</i>            | (horse) 1                  | (gashant) 1                              | (gashant) 3                   | (horse) 1  | (horse) 3                                |
| <i>Piloting</i>          | 0                          | 0  | 0                             | 0  | 0  |
| <i>Leadership</i>        | 2                          | 1  | 2                             | 1  | 0  |
| <i>Medicine</i>          | 0                          | 0  | 1                             | 0  | 3  |
| <i>Wealth</i>            | 80 £                       | 10 £                                     | 2 000 £                       | 800 £  | 150 £                                    |



Un scénario d'Orlov • Illustrations de Stéphane Sabourin

# Les Âmes Mortes

## pour *Advanced Dungeons & Dragons 2*

**Alors que les PJ sont chargés d'enquêter sur des manigances criminelles au sein d'une collectivité minière, ils découvrent qu'elle est dirigée par des bandits sans scrupules. L'asservissement des mineurs pourrait bien être éternel...**

### NOTE LIMINAIRE

Ce scénario prévu pour le monde de Faucongris se déroule dans le domaine de la cité du même nom en 591. Il peut être adapté à d'autres univers dans lesquels on trouve des mines, des réfugiés de guerre et des organisations mafieuses.

Dans le monde de Faucongris, la Pavoisie, un territoire détenu par un ordre de chevalerie, a été envahie par l'empire maléfique du demi-dieu Iuz. Cette conquête s'est soldée par l'exil de milliers d'habitants qui traversèrent la mer intérieure du Nyr Dyv pour se réfugier dans le domaine dépendant de la cité de Faucongris, une cité-état très peuplée où l'afflux de ces réfugiés ne va pas sans provoquer des tensions. Ce scénario, qui s'inspire des *Âmes Mortes* et du *Revizor*, deux œuvres de N. Gogol, essaie d'explorer ces tensions.

### L'histoire en quelques mots

L'Abbor-Alz est une région de collines qui se situe à une centaine de kilomètres au sud-est de la Cité Libre de Faucongris. Elle connaît une mise en valeur minière pour extraire du fer et du charbon dont la demande est stimulée par l'état de guerre qui dure depuis quinze ans. Il y a dix ans, une entreprise originaire de la Cité Libre, la Compagnie du Sud, se fit concéder l'exploitation des gisements découverts dans la Vallée des Quarante Tertres, un val isolé de l'Abbor-Alz. La Compagnie s'est également engagée auprès de la guilde des Travailleurs à n'employer dans ses exploitations que des membres de la guilde contre la prise en charge par celle-ci de la moitié du salaire de ceux-ci.

---

La seconde édition des règles avancées de **Donjons et Dragons** a été publiée par T.S.R. en 1989. Hormis ses illustrations en couleur, son fameux THACO, la disparition du moine, de l'assassin et du demi-orque, cette seconde édition ne constituait pas une rupture majeure. *AD&D* restait le même : un jeu médiéval-fantastique générique. En terme de marché, elle a cependant propulsé TSR et, avec l'éditeur de Lake Geneva, une partie des éditeurs du hobby dans un modèle économique marqué par la profusion des suppléments et par la professionnalisation croissante de la production, de l'écriture à l'impression. Aussi s'agit-il moins ici moins de célébrer cette deuxième édition que le monde de Greyhawk (Faucongris en français), l'univers créé par Gary Gygax au début des années 1970, un monde à la fois cohérent et surprenant, typique de ce qui fait la force de *Donjons et Dragons* et profondément original par le fait qu'il s'agisse du premier monde créé en jeu sur une aussi longue durée.

Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/ad-d-regles-avancees-officielles-de-donjons-et-dragons/ad-d-2eme-edition/manuel-des-joueurs-2eme-ed-fr>

---

Après que la région fut rendue sûre et une route construite, l'exploitation des gisements put démarrer.

Quatre exploitations virent le jour. La Serpentine, le Mont Chauve, la Rouge Source et le Puy Noir sont devenus de petites unités de production fabriquant des armes et des outils en fer. La production est acheminée vers Casteltempête où elle rejoint les grandes routes commerciales.



step 200/103

La Compagnie du Sud est contrôlée par le cruel Simpkin Furzear, un des maîtres de la Guilde des voleurs. Son neveu, Marik est le propriétaire nominal de la compagnie et supervise sur place l'exploitation. À l'aide de ses gardes, il a transformé les Quarante Tertres en enfer à ciel ouvert qui vint à bout des premiers travailleurs.

Marik ne déclara pas les morts et se contenta de les enterrer pour continuer à toucher les subventions de la Guilde. Il fit appel à son oncle pour lui trouver de nouveaux travailleurs. Simpkin recruta des travailleurs dans la main d'œuvre réfugiée pavoisienne. Il étendit même l'escroquerie de Marik, en achetant à des patrons peu scrupuleux les certificats d'appartenance à la guilde de leurs travailleurs morts. Cinq cent travailleurs de la guilde travaillent ainsi officiellement aux Quarante Tertres, générant chaque année une subvention de 3 000 pièces d'or pour la compagnie.

Trouver des travailleurs clandestins ne pose pas de problèmes. À une dizaine de kilomètres au nord de la cité Libre, sur les rives de la rivière Selitane, se trouve un poste de quarantaine dans lequel doivent transiter les réfugiés. Simpkin a convaincu (grâce à son *anneau d'influence humaine*) le chef de poste, le capitaine Klut, de laisser ses agents recruter des travailleurs parmi les familles de migrants qui s'entassaient dans le camp. A coup de promesses et de primes généreuses, de nombreux réfugiés se sont engagés pour la compagnie. Munis de certificats de membres de la guilde décédés, ils sont amenés aux Quarante Tertres par voie fluviale. Une fois sur place, ils déchantent : leur salaire est constamment amputé de frais divers et les gardes se montrent parfois brutaux. Marik garde ce trafic secret car il craint que la Guilde n'envoie quelqu'un pour vérifier les certificats des travailleurs et suspende la subvention. La Guilde est cependant d'avantage préoccupée par la concurrence qu'imposent à ses membres les réfugiés qui se massent sous les murs de la Cité Libre.

Marik est allé encore plus loin. Après que des mineurs aient reporté la présence de morts-vivants dans les tunnels (il s'agit des premiers mineurs), il fit appel à un prêtre de Iuz du nom de Jaffée afin qu'il asservisse les zombis pour en faire de nouveaux mineurs. Jaffée les installa dans une mine qui n'avait pas encore été exploitée et porte le nom de la Cinquième. C'est cette pratique qui explique le destin de Dame Colombe. Cette aristocrate pavoisienne s'est intéressée au sort des populations en quarantaine et s'est mise en tête d'enquêter sur les pratiques de la Compagnie. Déguisée en homme, elle s'est portée volontaire. Mais, un garde découvrit son secret, la viola et la tua. Elle fut nécro-animée par Jafée.



## Implication des PJ

Les pré-tirés connaissent Dame Colombe ou Nicola Nortoi, sinon les PJ ont été embauchés par Boland pour retrouver Dame Colombe, à moins qu'ils n'aient enquêté de leur propre chef sur la manière dont sont traités les travailleurs pavoisiens. Ils peuvent également être de simples aventuriers en quête d'un trésor enfoui au fond de la Cinquième.

## PRÉ-TIRÉS

### Eflame, Elfe, prêtre (Bocob) 4, mage 4, CB

*CA 0, HP22, TACO18, AT#1, 1D6+1 ou sort F10, D16, C13, I15, S15, Ch16*

*Sorts prêtre (4/3), mage (3/2)*

*Sorts sur le grimoire : chute de plume, détection de la magie, projectile magique, lecture de la magie, charme, sommeil, invisibilité, rire hideux de Tasha, ESP, nuage puant, toile d'araignée, dissipation de la magie, vol, boule de feu.*

*Équipement : cotte de mailles elfiques+1, bouclier +1, 250 p.o.*

*Compétences : connaissance de la magie, histoire ancienne, religion.*

Tu es une jeune elfe originaire de Célène. Tu as fait partie des mécontents qui ont préféré quitter le royaume plutôt que de se tenir à l'écart des conflits qui ravageaient le monde. Après avoir combattu en Ulek, tu es arrivée à Faucongris après la paix. Ta quête de savoir et d'une compagnie distinguée t'a amenée à fréquenter le salon de Dame Colombe, un cénacle intellectuel chaleureux. Depuis quinze jours les amis et le domestique de celle-ci s'inquiètent car Dame Colombe ne donne pas signe de vie. Tu t'es portée volontaire pour partir à sa recherche, immédiatement suivie par ce bellâtre rasoir de Sire Bessan.

### Argyle, Humain, Rôdeur 5, LB

*CA2, HP48, TACO17/16, AT#1 ou 2, 1d8+2/1d6+1(+2)*

*F17, D10, C17, I13, S14, Ch11*

*Équipement : épée longue+1, bouclier +1, cotte de mailles +1, arc+1, 10 flèches +2, 2 potions de soins. 125 p.o.*

*Compétences : faire un feu, survie (montagnes), combat aveugle.*

*Ennemi juré : zombis.*

D'origine paysanne et pauvre, tu es originaire d'un village des Collines aux Tertres. Cette région est réputée pour ses légendes et ses récits de morts-vivants à faire dresser les cheveux sur la tête. Mais il ne s'agit pas que de légendes et une énergie maléfique compromet sans cesse la sécurité des vivants, tes voisins et tes parents, qui s'échinent à arracher à ces terres stériles de maigres récoltes. Tu t'es spécialisé dans la lutte contre les morts-vivants. Tes aventures t'ont mis en contact avec Dame Colombe, une fantasque et généreuse dame pavoisienne qui a fait beaucoup pour ta communauté. Alors, lorsque Boland



son domestique t'écrit pour te dire qu'on était sans nouvelle d'elle, tu n'as pas hésité, tu as chevauché jusqu'à Greyhawk pour retrouver la généreuse bienfaitrice de ton village.

### Fletcher, Humain, Voleur6, NB

CA3, HP27, TACO18/16, AT#1 ou 3, 1d6+2/1d3+1

FI3, DI7, CI10, I13, S9, Ch15

PP50, OS50, DP40, DS60, SC50, EC25, ES75, LL 25, *attaque sournoise X3*

*Équipement* : épée courte+2, dards de retour+1, armure de cuir +2, anneau de caméléon. 375 p.o.

*Compétences* : histoire locale, utilisation de cordes, acrobatie, funambulisme.

Tu es né et a grandi dans la cité d'Eldredd. Tes parents ont été tués pendant la guerre et tu as été recueilli et élevé par maître Giorgio, le propriétaire rhénée d'un cirque ambulante. Tu y as appris à marcher sur un fil, à faire le saut de l'ange. Hélas, ta relation avec la fille de Giorgio t'as valu de te faire virer manu militari. Tu t'es ensuite acoquiné avec Mabel, une jolie cambrioleuse de Faucongris, mais la garce n'hésita pas à te délester de ta part après une nuit d'ivresse, te laissant gérer seul les complications survenues avec les autorités. Tes affaires allaient de mal en pis lorsque tu tombas au hasard des rues sur ton cousin Boland. Celui-ci était devenu l'homme de confiance d'une riche rombière pavoisienne. Or, celle-ci vient de disparaître et le cousin cherche des gens assez braves pour la retrouver.

### Bessan, Humain, guerrier4, CB

CA1, HP45, TACO14/15, AT#3/2 ou 2, 1d10+4

FI7, DI6, CI6, I10, S11, Ch14

*Compétences* : histoire locale, héraldique, fabrication d'armes, combat aveugle, spécialiste de l'épée à deux mains.

*Équipement* : épée à deux mains +1, armure de plaques, 300 p.o.

Tu es un jeune noble de la principauté d'Ulek. Turbulent, même si tu es bien intentionné, tu t'es tourné vers une vie aventureuse en rejoignant les armées de la principauté en guerre contre le Pomarj. Devenu aventurier, tu as entrepris de te rendre à Faucongris pour t'y parfaire dans le maniement des armes. En sus de tes entraînements, tu t'es laissé aspirer par la vie mondaine de la métropole et t'es mis à fréquenter salons et endroits à la mode. C'est là que tu as rencontré Eflamme, la plus délicieuse créature qu'il t'ait jamais été donné de voir. A vrai dire, tu es un peu inexpérimenté avec les femmes et encore plus avec les elfes, alors tu appliques ce que t'ont appris les romans de chevalerie : faire preuve de courage et d'audace. Lorsque votre amie commune, Dame Colombe, a mystérieusement disparu, tu t'es donc aussitôt porté volontaire pour aider à la retrouver.

## FAUCONGRIS

Commencer par cette section n'est pas impératif. Si les personnages ne font que chercher un trésor dans la vallée des Quarante Tertres, par exemple, ils peuvent directement débiter à Castel-tempête.

### Recrutés

Les PJ sont recrutés par Boland, le majordome de Dame Colombe. Il les reçoit à l'hôtel particulier de Dame Colombe dans le quartier des étrangers et explique qu'il s'inquiète de la disparition de Dame Colombe. Il paiera 1 000 p.o. s'ils parviennent à la retrouver et peut donner les informations suivantes : Dame Colombe est une demi-elfe d'une quarantaine d'années. Comme elle est généreuse et intrépide, il ne s'est pas inquiété de la disparition de sa maîtresse. Elle a l'habitude de disparaître, mais cela fait un mois qu'il est sans nouvelles. L'intention de Dame Colombe était de partir au poste de quarantaine s'occuper de ses compatriotes pavoisiens.

### L'enquête

S'infiltrer dans le poste de quarantaine n'est pas facile. Les hommes du capitaine Klut sont formés à la méfiance et filtrent, à moins que les personnages ne soient les membres d'un clergé bon, qu'ils fournissent des documents (faux ou vrais), qu'ils ne donnent de généreux pourboire ou qu'ils ne les baratinent de manière très convaincante.

S'ils sont discrets, les personnages peuvent observer le manège des agents recruteurs dans le camp et la passivité des autorités qui ont aperçu le trafic. Des PJ criminels ou membres de la Guilde des voleurs reconnaissent dans les agents recruteurs des membres de l'équipe de Simpkin Furzear. Ce halfling est réputé pour son absence de scrupules et sa brutalité. Enfin, ils peuvent remarquer que les barges qui partent une fois tous les quinze jours portent la marque de la Compagnie du Sud. Il est facile de s'infiltrer dans un convoi de travailleurs en se faisant passer pour un volontaire. La prochaine barge quitte Faucongris dans dix jours.

Dans le poste de quarantaine, les réfugiés ou les gardes peuvent révéler aux PJ que Dame Colombe s'investit beaucoup dans la vie du camp et est à l'origine du dispensaire et de la crèche pour les enfants. Elle est très proche du « Père des pauvres », Nicholi Nortoi, un prêtre de Saint Cuthbert vivant à Shacktown. Si les PJ lui font bonne impression, il révèle que Dame Colombe s'est déguisée en homme pour enquêter sur les mines du Sud.



## La compagnie du Sud

Les PJ qui s'intéressent à la compagnie peuvent apprendre dans la rue ou en consultant les archives les faits concernant la compagnie relatifs à la possession de celle-ci par la famille Simpkin, la localisation des mines et le nombre d'employés déclarés à la guilde.

## Rencontre avec Simpkin

Les PJ peuvent également contacter Simpkin, qui les reçoit au Pit, un cabaret du quartier des étrangers. Il ne cache pas qu'il a des participations dans la Compagnie du Sud et qu'il « conseille » le patron de la compagnie, Marik, son neveu. Il ne sait rien de Dame Colombe ou de son sort. Marik ne l'a pas prévenu de ce qui s'est passé. Si on lui parle du recours à la main d'œuvre étrangère ou de ses obligations légales envers la Guilde, Simpkin n'est pas impressionné. Au contraire, il conseille aux PJ « de fourrer leur sale truffe ailleurs et de se trouver des ruines à piller, plutôt que de se mêler des affaires d'honnêtes commerçants ». Toutefois, après l'entrevue, Simpkin envoie un message à Marik, ce qui augmente de 1 le niveau de vigilance de la vallée (cf. acte III).

## Prévenir les autorités

Si la situation du poste de quarantaine est portée à l'attention des autorités, celles-ci réagissent et changent la direction du camp. Au bout de quelques mois, Simpkin recommence ses affaires en utilisant de nouveau son anneau pour convaincre les autorités du camp de le laisser recruter.

Si les PJ contactent la Guilde des travailleurs et mentionnent l'emploi de travailleurs émigrés, ils créent un scandale qui rend la Guilde incapable d'agir parce que nombreux sont ses responsables à avoir vendu des « morts » à Simpkin. De même, les autorités se montrent peu empressées d'enquêter sur le fonctionnement d'un pivot de l'ordre social au moment où les tensions sont fortes entre travailleurs migrants et natifs.

## Interlude

Retrouver Dame Colombe implique de se rendre aux Quarante Tertres. Les PJ peuvent partir par la route, ce qui est plus rapide mais dangereux, ou passer par la voie fluviale et maritime, ce qui est plus lent, mais plus sûr. Quoiqu'il en soit, ils doivent passer par Castel-tempête.

## LE VOYAGE

### Voyager par la terre ou sur l'eau

Les PJ allant par la route jusqu'à Castel-tempête voyagent pendant une semaine mais s'exposent à des rencontres aléatoires. Ceux qui empruntent la voie fluviale mettent dix jours mais ils sont en sécurité. Le convoi est pris en main à partir d'Aprebaie par les agents de la compagnie et une garde bien armée, autant pour protéger les travailleurs sur le chemin de Castel-tempête que pour les surveiller. Aucun garde ne mentionne Dame Colombe.

### Castel-tempête

Castel-tempête est une citadelle militaire servant de base à la Milice de Montagnes de Faucongris. Une petite ville de tentes s'est développée hors les murs. Les PJ peuvent glaner quelques renseignements en traînant. Des patrouilleurs connaissent la vallée et la palissade qui barre celle-ci et, si on les soudoie, indiquent des chemins de traverse pour contourner le col. Des marchands vantent la qualité de la production de la vallée, et constatent que les mines produisent plus qu'auparavant. Personne ne sait qui est Dame Colombe.

Si les PJ circulent avec le convoi, celui-ci s'arrête en dehors de Castel-tempête et tous dorment dehors. Les travailleurs sont cependant libres de leur soirée.

Au cours de leurs déambulations dans Castel-tempête, Ostap le tordu interpelle les PJ. C'est un escroc professionnel qui voulait plumer Marik, mais il a renoncé. Resté à Castel-Tempête, grâce à son médaillon d'ESP et à ses recherches, il a acquis un grand nombre d'informations. Devinant les intentions des PJ, il propose de vendre un laissez-passer de contrôleur de la Guilde (un faux de bonne qualité qui permet de circuler dans la vallée) et des informations contre la somme de 500 pièces d'or. Si les PJ sont intéressés, il révèle :

- l'interdiction de pénétrer et de circuler dans la vallée ;
- la vérité sur les faux certificats ;
- le sadisme et la méfiance de Marik ;
- une femme s'est fait passer pour un homme dans le dernier convoi ;
- la mine qui vient d'ouvrir suscite une certaine peur chez les gardes.

### Interlude

Le voyage vers les Quarante Tertres se fait à pied et dure trois jours sur la route toute neuve qu'a fait construire la Compagnie. Des PJ cherchant une voie plus discrète doivent utiliser leurs talents de rôdeur ou emprunter un chemin qu'un patrouilleur a pu leur indiquer.





## LA VALLÉE DES QUARANTE TERTRES

### L'arrivée dans la vallée

Les PJ peuvent entrer dans la vallée en suivant des sentiers de montagne qui évitent la palissade du Col. Ce chemin est dangereux et nécessite du matériel de montagne.

Sinon ils peuvent passer par la palissade du Col. Les gardes vérifient à peine le laissez-passer d'Ostap. Un autre moyen consiste à se joindre à un convoi de travailleurs. Une fois dans la vallée, la main d'œuvre est ensuite répartie entre les quatre foyers d'exploitation. Tirer aléatoirement dans quel village est affecté chaque PJ, si vous voulez séparer le groupe, sinon tirez aléatoirement un seul village.

La vallée des Quarante Tertres est étroite et profonde. Elle suit le lit empierré d'une rivière qui coule vers le sud-est et surgit hors de la vallée par des chutes vertigineuses. En été et en hiver, la rivière peut être facilement traversée mais à l'automne ou au printemps seul un pont de corde permet d'accéder à l'autre versant. Le climat est un climat de montagne sec et froid et la nuit, une brume épaisse descend des sommets, réduisant la visibilité d'une manière presque complète (malus de -4 à la CA et aux jets utilisant la vue y compris les jets d'attaque et de sauvegarde). À l'exception du Puy Noir et de la Cinquième situés sur le versant sud, toutes les exploitations sont sur l'adret plus exposé au soleil et plus chaud que l'ubac.

Chaque exploitation, à l'exception de la Cinquième, comprend un dortoir en bois, une basse-cour, un entrepôt et des forges ainsi qu'un ou deux tunnels miniers. Les exploitations sont construites à proximité de cours d'eau et dotées de puits. Quant à la Cinquième, l'entrée de la mine est visible mais on n'y voit aucun bâtiment.

### Surveillance dans la vallée

Marik emploie quarante gardes. Pendant la journée, trois sont présents sur les quatre premières exploitations. La nuit, ils rentrent à la Serpentine. La Cinquième n'est pas gardée. Un groupe de dix gardes est affecté au col, un autre de sept patrouille la vallée pendant la journée afin de prémunir les exploitations d'une éventuelle menace (il existe 5 % de chances de les rencontrer à chaque heure). Chaque garde porte un cor en cas de problème.

Les gardes ont l'ordre d'arrêter toute personne ne possédant pas de laissez-passer ou la pièce de fer qui signale les travailleurs. Leurs réactions dépendent d'une échelle de vigilance qui augmente selon la méfiance que les actions des PJ suscitent.

À proximité de la Serpentine a été érigé le castel de la compagnie. C'est une tour carrée entourée d'une palissade en bois. La tour abrite au rez-de-chaussée une cuisine et

des réserves. Un escalier extérieur donnant au premier étage permet d'accéder aux logis des gardes et à l'escalier intérieur donnant sur le second étage (appartements de Marik) et sur le toit où stationne toujours une sentinelle. Chaque fois qu'un événement bizarre se produit, il y a 25 % de chance que la sentinelle le repère. L'incident est alors signalé à Marik, ce qui augmente de 1 le niveau de vigilance (cf. encadré). Près de la tour, à l'intérieur de la palissade, on trouve également une étable de dix chevaux et un pigeonnier.

### MÉFIANCE ET TENSION

En fonction des actions des PJ, les gardes sont plus ou moins vigilants. Si les PJ arrivent dans la vallée avec une autorisation, le niveau de vigilance est de 1. S'ils sont détectés alors qu'ils n'ont pas d'autorisation, le niveau de vigilance est de 2. Le niveau de vigilance augmente de 1 lorsque les PJ mènent l'enquête dans les concessions et encore de 1 s'ils sont vus près de la Cinquième.

S'ils veulent éviter de faire monter la vigilance, les PJ ont tout intérêt à être discrets et à se déplacer de nuit entre les concessions (seule la Serpentine est gardée la nuit) pour interroger les travailleurs.

S'ils montrent le papier de la Guilde pour entrer dans la vallée, Marik le signale par pigeon à son oncle. Simpkin lui répond que la Guilde n'a rien entrepris. Cette correspondance prend cinq jours. Une fois la vérification faite, la garde passe à vigilance 4 et la chasse est donnée aux PJ.

Les différents paliers de l'échelle de vigilance sont les suivants :

- Vigilance 1* Précautions normales. Les PJ sont arrêtés s'ils ne possèdent pas un laissez-passer, sinon les gardes les laissent en paix.
- Vigilance 2* La sentinelle de la tour est doublée, ce qui double les chances de détecter les PJ. Les PJ sont arrêtés, même s'ils possèdent un laissez-passer, et emmenés à Marik.
- Vigilance 3* La patrouille de la vallée est doublée (5% de chances cumulatives de la rencontrer à chaque heure). Elle cherche les PJ pour les arrêter et les conduire à Marik.
- Vigilance 4* Tous les postes sont doublés, Jafee est appelé pour se joindre à la patrouille et la chasse est donnée aux PJ (10 % de chances cumulatives de rencontrer la patrouille à chaque heure) la patrouille cherche à tuer les PJ.



## L'ENQUÊTE

En se renseignant auprès des travailleurs, les PJ peuvent apprendre comment s'organise la production, quelles sont les routines de la garde et son organisation. Des membres du convoi de Dame Colombe parlent d'un de leur compagnon, jeune et discret. Peu de temps après son arrivée, un garde du nom de Damidov est venu le chercher et on n'a plus eu de nouvelles de lui. Les travailleurs évoquent la Cinquième avec crainte et parlent des bruits de pics, de chants sinistres et de râles qui émanent de cette mine. Si les PJ cherchent Damidov, celui-ci sert à la Serpentine (25%), dans l'une des trois mines (60 %, déterminer au hasard) ou au castel (15%). Le faire parler n'est pas aisé et il n'a pas de remords.

### Marik

Les PJ peuvent être amenés à rencontrer Marik. S'il croit que les PJ représentent la guilde, il se met en quatre pour leur plaire, n'hésitant pas à proposer jusqu'à 2000 pièces d'or de pot-de-vin. En revanche, s'il pense que les PJ sont des fouineurs sans protection, il les fait pourchasser sans pitié.

Les PJ capturés sont emmenés au Castel et gardés dans les étables jusqu'à leur exécution et leur nécro-animation. Dans la mesure du possible, cependant, Marik évite l'affrontement (cf. épilogue).

### La Cinquième

Les PJ peuvent être curieux de voir ce qui se passe dans la Cinquième. Lorsqu'ils arrivent les PJ y voient les zombis creuser la roche et ont 25 % de chance par round de reconnaître le cadavre de Dame Colombe parmi les morts-vivants.

Les zombis creusent pendant 1d4 rounds. Ensuite, ils lâchent leurs outils pour tuer les PJ. Ceci déclenche l'apparition de Jafee qui vient en soutien des morts-vivants et lance des sorts depuis l'autre bout du tunnel. Un jet de religion permet de reconnaître le symbole de Jafee comme un symbole de Iuz.

## ÉPILOGUE

Trois options sont possibles pour conclure le scénario :

- Une fois qu'ils ont compris quel a été le destin de Dame Colombe, les PJ peuvent rentrer à Faucongris achever leur mission auprès de Boland. Ils peuvent éventuellement prévenir les autorités qui décident l'arrestation des Furzear.
- Les PJ peuvent jouer aux justiciers eux-mêmes, mais Marik dispose d'un parchemin de téléportation qu'il tente de lire dès le début du combat pendant que ses gardes retiennent les PJ.

- Les Furzear ne pardonnent rien aux PJ, en particulier s'ils se montrent bavard et signalent ce qui se passe aux autorités. Les Furzear font un procès aux PJ pour effraction et n'hésitent pas à payer des assassins pour s'en débarrasser quand le procès tourne à leur désavantage (le gang des shapechangers, décrit dans C. Sargent et R. Rose, *The City of Greyhawk, Feuds and Factions* p. 52, convient très bien).

## PERSONNAGES NON JOUEURS

Simpkin, le père Nicholai et Boland sont décrits dans le volume cité plus haut. Simpkin est un voleur halfling 10 doté d'un anneau d'influence humaine, le père Nicholai un prêtre de niveau 3 de Saint Cuthbert et Boland un humain normal.

### Marik, halfling, V4/G3, NE, une petite brute calculatrice

CA2, PV29, TACO18/17, AT#1 ou 1, 1d6+2/1d8+1

F11, D18, C15, I13, S12, Ch15

PP40, OS40, DP30, DS25, SC30, EC25, ES75, LL 35, attaque sournoise X2

Équipement : armure de cuir +1, épée courte +2, arbalète +1, parchemin de téléportation.

### Jafee, humain, P7, CE, prêtre de Iuz

CA-2, PV46, TACO15, AT#1, 1d8+2

F16, D15, C16, I8, S18, Ch7

Sorts 5/5/3/2 : injonction, blessures légères, ténèbres 3m, peur, aide, paralysie, silence, malédiction, ténèbres éternelles, dissipation de la magie, immunité aux sorts (paralysie), blessures graves.

Équipement : plaques +2, masse +2, bouclier +2, anneau de protection contre le feu, parchemin de contrôle des morts vivants, symbole de Iuz.

### Ostap le tordu, V3, CN

CA6, PV11, TACO20, AT#1 1d4

F13, D16, C12, I15, S08, Ch12

PP35, OS35, DP25, DS25, SC30, EC35, ES75, LL 40, attaque sournoise X2

Équipement : épée longue, armure de cuir, médaillon d'ESP

### Gardes de Marik, N, NE, LE : Guerrier 2

CA4 (cotte de mailles et bouclier), DV3d10, TACO18, AT#3/2 (épée longue) ou 2 (arc long).

### Zombie, N

CA8, DV2, TACO19, AT#1, 1D8, sans peur, immunisé aux sorts affectant l'esprit et au sommeil.

Un scénario de **Cryoban** • Illustrations **DP**

# Du sang sur la neige

## pour *Ravenloft*

**Ce scénario est avant tout un scénario d'enquête et d'ambiance destiné à présenter certains aspects typiques de l'univers de *Ravenloft*. Les personnages y contribueront à sceller le destin d'un Sombre Seigneur aux faux airs de monstre de Frankenstein. La connaissance de *Ravenloft* est un avantage pour le meneur, mais elle n'est pas une nécessité.**

### SYNOPSIS

Les préparatifs de la GrumberFest (Fête de la Pomme de Terre) battent leur plein. Réchauffé par un bon poêle en fonte, on peut y déguster du vin chaud, de la bière de patates et des plats de pommes de terre de toutes sortes. Les PJ, mercenaires recrutés pour l'occasion ou membres de la milice de la ville, sont chargés de veiller au bon déroulement des festivités.

La fête a beau avoir lieu au cœur de l'hiver lamordien, elle est très chaleureuse et on vient même des contrées voisines pour y participer. Hélas, cette année, ils ne sont pas les seuls invités. Des âmes torturées viennent se nourrir à Neufurchtenburg, et pas de pommes de terre : tout au long des festivités, des femmes sont sauvagement assassinées et amputées.

### NEUFURCHTENBURG ET LA GRUMBERFEST

#### L'hiver en Lamordie

*Niveau culturel* : Renaissance européenne

La Lamordie est une région sise à l'extrémité ouest du continent entouré par les plus vastes voisins que sont le Darkon et la belliqueuse Falkovnie. La côte rocheuse et les quelques îles qui s'y trouvent sont ravagées par les éléments et les eaux tumultueuses de la Mer des Douleurs. L'intérieur du pays est couvert

---

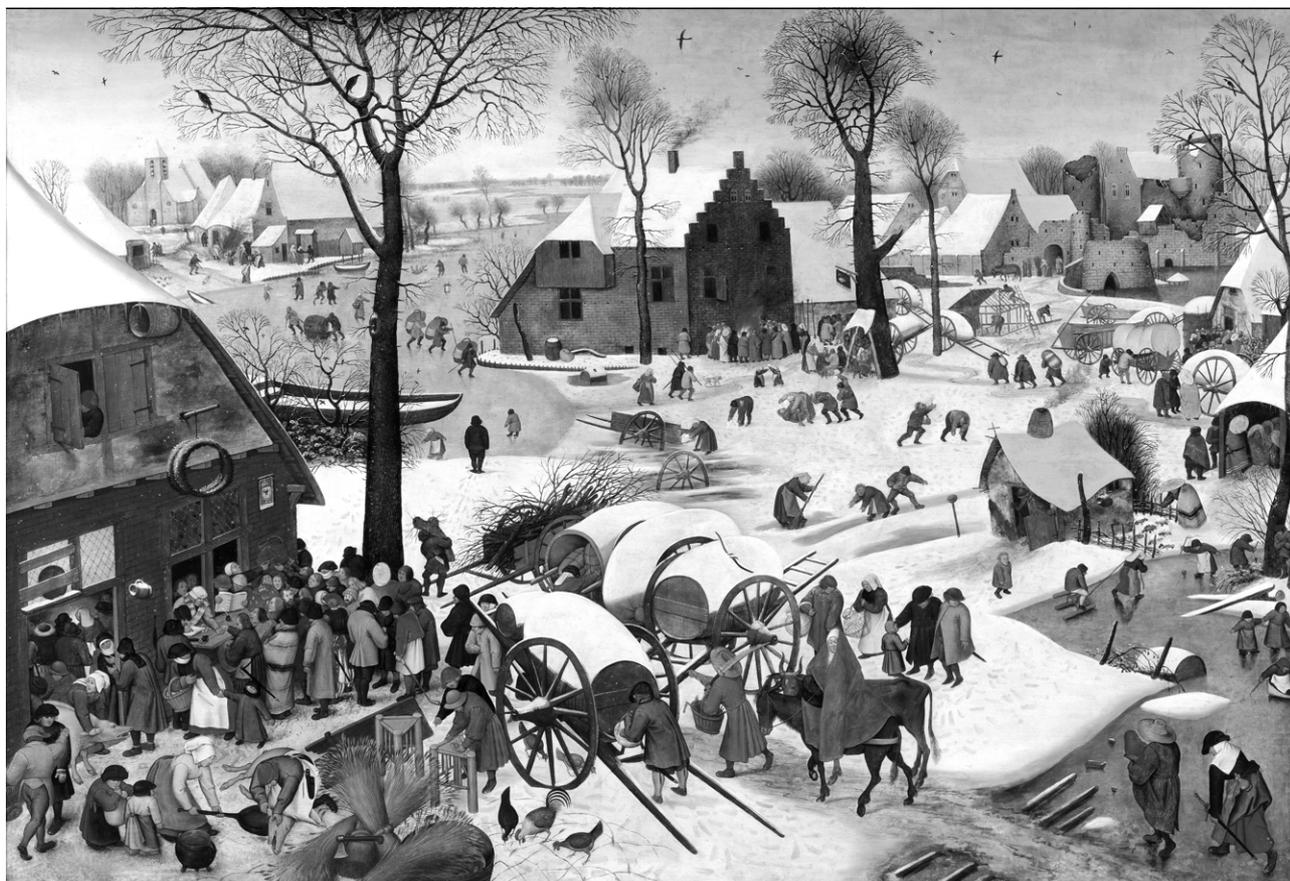
Bien avant *Vampire*, c'est au cœur des donjons que s'introduisait l'horreur gothique. Dès 1983, dans le module I6, *Ravenloft*, les aventuriers, tels Harker, étaient les prisonniers du Comte Strahd von Zarovich et de son inquiétant château et des brumes entourant son domaine. Bien sûr, on y cognait du monstre, et surtout du mort-vivant mangeur de niveau, mais l'ambiance était neuve et le module devint très populaire. TSR ne manqua pas de le rééditer, d'abord en 1993 sous le titre *La demeure de Strahd*. C'est aussi l'une des premières campagnes reprises pour la cinquième édition, amendée et développée pour devenir *Curse of Strahd*, logiquement traduite par BBE sous le titre *La malédiction de Strahd*. Mais surtout, cette campagne est devenue, dès 1990, un univers à part entière. Reprenant les codes littéraires définis par Stoker et Marie Shelley, les thèmes de la damnation et de la tentation, *Ravenloft* met en scène les domaines des sombres seigneurs, à la fois tyrans et captifs de leurs terres.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/ad-d-ravenloft>

---

d'épaisses forêts et d'une chaîne montagneuse connue sous le nom de la Bête Assoupie. La Lamordie est une région étonnamment calme et agréable, qu'elle soit recouverte par les floraisons estivales ou par un doux et épais manteau de neige. Les maisons de briques s'élèvent sur deux ou trois étages avec des toits pentus afin d'empêcher la neige de s'accumuler.

La population est une exception parmi tous les peuples de Ravenloft : ici, la religion n'existe pas, seule la science et la



rationalité l'emportent. Les Lamordiens ne tablent que sur leur travail et leur robustesse pour atteindre leurs objectifs et laissent les superstitions à leurs voisins moins cultivés.

Pourtant, au cœur des forêts, même le plus rationnel des Lamordiens peut trembler, car on y a souvent la sensation d'être observé par une présence malfaisante. À chaque printemps, au dégel, les forestiers trouvent des cadavres affreusement mutilés et défigurés. Et que dire de ces abominations qui parfois maraudent dans les campagnes et attaquent les voyageurs ! On murmure qu'il s'agirait là des expériences ratées du chirurgien dément Mordenheim.

Le Baron Von Aubrecker est le dirigeant du lieu, du moins celui que les habitants connaissent. Son pouvoir n'est qu'une illusion car le véritable maître, le Sombre Seigneur de la Lamordie, est Adam, un monstre maléfique et violent, à qui la vie fut donnée par le docteur Mordenheim. Le créateur et sa créature sont liés l'un à l'autre pour le reste de l'éternité, l'âme de chacun condamnée à vivre dans le corps de l'autre.

### La joyeuse GrümberFest

Neufurchtenburg, avec ses 800 habitants, est le plus gros village du sud de la Lamordie. Située dans les monts de la Bête Assoupie, dans une région fortement boisée, la communauté prospère grâce au commerce du bois, des fourrures ainsi qu'à une activité minière et sidérurgique importante.

La rivière Musarde, un des principaux axes commerciaux dans cette partie du monde, passe non loin de la ville, assurant une certaine prospérité aux Neufurchtenburgeois.

Bien que de taille modeste, la ville et ses environs sont aménagés et les routes d'accès entretenues régulièrement. La plupart des habitations sont noircies par les fumées des fours où le minerai est fondu et ont des toitures faites d'une ardoise extraite dans les montagnes environnantes. En temps normal, l'auberge du village, le Sabot Cassé suffit à accueillir les voyageurs et commerçants de passage, mais en cette période de festivité, un véritable village de bois a été construit à côté des remparts de la ville afin d'accueillir les GrümSchwärmers, tous ceux qui bravent les dangers de l'hiver pour célébrer la patate. Plusieurs cabanons en rondins pouvant chacun accueillir une dizaine de personnes et un poêle à bois sont ainsi disposés en rang non loin des portes de la ville.

La GrümberFest trouve ses racines dans le monde d'origine de la Lamordie et a été importée dans les Terres de Brumes en même temps que les habitants. La pomme de terre tient une place particulière dans leur cœur, car elle constitue la base de leur alimentation pendant une bonne partie de l'année quand le soleil se laisse désirer. Aussi cette fête au milieu de l'hiver est vécue comme un moment de partage et d'espoir alors que les nuits sont encore longues et froides. Tous les habitants de Neufurchtenburg consacrent beaucoup de temps à la préparation de cette fête, que ça soit en cultivant les patates,



en cuisinant les multiples plats, en brassant la GrümBier, en décorant la ville de guirlandes et de lampions ou en accueillant les GrümSchwärmers venus des alentours.

La légende raconte qu'il y a plusieurs centaines d'années, le Schult (maire) qui instaura cette fête fixa aussi une règle sacrée. À chaque GrümberFest, on doit pouvoir déguster quarante façons différentes d'accommoder la pomme de terre, ni plus, ni moins ! Et cette tradition est encore respectée jusqu'à aujourd'hui.

C'est cette célébration gastronomique qui a fait la réputation de la GrümberFest. La Lamordie étant un endroit étonnamment paisible comparé aux autres domaines de Ravenloft, il n'est pas surprenant de voir de nombreux voyageurs prendre la route pour y participer, y compris des domaines voisins de Falkovnie, Dementlieu et même du Darkon.

#### QUELQUES PLATS TYPIQUES DE LA GRÜMBERFEST

*(toujours accompagnés avec de la bière)*

*Les Patates Chnaks* : des patates bouillies servies avec une saucisse qui fait *chnack* quand on mord dedans et de la moutarde douce

*Le Baeckop* : des patates en lamelles cuites au four avec de la viande mijotée

*Le Gratin Valachan* : des patates en lamelles cuites dans la crème et gratinées au fromage

*Le Friton de Richemulot* : des frites recouvertes d'une sauce de fromage brun

*La Grümber fourrée* : une grosse patate cuite à la braise et fourrée avec du pâté de viande ou du fromage blanc à l'ail

*Le Carpopurée* : une purée de patate servie avec une bouillie de poisson séché

### Les GrümberTruppen

En marge des festivités, il est fréquent que les commerçants profitent de l'occasion pour conclure des accords pour l'année à venir. Depuis quelques années, on voit même quelques familles bourgeoises saisir cette occasion pour marier leurs enfants.

Les autorités du village ont rapidement compris que cette fête représentait un fort potentiel économique dans une saison habituellement morne. Aussi mettent-elles les moyens pour que tout se passe bien tant sur le plan logistique que sur celui de la sécurité. De nombreux jeunes hommes des environs et des mercenaires attirés par l'argent facile forment une milice temporaire pendant les trois semaines que dure la fête... les GrümberTruppen, dont font partie les P.J.



Voici quelques événements auxquels la milice peut faire face.

- Un groupe de mercenaires venu de Falkovnie est en train de semer la panique sur la grande place. Ils sont saouls, agressifs et armés de coutelas. Ils occupent une des tentes à GrümBier où ils séquestrent deux jeunes filles. Les habitants, tout aussi saouls, sont allés chercher des armes et sont bien décidés à en découdre.
- Un riche marchand de fourrures veut qu'on retrouve discrètement son fils qui a disparu juste avant la noce qui doit avoir lieu l'après-midi même avec une jeune fille de la capitale. Le garçon s'est échappé par la fenêtre et il se cache chez celle qu'il aime depuis toujours. Ils s'apprentent à fuir la ville.
- Chaque année, des personnes enivrées par l'alcool se perdent dans la neige. On retrouve ce qui reste de leur corps au printemps. Cette année, leur nombre est anormalement élevé. Ils ont tous disparus au milieu de la nuit alors qu'ils retournaient seuls vers leurs cabanons à l'extérieur de la ville. Toutefois un bon pisteur peut découvrir des traces d'un très gros loup, à moins que ce ne soit un chien. Elles se perdent rapidement dans la forêt. Il s'agit du molosse de Mordenheim.
- La milice est appelée au milieu de la nuit, le toit de la Maison des Guildes s'est effondré sous le poids de la neige, il faut aller chercher d'éventuelles victimes. Mais en inspectant les lieux, on découvre que quelqu'un en a profité pour dérober d'importants contrats qui doivent être signés dans quelques jours entre la Guilde des Fourreurs de la ville et un groupe de négociants venu de Richemulot. Le voleur est un trappeur qui habite dans le voisinage et il soupçonne à tort ou à raison le maître de la Guilde d'escroquer ses membres, les contrats en contiennent peut-être la preuve.

### Un invité de marque

Victor Mordenheim se rend à la Grümberfest pour profiter de l'afflux de voyageurs à Neufurchtenburg, et plus particulièrement de femmes. Il veut en effet essayer de sortir sa douce Élise de sa torpeur éternelle en lui fournissant un nouveau corps qui soit parfait. Il pourra ensuite essayer d'y transférer l'âme d'Élise. La dernière fois qu'il a tenté une expérience similaire, la malheureuse est devenue folle de rage en se retrouvant dans un corps mort depuis trop longtemps et elle a bien failli le tuer.

Aussi Mordenheim va-t-il prélever ses victimes encore vivantes. Afin de travailler tranquillement, il a aménagé une roulotte spacieuse disposant de tout le nécessaire pour découper proprement et conserver les morceaux de ses victimes. Pour des raisons évidentes de discrétion, il s'installe à bonne distance du village, dans la forêt. Un serveur muet et un molosse, résultats de ses expérimentations, l'accompagnent pour garder la roulotte et s'occuper de la logistique et de sa protection.

Mordenheim use de sa science afin d'enlever ses victimes le plus discrètement possible. Lorsqu'il repère une femme qui correspond à ses critères, il essaye de l'aborder ou de la suivre subrepticement jusqu'à ce qu'il trouve une occasion de lui injecter un produit de sa fabrication qui anéantit sa volonté, lui permettant alors de l'emmener avec lui. Mordenheim ne fait pas de sentiment. Poussé par le besoin tout aussi incontrôlable que mécanique de ramener sa femme à la vie, il n'a plus une seule once de moralité.

## SUR LA TRACE DU DOCTEUR

Les disparitions de femmes commencent peu de temps après le début de la fête.

### Martha Khalman

Les PJ sont appelés en fin de matinée en toute urgence à l'auberge du Sabot Cassé, qui se situe sur la place principale du village. C'est une femme de ménage, Elsa Mankeln, qui a trouvé le corps en venant faire le ménage dans les trois chambres situées dans le grenier de l'auberge et réservées aux activités des prostituées. Ce qui reste du corps a été tassé sous le lit. C'est Gunthar Schwöbel, le propriétaire, qui a fait avvertir la milice après avoir entendu les cris d'horreur d'Elsa.

La victime a été amputée de ses deux jambes, mais un bon observateur notera qu'il n'y a presque pas de traces de sang au sol. Un examen attentif des plaies révélera que les artères ont été ligaturées avec soin. La bouche de la victime dégage une odeur étrange et prenante (de l'éther). Le corps ne porte aucune autre marque de violence, Mordenheim n'a pas eu besoin de lui faire une injection puisque sa victime l'a amené d'elle-même dans la chambre, où il n'a eu qu'à l'anesthésier. La dernière fois qu'elle a été aperçue, Martha montait avec un client bien habillé, mais Gunthar n'a pas vu son visage.

*La brume commence à recouvrir la cité d'un linceul. Le golem Adam a senti que Mordenheim s'était mis en action : il tentera donc de l'empêcher d'accomplir son œuvre. Alors qu'il approche de Neufurchtenburg, il ferme les frontières du domaine et la brume en est la manifestation.*

### Baronne Olga von Bruckberg

C'est au cours d'une soirée que le jeune Mika, commis de la corvée « patates » à la cabane des Fritons de Richemulot, fait la macabre découverte. En allant vider une grosse bassine d'épluchures dans la zone réservée aux déchets de la place principale, Mika, intrigué par la présence d'un morceau de robe dans le tas d'épluchures, découvre la malheureuse baronne qui y a été ensevelie. Paniqué, Mika court immédiatement chercher de l'aide.

Une fois alerté, les PJ constateront que le corps a été amputé des mains et des pieds. Par contre, le meurtrier n'a pas pris la peine d'empêcher le sang de couler et il a été absorbé en

grande partie par les épluchures. L'odeur d'éther est encore bien perceptible et un examen attentif permet de découvrir une trace de piqûre à la base du cou.

Malheureusement, il n'y a aucun témoin : la brume semble avoir aidé le meurtrier à opérer.

La baronne résidait chez son cousin, Ronald von Bruckberg, avec qui elle avait une relation extraconjugale. Elle était venue le visiter sans son époux, lequel est resté dans la capitale, Ludendorff. Si les PJ vont voir Ronald chez lui, ils trouveront un homme en désarroi, désespéré en apprenant la mort de sa cousine. Avec un peu de psychologie, un enquêteur pourra réaliser que son désespoir n'est pas tant dû à la mort de la baronne qu'à ses inquiétudes quand le baron sera mis au courant de l'affaire. Interrogé, il admettra avoir perdu de vue sa cousine à la cabane des Fritons de Richemulot en début de soirée. Après l'avoir attendue vainement en mangeant une assiette de fritons, il est rentré chez lui.

*La neige se met à tomber. Adam se rapproche de plus en plus et les intempéries sont le fruit de sa colère contre Mordenheim.*

### Heidi Lutzel

Après deux jours d'absence, une nourrice du nom de Gisel Krankenhof est venue avvertir les autorités de la disparition d'Heidi. Elle gardait son fils de deux ans pendant que cette dernière travaillait le soir à la cabane du Gratin Valachan. En interrogeant les tenanciers de cette cabane, les PJ apprennent qu'Heidi avait accepté de livrer une meule de leur célèbre fromage valachan à un riche visiteur. Celui-ci en avait offert une très belle somme, payant comptant. Heidi a accompagné ce mystérieux client, espérant sans doute un bon pourboire.

Cette fois, tous les villageois présents dans la cabane ont vu Mordenheim et peuvent le décrire. Il s'agit d'un homme aux traits aristocratiques, grand et sec, avec des cheveux courts poivre et sel. Tous ont remarqué une étrange fixité dans son regard.

La meule est tombée dans le fossé non loin des portes de la ville. Bien que recouverte de neige, un observateur attentif en remarquera la forme. Le corps de Heidi se trouve à quelques centaines de mètres dans les bois. Une bande de chiens errants l'a découvert, mais le corps gelé était immangeable. Les PJ le retrouvent donc sans trop de difficulté. Il est en mauvais état mais il manque visiblement les bras ; les mains en partie dévorées ont été abandonnées ici.

### Mary Helen Algoni

La troupe Benola s'est installée dans l'hôtel de ville, qui a été converti en théâtre pour la durée des festivités. Le hall servant de salle de spectacle peut contenir une soixantaine de personnes en plus de la scène. La pièce *La Dame et le Monstre*, écrite par un auteur de Richemulot, dure environ 1h. Elle est jouée trois fois par jour, en début d'après-midi et pendant la soirée.



Voyant que Mary Helen ne montait pas en scène alors que c'était son tour, le directeur de la troupe Erwin Benola, qui est aussi son compagnon, s'est précipité dans le bureau transformé en loge pour l'occasion. C'est là qu'il a découvert deux bras et deux jambes de femme portant les vêtements du personnage de la Dame jouée par Mary Helen.

La pièce a été immédiatement interrompue, la troupe est dans tous ses états et la garde a été alertée. En interrogeant les membres de la troupe, les PJ apprennent par la guichetière qu'un admirateur Lamordien visiblement fortuné a insisté pour aller voir Mary dans sa loge. La pièce allait commencer, aussi la guichetière a-t-elle prié l'homme d'aller prendre sa place dans la salle.

Mordenheim est resté caché dans un placard à balai avec le corps mutilé car il y avait trop de monde circulant dans les couloirs pendant la représentation. Au moment où les PJ arrivent, l'attention est focalisée sur la loge et le meurtrier s'éclipse, mais les PJ peuvent le deviner. S'ils fouillent le bâtiment, ils trouvent le placard grâce au sang qui a coulé sous la porte.

Le meurtrier n'a que quelques minutes d'avance et si les PJ pensent à inspecter rapidement les alentours de l'hôtel de ville, ils découvrent des traces de sang dans la neige près d'une porte de service située à l'arrière du bâtiment. Le corps a continué à perdre du sang et suivre la piste à travers les ruelles est faisable, bien qu'elle finisse par s'estomper avec la neige qui tombe. Elle mène vers la porte de la ville.

Il est possible en courant de rattraper Mordenheim (si possible dans un endroit où les PJ n'auront pas d'aide, comme dans les ruelles ou à l'extérieur de la ville). Le meurtrier n'est pas seul : son serviteur et son molosse barreront la route des PJ pour lui laisser le temps de s'échapper. Alors que le combat s'engage, une tempête de neige se lève. Adam est proche.

## LA CONFRONTATION FINALE

Mordenheim n'a qu'une hâte : retourner à sa roulotte pour assembler le buste de la pauvre Mary Helen avec les parties des autres victimes. Le corps est ensuite relié à un dispositif incompréhensible par une série d'électrodes disposées sur le crâne et la colonne vertébrale. Le corps d'Élise, gardé dans une cuve de conservation, est également relié à la machine. Mordenheim n'a plus qu'à abaisser une grosse manette rouge pour opérer le transfert nécromantique de l'âme d'Élise vers son nouveau corps.

Trouver la roulotte en pleine tempête n'est pas aisé car les traces se perdent rapidement dans la neige. Toutefois des lueurs étranges venant de la forêt seront visibles dans la nuit, dès que Mordenheim met en marche sa machine infernale. Si les PJ ne sont pas en mesure de les voir, ils l'apprendront rapidement par des témoins alarmés.

Si les PJ ont été trop lents pour rattraper Mordenheim, c'est en approchant de la roulotte qu'ils tomberont sur le



serviteur et le molosse. Lorsqu'ils l'atteignent, ils verront le corps reconstitué assis sur une chaise et relié à une machine dont des tiges métalliques passent à travers le toit de la roulotte comme des antennes. Le corps est pris de soubresauts alors que des vagues d'électricité bleue et verte parviennent des antennes. L'irruption des PJ laisse Mordenheim sans émotion, comme toujours. Une voix tremblante s'élève alors du corps reconstitué :

« Où suis-je ? Est-ce toi Victor ? Que m'as-tu fait ? »

Mordenheim répond de façon très laconique qu'il a accompli sa mission. Élise est ravie de retrouver la vie et elle s'extrait rapidement de sa chaise pour aller serrer son mari dans ses bras, ce dernier se laissant faire sans signe d'émotion quand soudain... un hurlement rageur se fait entendre (il s'agit d'Adam qui arrive). Surprise, Élise regarde par la fenêtre, y voit son reflet, et prend conscience de l'abjection qu'elle est devenue. La roulotte voltige alors brusquement, part en tonneaux et se brise en morceaux contre un épais tronc d'arbre (les PJ peuvent prendre des dégâts si vous êtes d'humeur taquine). Le hurlement retentit à nouveau, plus fort. Adam est là !

Heureusement pour eux, le golem géant ne s'intéresse qu'à Mordenheim, qui s'enfuit déjà à travers la forêt. Il le poursuit après avoir jeté aux PJ un regard où brûle une haine maléfique. Ils ne reverront aucun des deux. Les PJ se croient sans doute tirés d'affaire. Malheureusement, Élise soulève les planches qui la recouvrent. Le regard fou, elle lance un cri strident et s'attaque aux PJ en les accusant d'être responsables. Au petit matin la neige a cessé de tomber mais à Neufurchtenburg, plus grand monde n'a le cœur à la Grumberfest.

## LES ANTAGONISTES

### Caractéristiques pour AD&D

#### Victor Mordenheim

*Scientifique fou, la quarantaine grisonnante, aristocratique, sans émotion et sans âme. Humain, Niveau 0, LM*

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : 10 | Dex : 17 | Con : 9  |
| Int : 18 | Sag : 7  | Cha : 12 |

AC : 10, THAC0 : 20, HP : 55 (lié à Adam), #Att : 1, Dégâts : selon l'arme

#### Adam, Sombre seigneur de Lamordie

*Créature de Frankenstein, hait son créateur, voudrait devenir humain, incontrôlable. Golem de chair, HD 12, CM*

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : 20 | Dex : 17 | Con : 20 |
| Int : 16 | Sag : 12 | Cha : 2  |

AC : 10, THAC0 : 9, HP : 55, #Att : 2, Dégâts : 2D8

Défense : arme +1 ou mieux pour faire des dégâts

Résistance Magique : 25%

### Serviteur muet

Fruit malheureux d'une expérience ratée. Humain Brisé, HD 3, NM  
AC : 10, THAC0 : 17, HP : 17, #Att : 1, Dégâts : 1D6  
Défense : Régénère 1PV/round  
XP : 175

### Molosse de Mordenheim

Le chien des Baskerville qui aurait muté. Chien monstrueux, HD 6, NM  
AC : 4, THAC0 : 15, HP : 39, #Att : 3, Dégâts : 1D6/1D6/1D8  
Résistance Magique : 10%  
XP : 1.500

### Élise reconstituée

Furieuse, veut retourner dans les limbes. Golem de Chair, HD 4, CN  
AC : 6, THAC0 : 16, HP : 25, #Att : 2, Dégâts : 1D8/1D8  
Attaque Spéciale : Strangulation  
Défense : Immunisée au Froid et à l'Électricité  
XP : 975

### Fêtard typique

Villageois, voyageur, serveuse, garde, paysanne, etc. Humain, Niveau 0, NB  
AC : 10, THAC0 : 20, HP : 4, #Att : 1, Dégâts : selon l'arme  
XP : 65

## Caractéristiques pour D&D5

### Victor Mordenheim

Scientifique fou, la quarantaine grisonnante, aristocratique, sans émotion et sans âme. Humain, Niveau 0, LM

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : +0 | Dex : +3 | Con : +0 |
| Int : +4 | Sag : -2 | Cha : +1 |

AC : 13, HP : 133 (lié à Adam), #Att : 1, Dégâts : selon l'arme  
Perception passive : 10

### Adam, Sombre seigneur de Lamordie

Créature de Frankenstein, hait son créateur, voudrait devenir humain, incontrôlable. Golem de chair, CM

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : +5 | Dex : +3 | Con : +5 |
| Int : +2 | Sag : -1 | Cha : -5 |

AC : 13, HP : 133 (14D10+56), #Att : 2, Coups de poing +8 (1D10+5)

Résistance magique : A l'Avantage sur les sauvegardes contre les sorts  
Immunité : Froid, Électricité, aux armes non magiques  
Insensible à Charme, Fatigue, Peur, Paralysie, Pétrification, Métamorphose ou Empoisonnement.  
Vision nocturne  
Perception passive : 10

### Serviteur muet

Fruit malheureux d'une expérience ratée. Humain Brisé, NM  
AC : 10, HP : 17, #Att : 2, Attaque épée courte : 1D6/1D6  
Pouvoir : Peut régénérer une fois par combat 1d10 +1 point de vie  
Challenge 2

### Molosse de Mordenheim

Le chien des Baskerville qui aurait muté. Chien monstrueux, NM

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : +3 | Dex : +1 | Con : +3 |
| Int : -2 | Sag : +1 | Cha : -2 |

AC : 15 (naturelle), HP : 55, #Att : 1, Morsure + 6 (1D8+3 plus 2D6 Acide)

Jet d'acide (Recharge 5-6) : projette un cône d'acide devant lui sur 5 m. (6d6) Sauvegarde Dex DC12 pour ½ dégâts

Vision nocturne

Perception passive : 15

Perception : +5, a l'Avantage sur les jets de Perception

Challenge 4

### Élise reconstituée

Furieuse, veut retourner dans les limbes. Golem de Chair, CN

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : +4 | Dex : -1 | Con : +2 |
| Int : +0 | Sag : +0 | Cha : -3 |

AC : 9, HP : 35 (14D10+56), #Att : 1, Coups de poing +5 (1D6+4)

Résistance magique : A l'Avantage sur les sauvegardes contre les sorts

Immunité : Froid, Électricité

Insensible à Charme, Fatigue, Peur, Paralysie, Pétrification, Métamorphose ou Empoisonnement

Berserk : Élise est furieuse, elle attaque toujours l'adversaire le plus proche sans réfléchir

Peur du feu : Élise a un Désavantage sur tous ses jets si elle prend feu

Vision nocturne

Perception passive : 10

### Fêtard typique

Villageois, voyageur, serveuse, garde, paysanne, etc. Humain, Niveau 0, NB

|          |          |          |
|----------|----------|----------|
| For : +0 | Dex : +0 | Con : +0 |
| Int : +0 | Sag : +0 | Cha : +0 |

AC : 10, HP : 4 (1D8), #Att : 1, Attaque de mêlée +0 (dégâts : 1),  
Attaque à distance +0 (dégâts : 1)





Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Florence Magnin**

# Enfin, nous nous retrouvons !

## pour *Ambre*

### SYNOPSIS

Une terrible menace plane encore une fois sur Ambre. Les PJ, en bons Princes d'Ambre, doivent donc y mettre un terme. Sauf que leurs adversaires se révèlent être... eux-mêmes ! Ne sont-ils que les Ombres de ces ennemis ? Pourront-ils se libérer de leur emprise ? Retrouveront-ils la confiance de leurs pairs ? Réussiront-ils à sauver Ambre ?

### INTRODUCTION : PLANTER LA MENACE

Depuis quelques temps, les Princes d'Ambre sont nerveux. Fiona perçoit des secousses mystiques à travers Ombre, Caine et Bénédicte reçoivent d'alarmants rapports de leurs espions. Bley évite de justesse une énième tentative d'assassinat.

Random décrète rapidement l'état d'urgence : une menace, encore inconnue mais certaine, plane sur Ambre.

Les PJ, enfants des Princes de première génération, sont invités à effectuer diverses missions de routine pour le compte de leur parent. [Demandez à chaque joueur ce que son personnage accomplit, détaillez rapidement son succès et surtout incarnez le parent commanditaire. Tout cela n'est qu'une mise en bouche qui doit être rapidement jouée.]

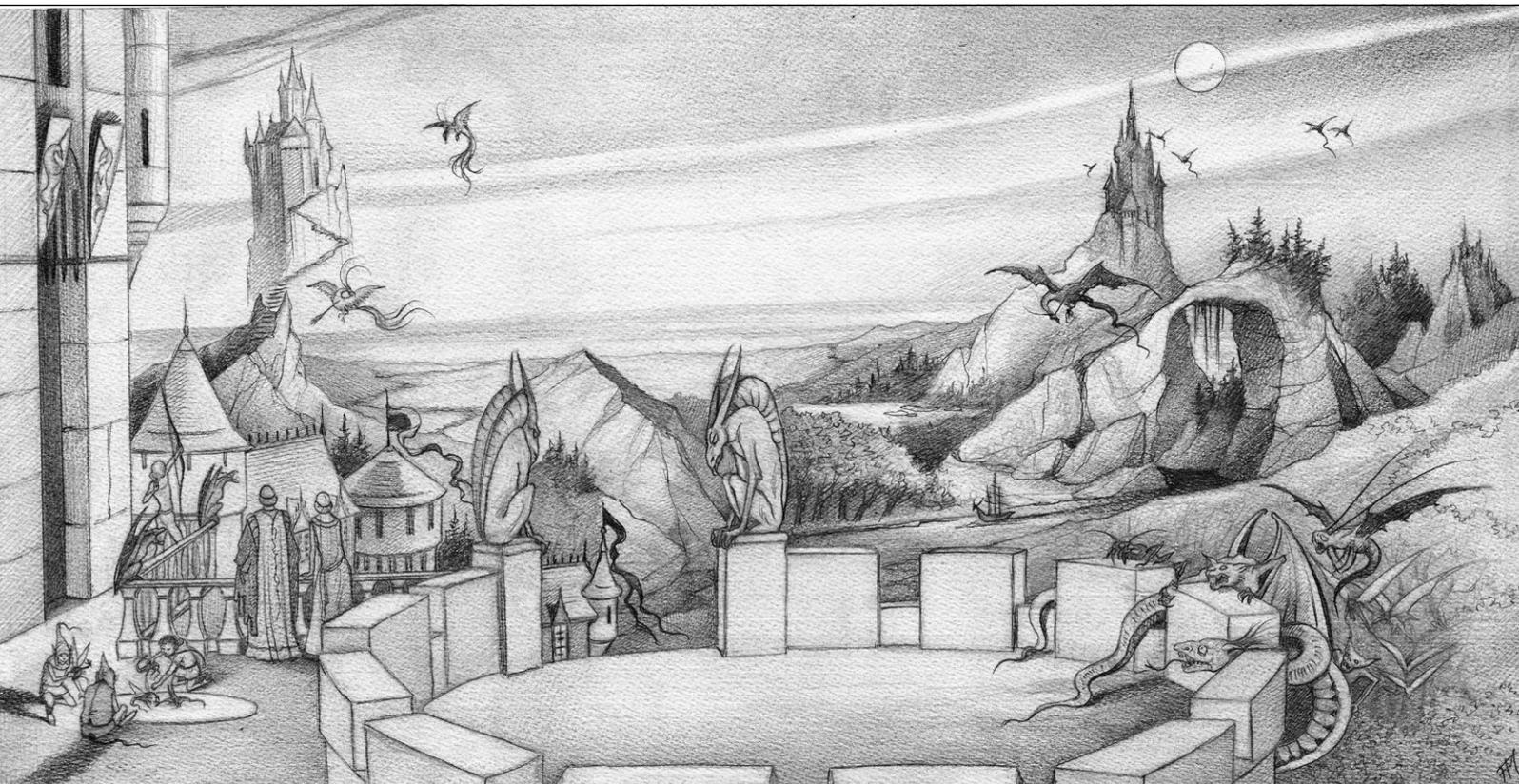
Le hors d'œuvre commence alors : les PJ, qui ne se connaissent peut-être pas plus que cela, se retrouvent au même moment sur une Ombre qu'ils ne connaissent pas. De plus, une impression de familiarité les traverse. La coïncidence est trop belle : cela ressemble à une Ombre du Destin. Quelqu'un souhaite que les PJ se trouvent ici à cet instant.

Dans un décor aux proportions colossales, une haute tour semble se moquer des PJ. Vide, seule la dernière pièce recèle un salon des plus agréablement aménagé. Et tranquillement installés, les attendent leurs sosies, copies conformes.

---

En 1970, Roger Zelazny ouvrait avec les *Neuf princes d'Ambre* un cycle de romans mêlant une querelle de succession au sein d'une famille d'immortels tout-puissants avec une intrigue beaucoup plus métaphysique. Ambre, la seule terre réelle, ordonne le multivers. Tout le reste, à l'exception du Chaos, n'en est qu'une projection, et la Terre ne fait pas exception. Une fois passée la terrible épreuve de la Marelle, tous les membres de la famille royale ont donc la capacité de les modeler selon leurs désirs. Pour transposer ces pouvoirs de nature quasi-divine et l'ambiance de rancœurs familiales tenaces en jeu de rôle, Eric Wujcik a dû faire des choix de conception radicaux, qui ont longtemps fait d'**Ambre** un jeu à part. C'est d'abord un jeu de rôle sans dés : les Princes d'Ambre sont tellement au-dessus de l'être humain moyen qu'il n'est pas besoin de mesurer cette opposition, seulement de définir l'étendue de leurs pouvoirs. Par contre, les attributs sont mis aux enchères, et les personnages-joueurs classés, afin d'instaurer d'emblée une compétition à la table. De fait, il n'est pas de partie d'*Ambre* dans laquelle on n'entende pas les cerveaux cliqueter. Ces parties tournent forcément autour des intérêts des PJ, qui ont un multivers à explorer et définir, et les joueurs reçoivent donc en toute logique une bonne partie des pouvoirs de création traditionnellement dévolus au MJ, au point qu'*Ambre* envisage même de s'en passer.

Fiche Grog: <http://www.legrog.org/jeux/ambre/ambre-fr>



[Passé le moment de stupéfaction, interprétez-les soit différemment du PJ concerné, soit à l'identique. En cas de confrontation, ces doubles sont meilleurs dans tous les domaines et, surtout, ils savent à l'avance ce que tenteront les PJ.]

Ils posent des questions concernant les préparatifs de défense en Ambre, les réactions des uns et des autres, notamment de Bénédicte et de Fiona qui semblent être perçus comme de sérieuses menaces, les décisions de Random, les plans, les ordres, les agents, les missions. Tout. Même si les PJ ne répondent pas, cela ne leur pose aucun problème... comme *s'ils lisaient directement la réponse dans leur esprit.*

Interrompus dans leur interrogatoire, probablement pour obtenir une réponse sur leur identité, ils ne font que sourire, méprisants, pour asséner sur un ton condescendant : « nous sommes les *vrais vous* ».

Ne souhaitant pas dramatiquement révéler leur plan de grands méchants, les PJ subissent un *black out*. Réveil en Ambre dans leurs appartements.

## DILEMME : LA VÉRITÉ OU S'EMPÊTRER DANS LE MENSONGE ?

[Maintenant que vous avez bien fait sentir aux joueurs l'absence de liberté des personnages, qu'ils apparaissent clairement comme les marionnettes des antagonistes, laissez-leur le champ totalement libre.]

### ÉTRE UN SALAUD, OUI, MAIS AVEC LE SENS DE L'ÉTIQUETTE !

Les sosies ont planifié cet interrogatoire spectaculaire ; ce n'est peut-être pas l'acte le plus raisonnable, d'autant qu'ils vont réveiller l'hostilité des PJ, mais n'oubliez pas que leur point de vue est celle d'un Prince d'Ambre : pour eux, les PJ sont de simples « outils » qu'ils sous-estiment fortement. Les sosies ne pouvaient s'approcher d'Ambre, pour d'évidentes raisons de précaution, mais ils ont besoin d'informations, aussi avaient-ils besoin de réunir les PJ sur une Ombre du Destin, moyen le plus rapide et le plus efficace à leur disposition.

Que vont-ils faire ? Bien sûr, leurs parents demandent un debriefing de leur mission. Vont-ils révéler la vérité ? En bons Ambriens, sans doute que non. [Poussez-les autant que possible dans leurs retranchements.] Pourquoi sont-ils allés dormir dans leur chambre au lieu de venir présenter immédiatement leur rapport ? Les mensonges semblent passer, au moins pour l'instant, mais qu'ils aient eu tous le même comportement éveillent des soupçons parmi les Ambriens de première génération. Caine va dès à présent se charger de les surveiller discrètement par tour d'Atout.



Les PJ vont éventuellement se réunir et discuter de leurs options, soit sans précaution particulière et alors les Ambriens vont leur tomber dessus, soit en mettant en place diverses protections, ce qui va les rendre d'autant plus suspects.

[Dans tous les cas, vous pouvez créer une échelle « *Confiance des Ambriens* ». Ce scénario emploie cette mécanique qui ne se trouve pas traditionnellement dans le JdR *Ambre*, pour suivre chaque arc narratif. Des conditions, purement indicatives, servent de facteur d'évolution. En tant que MJ, votre rôle sera d'incorporer dans la narration les conséquences logiques de leur changement d'état : il faudra rebondir sur les actions des PJ et que leurs actions impactent ces échelles, en bien ou en mal, selon leur réussite ou leur échec. Chaque échelle est, sauf mention contraire, à gérer individuellement pour chaque PJ. Annoncez aux joueurs l'intitulé des échelles mais ne leur dévoilez pas les effets de chaque stade. Si les PJ ne font rien concernant une échelle, celle-ci évolue en mal.]

## ENQUÊTE : CONNAIS-TOI TOI-MÊME

[Maintenant, demandez aux joueurs de poser les scènes qu'ils souhaitent, et demandez-leur le but de chacune de ces scènes. Soyez ouvert mais logique : si un joueur appelle par exemple une scène où son PJ va découvrir comment faire pour se libérer de l'emprise de son double, demandez-lui précisément comment il pense pouvoir obtenir cette information, par quel moyen il essaie de l'obtenir. Admettons qu'il s'adresse à Dworkin. Très bien, jouez alors la scène normalement et, selon le dénouement, réussite ou échec des actions du PJ, décidez s'il obtient ou non l'information souhaitée. Et impactez les conséquences de cette scène sur une éventuelle échelle.]

Le principal objectif des PJ devrait être d'enquêter sur leurs mystérieux doubles. [Pour l'enquête sur les motivations de leurs sosies, sur leurs raisons de vouloir abattre Ambre, demandez aux PJ directement pourquoi ils pensent qu'ils pourraient faire cela. Après tout, qui mieux qu'eux pourrait connaître leur réelle motivation ? Par vengeance ? Pour le trône ? Par conviction que l'univers fonctionnerait mieux sans Ambre ? Par folie destructrice ou mégalomane ? Pour des raisons politiques, comme une alliance secrète avec les Cours du Chaos ? Demandez ouvertement et que les joueurs répondent, par la voix de leur personnage, au vu et au su de tous, comme lors d'un portrait chinois. Toutefois, contrairement aux joueurs, les autres personnages n'ont pas conscience de ces réponses, sauf à ce qu'elles se révèlent en cours de partie.]

Très vite, les PJ devraient comprendre qu'étant eux-mêmes la menace, ils doivent enquêter sur leurs propres

### CONFIANCE DES PRINCES DE PREMIÈRE GÉNÉRATION

Cette échelle démarre pour chaque PJ au stade 1.

Stade 0. Les Ambriens font dans leur ensemble relativement confiance au PJ et ne l'espionnent pas activement.

Stade 1. Les Ambriens mettent en place des moyens discrets de surveillance, encore lâches et perméables, vis-à-vis du PJ. Leur attention a été éveillée mais pour l'instant aucune action directe de représailles n'aura lieu.

Stade 2. Les Ambriens mettent au point un système de surveillance constant et infailible par le biais d'agents et de pouvoirs.

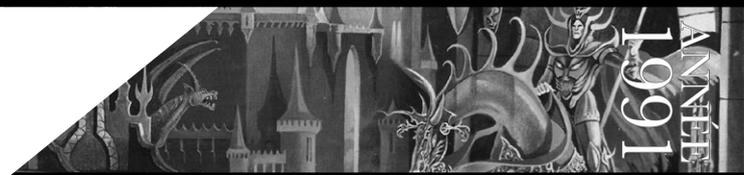
Stade 3. Le PJ est officiellement banni d'Ambre et ne dispose plus du soutien d'aucun allié ambrien. Il perd ses privilèges et doit s'exiler sous peine de mort. Seul son parent pourra éventuellement l'aider encore, avec force discrétion.

Stade 4. Les Ambriens décident d'employer des méthodes sévères de coercition envers le PJ. Random peut ainsi décider d'emprisonner le PJ dans les geôles du château d'Ambre. Il peut avoir les yeux crevés, la langue tranchée ou autres sévices, par mesure préventive.

Stade 5. Les Ambriens mettent à mort le PJ. Il est exécuté en tant que traître et félon, ennemi d'Ambre.

Conditions de diminution du niveau : pour faire baisser la pression, le PJ devra fournir des preuves de sa bonne foi, offrir des gages de sincérité, œuvrer activement contre son sosie. Le niveau ne peut redescendre en-dessous du stade 1 tant que la menace n'a pas été éliminée.

Conditions d'augmentation du niveau : dès lors que le PJ semble s'allier avec son sosie, a un nouveau contact pacifique avec ce dernier, recherche activement son sosie sans intention belliqueuse, ment ou cache quelque chose d'importance à sa parentèle, et plus généralement agit contre les intérêts d'Ambre ; bref, à la moindre incartade, le stade 2 est atteint. Et à partir de là, toute action pouvant être interprétée comme suspecte ou hostile fait facilement augmenter le seuil.



## SE LIBÉRER DE SES CHÂÎNES

Cette échelle démarre pour chaque PJ au stade 3.

Stade 0. Le PJ a regagné sa liberté, est un être réel et indépendant et ne subit plus d'influence extérieure. Il est largement meilleur que son sosie.

Stade 1. Le PJ est le véritable Prince d'Ambre et son sosie n'est que son Ombre, devenue elle aussi indépendante et réelle. Le PJ lui est légèrement meilleur : en cas de confrontation, il devrait l'emporter de justesse, à moins de subir un handicap.

Stade 2. Le PJ est une Ombre, une créature devenue réelle mais toujours une pâle copie, sans doute placée là pour servir les plans de son sosie qui est le vrai Ambrien. Pour autant, le PJ a acquis suffisamment d'expérience pour pouvoir se différencier de son double et être moins prévisible. Le PJ devrait perdre n'importe quelle confrontation contre son sosie, sauf à bénéficier d'un avantage.

Stade 3. Le PJ est l'Ombre de son sosie et celui-ci l'a choisi, manipulé, et ensorcelé, compulsé ou programmé de telle sorte qu'il ne peut s'opposer à lui efficacement. Une confrontation est inenvisageable : son sosie ne peut être surpris, il devine facilement ses pensées, dispose de moyens de le mettre hors de combat. Si le double réel venait à disparaître ou à mourir, le PJ subirait très probablement le même sort.

Stade 4. Le sosie du PJ sait avec exactitude où se trouve son double, et ce qu'il fait dans les grandes lignes. Le PJ est-il vraiment son Ombre ou ne serait-il pas plutôt une simple Conjuración, certes de très bonne qualité, ou une créature de Sang (Métamorphose) ? Une confrontation n'a pas le moindre sens, une pensée suffirait pour que le PJ soit dissipé. Si le double réel venait à disparaître ou à mourir, sa créature subirait le même sort aussitôt.

Stade 5. Le double du PJ n'a plus besoin des services de sa créature et la fait disparaître ou la réincorpore à sa propre substance.

Conditions de diminution du niveau : pour rompre le lien avec son sosie, il faut que le PJ devienne plus réel. Il peut s'agir de passer la Marelle, d'apprendre un nouveau pouvoir majeur, de subir une épreuve mortelle, d'être au contact d'un artefact ou d'un lieu réel majeur.

Conditions d'augmentation du niveau : le stade augmente si le PJ formule des hypothèses qui l'identifient comme une simple créature et pas un être réel, s'il ne lutte pas pour que les autres Ambriens le traitent comme le véritable individu, s'il sombre dans le désespoir et l'apathie, s'il admet n'être qu'une marionnette, et plus généralement s'il s'avoue vaincu.

origines et sur ce qu'ils sont réellement. Interroger leur parent du sang d'Ambre, avoir des détails sur leur naissance, sur leur Ombre d'origine, sur leur autre parent. Analyser leur substance, expérimenter sur leur condition, investiguer sur le lien qui les relie aux antagonistes. Cela vous permet de créer l'échelle « *Se libérer de ses chaînes* ». [C'est cette échelle qui fera avancer l'histoire en tant que telle, aussi ne soyez pas surpris si les stades semblent mutuellement exclusifs, si la vérité évolue et que ce qui était vrai avant ne l'est plus : telle est la loi d'Ambre ! Ce qu'on croit savoir à un moment donné peut se révéler faux par la suite.]

## DÉFI : CONTRER LA MENACE

Les antagonistes peuvent lire comme dans un livre les pensées des PJ mais l'inverse est aussi vrai : les PJ peuvent partiellement prévoir ce que feront leurs adversaires et deviner leurs prochaines actions. Si les premières confrontations ne peuvent tourner qu'au désavantage des PJ, en gagnant en indépendance, la lutte devient plus équilibrée. Créez la dernière échelle « *Contrer la menace* ».

[Cette partie est celle qui va vous demander le plus d'ouverture et d'ingéniosité : rebondissez sur les idées des joueurs, laissez-leur l'initiative, plantez en toile de fond la lutte des Ambriens de première génération, confrontés à des dangers immenses, trop occupés à survivre pour activement lutter contre les sosies des PJ. Le chaos s'installe, les forces ambriennes s'amenuisent, tout semble perdu. En cas d'échec ou de mauvais karma, inventez des complications, dressez des obstacles, faites avancer les pièces de leurs adversaires et frappez fort sur les PJ ou leurs alliés.

Quel est le plan des antagonistes ? Quel est leur prochaine action ? À nouveau, posez la question aux PJ : qui mieux qu'eux peut connaître les faiblesses d'Ambre et comment ils s'y attaqueraient ? Mais peut-être que cette première idée n'est pas celle qui a été retenue par leurs sosies ? Insistez surtout sur le combat qu'ils livrent face à leur propre intelligence : s'ils réussissent à remporter le conflit, c'est que leur idée était la bonne et qu'ils ont su la contrer ; sinon, leurs adversaires avaient prévu cette intervention et pris en conséquence une autre route pour mieux les tromper. Bref, intéressez-vous aux conséquences, pas aux moyens ; détaillez le dénouement et laissez les joueurs en expliquer les causes.]



## CONTRER LA MENACE

Cette échelle est globale, tous les PJ l'influencent par leurs actions. Elle démarre au stade 3.

Stade 0. Ambre est sauvée, pour l'instant du moins. La menace est écartée ou contrée. Les PJ sont considérés comme des héros, les défenseurs d'Ambre. Leur sosies se cachent, sont tués ou capturés.

Stade 1. La menace rôde toujours mais elle a perdu de sa véhémence : elle ne semble pas aussi redoutable et devrait pouvoir être contrée si les circonstances sont favorables. Les Ambriens voient dans les actions des PJ les petits détails qui ont favorablement fait pencher la balance.

Stade 2. Un *statu quo* semble s'installer. L'équilibre est tel qu'il est difficile de savoir qui pourrait l'emporter en cas de confrontation : il faudrait un élément décisif, une idée géniale, pour faire pencher la balance dans un sens ou dans un autre.

Stade 3. Ambre est en position défavorable. Le Cercle d'Or devient une zone incertaine, les voyages en Ombre dangereux ; employer la Marelle brisée ou la descente aux Enfers équivaut à tendre le bâton pour se faire battre. Des événements néfastes touchent les Ambriens régulièrement, les obligeant à être constamment sur le qui-vive. La tension est palpable et les mines sombres.

Stade 4. Ambre est très sérieusement mise en danger. Des Princes d'Ambre sont blessés, capturés, portés absents, voire tués. Les Atouts sont probablement inopérants, des routes noires peuvent faire leur apparition, la Marelle être endommagée. La situation est dramatique et rien ne semble pouvoir l'arrêter. Les PJ sont considérés comme fautifs dans l'affaire.

Stade 5. Ambre est ravagée ou capturée, la Marelle potentiellement détruite. Les PJ sont vus comme les principaux responsables de cette débâcle. Aucune porte ne leur sera ouverte avant longtemps, dans quelque camp que ce soit.

Conditions de diminution du niveau : les PJ marquent des points, obtiennent des informations utiles sur le plan de leurs sosies, en éliminent certains, parviennent à convaincre d'autres de cesser le combat, se découvrent des alliés jusqu'à présent impensables.

Conditions d'augmentation du niveau : les sosies mettent en branle leur plan, les PJ ne s'y opposent pas ou n'y parviennent pas ; les PJ sont blessés ou tués ; les PJ ne déjouent pas les pièges ou les complots à temps ; les PJ n'obtiennent pas le soutien des alliés traditionnels d'Ambre. Des dissensions naissent au sein des PJ ou au sein des Ambriens et les PJ ne font rien pour calmer le jeu.



## PRÉ-TIRÉS

Si vous n'avez plus de personnages disponibles pour *Ambre* ou qu'ils ont atteint des sommets de puissance les rendant injouables, voici quelques pré-tirés avec des propositions de profils alternatifs comme le veut la tradition.

[Décrivez succinctement chacun des personnages, puis laissez les joueurs choisir leur personnage puis leur profil. Les questions sont là pour aider les joueurs à développer leur personnage. Lorsqu'un PJ descend d'un stade sur l'échelle « *Se libérer de ses chaînes* », son personnage gagne une option d'avancement, soit 40 points de création.]

### Achille, fils de Bleys

Les légendes chantent encore et toujours la gloire du plus grand guerrier d'Ambre ayant vécu sur Ombre-Terre. Achille le brave, Achille l'immortel, Achille l'invincible. Arrogant, ambitieux et sacrilège mais courageux et loyal, tel il est dans les esprits, tel il est dans la réalité. Le qualifier de brute sans cervelle serait mal le juger.

C'est qu'Achille possède un second visage : avant d'être Achille, il était Eurydice. Bleys souhaitait un fils digne de lui, un guerrier, et très tôt la petite Eurydice l'a senti. Elle a tout fait pour plaire à son père, jusqu'à prendre un autre visage. Seul Orphée l'a connue d'avant et regrette cette jeune femme qu'il a jadis aimée.

Le processus est-il irréversible ? Sans doute que non, mais Achille et Eurydice ne peuvent être échangés à loisir : ce ne sont pas deux facettes d'une même personne. [N'autorisez qu'un seul changement au cours du scénario, et uniquement si Achille fait des efforts herculéens en ce sens. Chaque option d'avancement doit être prise pour Achille ou pour Eurydice.]

Questions : Eurydice, aimais-tu Orphée ? Quel est ton rapport avec Bleys désormais ? Achille, pour quelle raison redeviendrais-tu Eurydice ? Que recherches-tu dans le combat incessant ?



### Achille, Guerrier légendaire d'Ambre (40 points)

*Pouvoirs : Marelle brisée (10)*

*Attributs : Combat 40, Force -10, Endurance 11, Psyché -10*

*Karma : -1*

Options :

- Marelle (50) (remplace Marelle brisée)
- Combat +20, Force +10, Endurance +10
- Combat +10, Force +10, Endurance +9, Psyché +10, Karma +1
- Combat +25, Objet : Airain, un glaive court en bronze forgé par les Dieux (15 : Sens du Danger + Transfert 7, Dommages mortels 4, Invulnérable 4)

### Eurydice, Gardienne de sa propre captivité (40 points)

*Pouvoirs : Métamorphose (35)*

*Attributs : Combat 10, Force -25, Endurance 20, Psyché 0*

*Karma : 0*

Options :

- Sorcellerie (15), Psyché +25
- Métamorphose avancée (+30) et Endurance +10
- Marelle (50) et Karma -10
- Karma +5, Psyché +10, Endurance +15, Combat +10

### Orphée, fils de Flora

Orphée a toujours été vu comme le fils à maman, le chouchou. Emprisonné dans les jupes de sa mère, il a malgré tout pris son envol et s'est mis à parcourir le monde, voyageant jusqu'aux confins de l'univers, touchant même les Cours du Chaos.

Il est devenu une légende, ramenant des présents et des récits d'Ombres reculées, et il a été envoyé dans des pourparlers diplomatiques délicats. Les habitants d'Ambre l'adulent, inventent des hauts faits le concernant ou propagent des rumeurs de liaison avec chaque princesse ambrienne.

Mais dans ses aventures, s'il a triomphé de toutes les créatures surnaturelles, il a aussi rencontré Eurydice. Avant de la perdre pour toujours. Nul ne le sait à part lui mais elle est devenue Achille, malgré tous ses efforts pour la ramener. Las, il a troqué la femme qu'il aimait contre un compagnon d'armes.

Questions : Que comptes-tu faire pour tirer Eurydice de son sommeil ? Le Mot de pouvoir Forme véritable pourrait-il être utilisé sur Achille ? Qu'as-tu découvert au Chaos ?

### Orphée, Barde d'Ambre (40 points)

*Pouvoirs : Atouts (40)*

*Attributs : Combat -10, Force -10, Endurance 0, Psyché 12*

*Karma : +8*

### Orphée, Éternel voyageur (40 points)

*Pouvoirs : Marelle (50)*

*Attributs : Combat -10, Force -10, Endurance 0, Psyché 5*

*Karma : +5*

Options :

- Combat +10, Endurance +10, Psyché +9, Ombre : Lesbos (7 : Ombre personnelle 1, Gardiens 4, Contrôle du temps 2), Protecteur aux Cours du Chaos (4)
- Endurance +10, Psyché +19, Mots de pouvoir (11 : Négation de la magie, Défense psychique, Perturbation psychique, Perturbation neurale, Fragiliser la matière et Forme véritable)
- Combat +10, Force +10, Endurance +10, Psyché +10
- Sorcellerie (15), Psyché +7, Objet : une Lyre qui permet de lancer des sorts et d'influencer Ombre lorsqu'on en pince les cordes (18 : Résistance 1, Guérison 1, Intelligence 4, Perception extrasensorielle 4, Camouflage psychique 2, Modeler les Ombriens 2, Stockage et lancement de Sort 4)

### Elbewen, fille de Corwin

On dit qu'être doué est une bénédiction ; dans le cas d'Elbewen, il s'agit d'une malédiction. Très jeune, elle a bénéficié d'une force mentale exceptionnelle et d'un désir de percer les mystères de l'univers. Et ainsi elle a appris à pénétrer les esprits, à y lire secrets, mensonges et trahisons. Elle en a été tellement affectée qu'elle a développé la seule protection efficace : une carapace de paranoïa.

Quoi de plus justifié ? Lorsque le roi Swayvill est mort et que ses héritiers ont été assassinés les uns après les autres pour laisser place à Merlin, Elbewen, la prétendante la mieux placée, protégée du voile de secret par feu son père, n'ayant jamais mis un pied au Chaos, a été la première visée. Le vieux roi lui a fait épouser Lysandre, fils de Bénédicte, un prétendant sérieux au trône d'Ambre. Il y voyait l'espoir d'une alliance entre les deux ennemis jurés. Les intrigues ont eu simplement raison de lui avant l'achèvement de son œuvre. Pour Elbewen, l'exil était la seule chance de survivre.

Questions : Elbewen, que comptes-tu faire pour regagner ton trône ? Songes-tu à dominer la Marelle et le Logrus ? Aimes-tu Lysandre ? Lui as-tu avoué qui tu étais vraiment ? Comment as-tu connu Corwin ? Et pour quelle raison t'a-t-il aidé ?



### Elbewen, Reine en exil (40 points)

*Pouvoirs : Logrus (45), Métamorphose (35)*

*Attributs : Combat -10, Force -10, Endurance -10, Psyché -10*

*Karma : +2*

*Protecteur en Ambre : Corwin (6). Réfugiée en Ambre, Corwin a prétendu qu'il s'agissait de sa fille.*

*Ombre : Kalaan Kallath, un monde tourmenté, reflet de la personnalité d'Elbewen (2 : Ombre personnelle 1, Contrôle du contenu 1). C'est une Ombre vampire qui s'agrandit au fur et à mesure que des êtres réels y pénètrent, selon la puissance de leur psyché.*

### Elbewen, Héritière en fuite (40 points)

*Pouvoirs : Marelle brisée (10), Conjuración et Compulsion (25)*

*Attributs : Combat -10, Force -10, Endurance -10, Psyché 30*

*Karma : -1*

*Protecteur en Ambre : Corwin (6).*

Options :

- Psyché +25, Sorcellerie (15)
- Psyché +40
- Soit profil 1 : Marelle (50) et Karma -10 / Soit profil 2 : Marelle brisée (Adepte, +15), Endurance +10, Psyché +10, Karma +5
- Combat +10, Endurance +15, Psyché +15

### Lysandre, fils de Bénédic

Lorsque Lysandre est entré dans la vie ambrienne, il a plongé tout de suite dans les intrigues et la manipulation. Sans doute pour s'opposer à son père... Il arborait un visage d'ange, se dressait en chevalier blanc, en modèle, le cœur rongé et pourri. Tout le monde y a cru. Il est devenu le préféré de toute la cour.

Mais ses jeux pervers ont fini par se retourner contre un de ses « amis », fils de Brand. Il est parvenu à jouer de son tempérament fougueux pour le faire désobéir à un ordre de Random. Celui-ci n'a eu d'autre choix que de le condamner à mort, par décapitation, dans une magnifique clairière de la Forêt d'Arden. Et Lysandre a tenu le rôle du bourreau... Random lui en a offert le titre à cette occasion, le nommant pour faire valoir la justice royale et punir les crimes contre la couronne avec toute la sévérité nécessaire.

Aujourd'hui, Lysandre s'interroge. Est-ce que tout cela valait véritablement la peine ? Ces dernières années, il a abandonné les manigances, laissé derrière lui les complots, cessé de jouer double-jeu, de mentir pour le plaisir de mentir. Et a épousé Elbewen, fille de Corwin. Le début de l'âge adulte ? L'espoir est toujours de mise...

Questions : Lysandre, ton revirement est-il sincère ? Vas-tu corriger les erreurs de ton passé ? Pour quelles raisons as-tu épousé Elbewen ? Vois-tu d'un bon œil le couronnement de Random, toi qui as de sérieuses prétentions au trône ? Le spectre de la Marelle de ton ami défunt te hante-t-il ?



### Lysandre, Salaud amendé (40 points)

*Pouvoirs : Marelle (50)*

*Attributs : Combat -25, Force -10, Endurance -10, Psyché 16*

*Karma : +5*

*Amis : Random (2), Fiona (2), Flora (2), Caine (2).*

*Protecteur : Gerard (6).*

### Lysandre, Bourreau d'Ambre (40 points)

*Attributs : Combat -10, Force 20, Endurance 5, Psyché 4*

*Karma : -4*

*Objet : Guillotine, une épée large sans la moindre fioriture (25 : Pister en Ombre + Transfert 11, Maîtrise du Combat + Transfert 9, Dommages mortels 4, Résistance armes blanches 1).*

Options :

- Force +30, Psyché +10
- Soit profil 1 : Marelle avancée (+25), Endurance +15 / Soit profil 2 : Combat +10, Guillotine (Dommages mortels 4, Résistance armes blanches 1), Marelle (50) (remplace Guillotine)
- Combat +15, Force +10, Endurance +10, Psyché +5
- Karma +1, Objet : l'Armée des Mouches, des agents capables chacun de prendre une forme d'insecte ou d'animal (39 : Vitalité animale 1, Aptitude au Combat 1, Vocalise 2, Mobile 1, Résistance armes blanches 1, Souffle supérieur 1, Dégâts extra-dur 1, Camouflage psychique 2. Pister en Ombre 1, Guérison 1, Variante de forme 1. Horde x3)

## REMERCIEMENTS

Benjamin Kouppi et Aeryx, respectivement Lysandre et Orphée.

Florence Magnin. Certaines illustrations ou planches de bande dessinée sont visibles et en vente sur le site de la galerie D. Maghen ([www.danielmaghen.com](http://www.danielmaghen.com)) ou sur le site [www.florence-magnin.fr](http://www.florence-magnin.fr) (non-officiel)





Un scénario d'Orlov • Illustrations de Mohamed Lalmi et Pierre Le Pivain

# Fragile est la demeure de l'Araignée

pour *Al-Qadim*

## Pitch : un conte de carton-pâte

Louée soit la Dispensatrice de Savoir ! Ce conte édifiant apprendra au lecteur qu'il ne suffit pas d'être cheikh pour être un chef et que du désordre peut naître un ordre nouveau. Les joueurs devront dénouer des intrigues politiques, une histoire de dette d'argent, des questions de religion, et seront confrontés à une histoire de sexe impliquant une jeune femme et un être immatériel, le tout dans un décor de carton-pâte composé de nomades attachés à leur honneur, de chameaux, d'oasis, de danseuses voilées et de voiles de bouches. Quant aux érudits, ils seront ravis de noter que le scénario s'inspire de deux ouvrages *Le Désert des Déserts* de Wilfred Thesiger et *Possession et chamanisme : les maîtres du désordre* de Bertrand Hell.

## Arrière-plan : un conflit tribal

Le scénario se déroule dans les Terres Hantées, un désert du monde de Zakhara, territoire de deux grandes confédérations de nomades : les Banû Hanif, le groupe le plus important, et les Banû Hotek. Ces deux groupes ont accepté l'Illumination et vénèrent les mêmes dieux que les sédentaires, mais ils sont en guerre.

La **Confédération des Banû Hanif** fédère une centaine de tribus, pratiquant l'élevage pastoral ainsi que l'agriculture dans les oasis, commandées par des chefs patriarcaux, des *cheikhs* (chefs de tribus) qui reconnaissent l'autorité du *cheikh* Khaldun Ibn Hanif. Les Banû Hanif **reconnaissent l'autorité du Calife d'Huzuz** et celui-ci a conféré à **Khaldun** le titre d'Émir du Désert.

Le **chef des Banû Hotek**, Ibrin bin Hotek, un religieux rigoriste, s'est proclamé **Calife du Désert**. Considérant les villes comme des lieux d'impiété et de corruption, il dénonce le Grand Calife d'Huzuz comme un « usurpateur » et a proclamé la **Guerre Sainte contre les Banû Hanif** qu'il qualifie de « chiens flairant l'arrière-train de

---

Univers conçu par Jeff Grubs et publié en 1992 par TSR, *Al-Qadim*, un décor oriental arabisant, se veut fidèle aux films hollywoodiens comme *Les Sept Voyages de Sinbad* et propose donc une ambiance un peu kitsch mélangeant aventures *pulp* et conte oriental. Ce scénario, même s'il introduit des éléments de crédibilité, illustre donc ce genre orientalo-hollywoodien, par ailleurs rare dans le jeu de rôles.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/ad-d-al-qadim>

---

l'usurpateur d'Huzuz ». Au début de l'année passée, ses troupes ont pris le **contrôle de l'Oasis du Faucon d'Or**, d'où ils ont chassé les Janati, une tribu Banû Hanif. C'est de cette tribu que les PJ vont défendre les intérêts.

L'obsession du cheikh Yakoub el-Janat, le chef des Janati, est de **trouver de l'argent pour reconquérir l'oasis**. Or, la tribu est ruinée, ce que le cheikh garde secret. Attaché à l'indépendance de sa tribu, le cheikh ne veut pas demander de l'argent à l'émir ou aux autres chefs nomades et croit que la Providence remédiera aux difficultés.

En effet, le 4<sup>e</sup> jour du mois d'Arbahoune, le premier mois de l'année, a lieu la cérémonie d'al-Mahr. Une fille banû hanif y est choisie par un vizir du calife de Huzuz pour rejoindre le harem califal. **Le chef des Janati espère que sa fille, la belle Nûr al-Gharb, sera choisie**, et que la dot califale et les honneurs pleuvront sur les Janati. Mais le cheikh a dû emprunter de l'argent au marchand Diya Abû Hassan pour acheter une parure pour sa fille, s'engageant à rembourser 4 000 PO à la fin du mois.



### Intentions et ajustements techniques

Ce scénario a plutôt été conçu pour être joué avec, comme pré-tirés, les fils et des filles du cheikh Yakoub, lequel commande la tribu des Janati. **Leur objectif est de restaurer le prestige de la tribu.** C'est ce que mesure **l'indicateur de confiance de l'émir.** Il part de 8 en début de scénario, la perte de l'oasis ayant considérablement terni l'image de la tribu et évolue ensuite en fonction du scénario et des actions des PJ.

Plutôt que d'utiliser la table de réaction d'*AD&D 2*, nous proposons deux autres méthodes pour gérer les négociations entre les PJ et les PNJ. Le MD peut décider qu'un bon *roleplay* aboutit toujours à une réussite, à moins d'un Charisme si faible qu'il est en décalage avec la rhétorique déployée. Cependant, pour ceux qui aiment jeter les dés, le MD peut demander au personnage de faire un test de Charisme. Pour chaque test on ajoute ou soustrait au

charisme un modificateur circonstanciel (difficultés, pertinence des arguments) ainsi qu'un modificateur de statut social en ajoutant ou retranchant au Charisme la différence de *station* entre le PJ et son interlocuteur. La *station* (signalée par un « S » dans le texte) est une mesure du statut social propre à l'univers d'Al-Qadim. Elle est décrite dans le livre *Arabian Adventures*. Les valeurs de *station* des principaux PNJ sont données dans le scénario, pour les autres, leur valeur varie de 6 à 10 en fonction de leur rang.

### Structure et début du scénario

Le scénario se présente sous forme de quatre trames parallèles dans lesquelles évoluent les PJ. Le scénario commence au début du mois d'Arbahoune et prend fin lorsque l'Émir annonce quelle tribu conduira l'expédition de reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or. D'ici là, les Janati retrouveront peut-être la confiance de l'émir.

## LES JANATI

Il s'agit du clan des PJ. Il compte une centaine de familles qui descendent de Fetih El-Janat, un mystique nomade qui fut le compagnon de Hanif, l'ancêtre commun de tous les Banû Hanif. Fetih El-Janat répandit l'Illumination transmise par Hanif jusque dans les endroits les plus reculés et hostiles des Terres Hantées. Nomade, il voyageait avec sa famille et fit surgir pour elle l'Oasis du Faucon d'Or. La perte récente de ce foyer crée chez tous les Janati une grande douleur et beaucoup de honte.

### PNJ

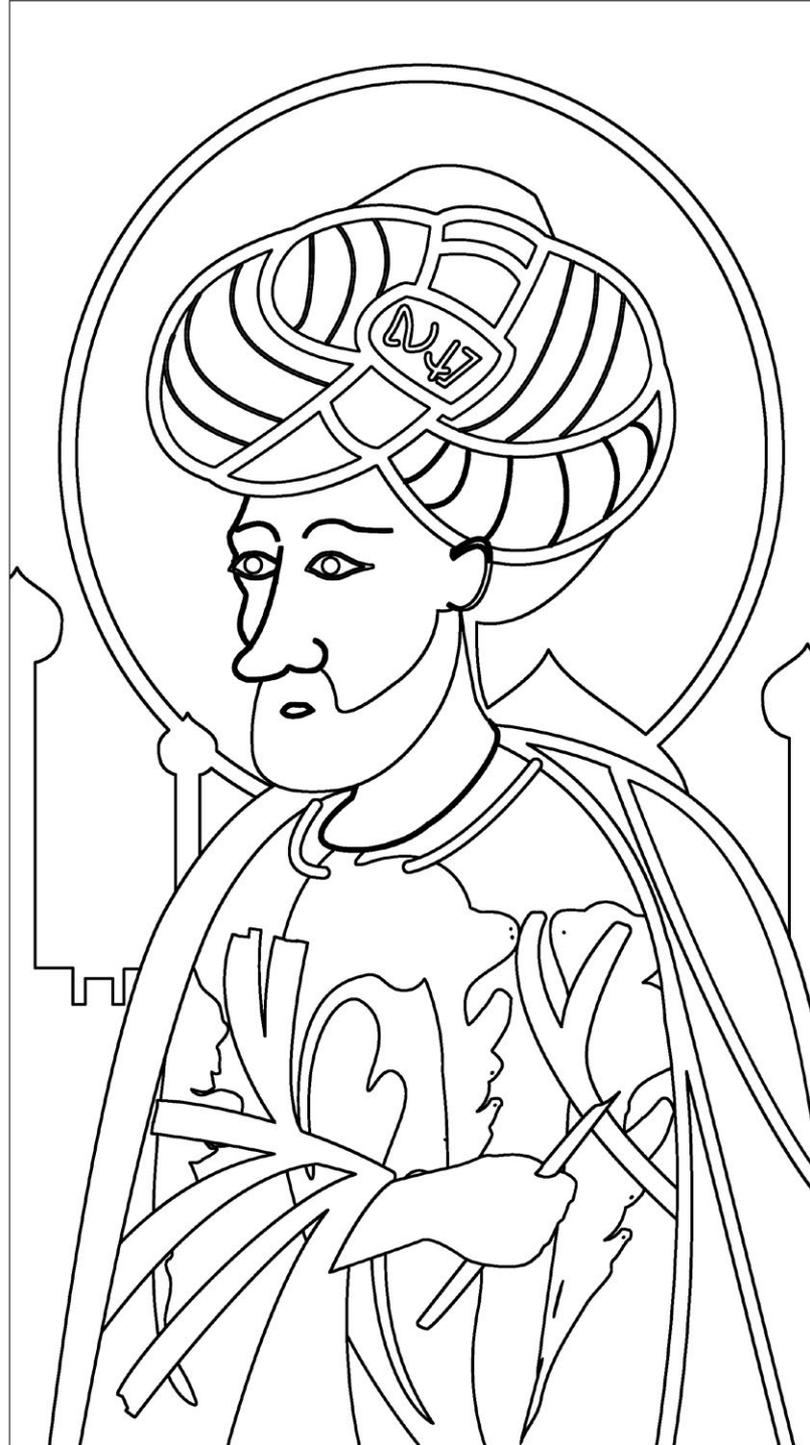
**Le cheikh Yakoub (desert rider, 5, S 11)** : prodigue et fier, le chef des Janati est incapable de refuser un service ou de demander de l'aide et vit dans la crainte du qu'en-dira-t-on. Son objectif est de trouver de l'argent pour équiper ses guerriers et attirer des chefs de tribus mineures dans une expédition pour reconquérir l'Oasis. Il craint que l'Émir du Désert ne confie l'expédition de reconquête à une autre tribu. Le tempérament conformiste, voire timoré et la capacité d'auto-illusion du cheikh ont empiré depuis qu'il a perdu sa première épouse préférée, la vieille **Nûra** qui mourut d'épuisement lors de leur fuite. Ses deux autres épouses sont la superstitieuse **Lalah** et la calme **Selma**.

**Nûr al-Gharb (femme normale, S 7)** : fille du cheikh et de Salma, elle a seize ans. La beauté de son visage d'un ovale parfait, la douceur de ses yeux de biche et sa chevelure, noire et épaisse, sont légendaires. Elle a accepté son sort mais n'en considère pas moins la cérémonie du *Mahr* comme une vente de chameaux. Elle méprise le Calife, cet homme sans courage qui envoie ses laquais chercher des femmes.

### Pré-tirés

Hussein Ibn Yakhoub, Asma al-Ismat, Yussuf Ibn Yakhoub et Sonya bint Lalah sont les fils et filles du Cheikh Yakoub.

**Hussein Ibn Yakhoub (guerrier, desert rider, niveau 2, S 6)** : à vingt ans, tu es le fils aîné du Cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Tu es loyal à ton Père, à l'Émir Khaldun et au Calife. Mais, par-dessus tout, tu as le sens de l'honneur. D'aucuns disent que tu manques d'imagination et que tu n'as pas le magnétisme de ton père, mais, lui te voit comme son successeur. Les médisants disent que la tribu des Janati n'est plus une tribu puissante depuis que les Banû Hotek ont pris l'oasis du Faucon d'Or, votre territoire. Tu sais, cependant, que la Providence remédiera aux malheurs du temps et que ton père fait tout pour que la Tribu retrouve son prestige. Tu ne t'es jamais entendu avec Asma, la fille de ta mère mais qui a été élevée par sa belle-mère, Nûra, la première épouse du cheikh. Tu



\*\*\* ماتييو



attendais avec impatience le retour de ton frère Yussuf, parti étudier la religion à la ville, mais depuis qu'il est revenu, il n'est pas très concerné par les affaires de la tribu. Tu aimes bien ta sœur Nûr et ta demi-sœur Sonya qui raconte de si belles histoires.

**Asma al-Isamat (prêtre, mystique, niveau 3, S 5) :** tu as 24 ans et tu es la plus âgée des enfants du Cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Ta mère est la douce et superstitieuse Salma mais c'est plutôt Nûra, la première épouse du Cheikh Yakoub, qui t'a éduquée. Elle t'a enseigné que le monde qu'on voit et le monde qui existe sont deux choses différentes et t'a appris à te concentrer pour invoquer les Dieux et les Esprits ainsi que les gestes et les formules qui apaisent et qui soignent. Malgré les pressions de ton père et de ta mère, jamais tu ne te marieras, car la tribu a besoin de toi pour voir dans l'au-delà, prédire si un pâturage sera encore vert pour nourrir les chameaux, si tel ou tel esprit accepte la présence de la tribu sur ses dunes. Nûra avait encore beaucoup de choses à t'apprendre, beaucoup de secrets qu'elle ne t'a pas transmis, tu les découvrirais par toi-même. Tu es plutôt solitaire, mais tu aimes bien ta demi-sœur Sonya, tes deux frères, chacun à sa manière, étant particulièrement bornés, du moins selon toi.

**Yussuf Ibn Yakhoub (voleur, sa'luk, niveau 3, S 6) :** tu es le troisième enfant du cheikh Yakoub, chef de la tribu des Janati. Conformément à un vœu de ta mère Salma, tu as étudié la religion à Huzuz. Mais, rester enfermé toute la journée à énoncer des litanies, ce n'était pas trop pour toi. Les bazars et les tavernes couvertes de vignes t'attiraient plus. Hélas, tes affaires ont mal tourné car la femme d'un de tes enseignants t'a tourné la tête et a abusé de ta faiblesse pour le vin et les femmes. Un jaloux quelconque t'a dénoncé au mari et tu as dû quitter la ville et revenir à ta tribu. Pour éviter qu'on te questionne trop, tu affirmes à tout le monde que tu es devenu un théologien expert et, en vérité, le peu de savoir que tu possèdes suffit largement aux yeux des frustrés nomades qui t'entourent. Cependant tu sais aussi que ton père souhaite que tu retournes à Huzuz où ne t'attendent probablement que des problèmes, c'est pourquoi tu essaies de te rendre indispensable auprès des tiens. Ton demi-frère Hussein est barbant, ta demi-sœur Asma est une personne bien étrange, mais tu t'entends bien avec ta sœur Sonya.

**Sonya bint Salma (barde, rahuna, 3, S 8) :** à quatorze ans, tu es la plus jeune des enfants du cheikh Yakoub, le chef de la tribu des Janati. Gamine turbulente et énergique, tu t'ennuyais et faisais tout pour quitter la tente des femmes et faire des bêtises avec ton frère Yussuf. Lorsque Yussuf partit à la ville, tu voulais l'accompagner mais ta mère s'opposa à ce voyage. Tu restas donc à l'oasis. Un jour, tu décidas de fuguer pour suivre une caravane. Tout le monde t'aimait bien car tu as raconté que tu étais une pauvre

orpheline. Néanmoins à l'étape d'après, les hommes de la tribu te rattrapèrent et se disputèrent avec les hommes de la caravane car tu les avais convaincu qu'on voulait t'enlever. Finalement, le maître de la Caravane te rendit aux Janati et tu fus ramenée à l'Oasis du Faucon d'Or. Ta mère s'apprêtait à te donner le fouet ; alors tu lui décrivis tes aventures de telle façon qu'elle oublia complètement les raisons pour lesquelles elle te grondait. Cet épisode t'a convaincu de la véracité du proverbe nomade qui dit « Celui qui a la langue pendue, celui-là peut boire à toutes les oasis » et tu as donc appris à maîtriser l'art du conte et du chant. Avec ta voix et ton imagination, tu peux tout aussi bien duper les gens en les flattant que les aider en leur redonnant le moral. Tu as conscience que depuis que la tribu a perdu l'Oasis du Faucon d'Or, on a plus que jamais besoin de tes talents.

## LES DÉCORS

### L'oasis du Faucon d'Or

Le foyer perdu de la tribu est décrit brièvement dans le scénario *Reunion*. Il se trouve à deux semaines de voyage dans le désert de la Qa'la des Banû Hamad. C'est un oasis de grande taille lové au creux d'un canyon et arrosé par un oued boueux. Derrière la tombe de Fetih el-Janat, un mausolée auquel les Banû Hotek n'ont pas osé toucher, se trouve la grotte où Litham al-Mulk a tissé sa toile. Les PJ peuvent être amenés à explorer cette grotte dont l'entrée est gardée par des gardes Banû Hotek (2 par PJ 2 DV, CA : 7 – cuir clouté et bouclier, THACO : 19, AT : 1 javelot ou cimeterre) et un chef (4 DV, CA 5, THACO 18, AT : 1 cimeterre 1d8+2). À l'intérieur, des araignées géantes (cf. *Bestiaire monstrueux*), les enfants de Litham al-Mulk, montent la garde. Les tuer attire la colère de l'araignée-djinn, il faut donc les éviter ou négocier avec elles pour mettre la main sur la toile. Les Banû Hotek passent la grotte par le feu à la fin du mois d'Arbahoune.

### La Qa'la des Banû Hanif

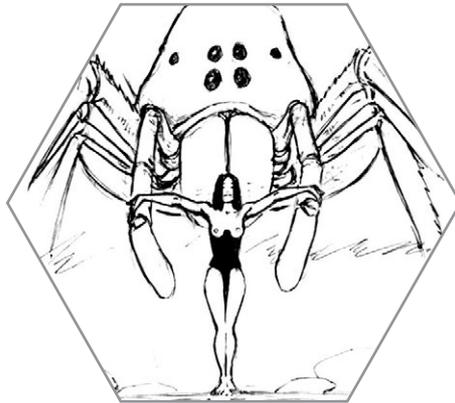
Le second foyer de la tribu se trouve à une journée de cheval de Halwa. Il s'agit d'un oasis agricole qui s'étend aux pieds d'une colline pierreuse, le djabal el-Hanif. Des ruines d'une civilisation plus ancienne sont visibles dans l'oasis : un hippodrome et un amphithéâtre où ont lieu les épreuves, ainsi qu'un temple qui sert de lieu de pèlerinage, car il abrite la dépouille de Hanif. Pendant l'*Ait el-Hanif*, les tribus s'installent autour de l'oasis. Le Vizir arrive le matin du 4<sup>e</sup> jour de la fête et dresse sa tente au cœur de l'oasis pendant les trois jours où il stationne avec les Banû Hanif. L'émir a sa forteresse dans les flancs du djabal el-Hanif : c'est une cité troglodytique entourée d'un mur d'enceinte.

## Halwa

La cité solitaire est décrite dans la boîte *Land of Fate*. C'est une cité importante et très riche. Indépendante, ni le Califat ni les Banû Hanif ne sont jamais parvenus à la prendre. Les marchands de la ville accueillent cependant les nomades qui viennent y commercer. Les PJ peuvent donc s'y rendre que ce soit pour faire du troc, voler ou bien pour visiter Diya Abu Hassan.

## Les alentours

Si les PJ voyagent dans le désert, ils peuvent faire des rencontres et mener des raids contre des caravanes de Halwa ou des convois Banû Hotek. Rappelons que la préparation d'un voyage dans le désert, même pour des nomades qui détiennent déjà des montures, coûte environ 5 PO par personne et par semaine. Sans cela, les PJ et leurs montures s'exposent aux dangers du désert (cf. *Arabian Adventures*).



## TRAMES

Les trames sont présentées par ordre chronologique de leur probable résolution. Avant de pouvoir « Gagner la confiance de l'Émir du Désert », leur objectif final, les PJ chercheront sûrement à restaurer leur image ternie, à régler leur dettes et à délivrer leur sœur du djinn qui la possède pour espérer la marier au Calife.

### Trame 1 : Restaurer l'image des Janati auprès des autres Banû Hanif

Au début du scénario, l'image des Janati est très dégradée dans la confédération. Il faut améliorer cette image pour regagner la confiance de l'émir. Les fêtes de l'*Ait el-Hanif* en sont l'occasion. Elles sont supervisées par l'**imam Messaoud (prêtre pragmatique, 7, S 11)**. Ce dernier est un citadin débonnaire vivant auprès de nomades dont l'hétérodoxie l'étonne parfois.

#### Moment-clé

L'*Ait el-Hanif*, fête qui célèbre le retour de Hanif, l'ancêtre fondateur de la confédération, à son oasis d'origine. Elle a lieu les quatre premiers jours du mois d'Arbahoune, les tribus s'affrontant dans des épreuves disputées pour l'honneur et le prestige.

Toutes les tribus concourent dans chaque épreuve. Mais si les PJ participent, considérez qu'ils n'ont qu'un seul concurrent sérieux, membre de la tribu des Baraki, dont le score est de 1d10+13 dans la compétence mise en jeu lors de l'épreuve. La première place dans les épreuves rapporte un point de S au personnage et un point de confiance à la tribu. En raison de la place des chameaux

dans la culture nomade, les épreuves de course et de dressage rapportent chacune un point de S supplémentaire au vainqueur ainsi qu'un point de station au candidat qui arrive second.

Chaque épreuve est réglée par un jet de compétence en opposition. En cas d'égalité entre un PJ et le concurrent baraki, c'est une autre tribu qui remporte l'épreuve. Les épreuves sont les suivantes : récitation de textes sacrés (chant), joute oratoire (*debate*), chasse au faucon (chasse), course de chameaux (*horseback riding - camel*), dressage de chameaux (dressage), danse armée (*display weapon prowess*). Les compétences en italique sont décrites dans le livre ***Arabian Adventures***.

#### Évolutions, complication et échecs de la trame

À chaque fois qu'ils remportent une épreuve, les Baraki bénéficient également d'un point de confiance de l'émir. Ils commencent à 10. Tenir le compte de ces points est important pour la conclusion.

L'honneur commandant de s'affronter à la loyale, les PJ n'ont pas à se méfier de la triche. Cependant, les provocations sont nombreuses et aboutissent facilement à des comportements ridicules. Un personnage tirant un 20 naturel à son jet de compétence se trouve ainsi moqué par son concurrent Baraki qui lui invente un surnom, met en cause son courage, le compare de manière peu flatteuse à un animal. Un personnage qui ne riposterait pas au défi perd un point de S. Riposter au défi nécessite de trouver une réplique appropriée. Au MD et aux joueurs de se montrer imaginatifs !

## Trame 2 : Qui paie ses dettes s'enrichit

S'arranger pour rembourser la dette envers Abû Hassan, obtenir de lui un délai et/ou sa discrétion est indispensable pour garder la confiance de l'émir.

**Diya Abû Hassan (Rogue marchand, 7, S 11)** est un marchand calculateur et puissant. Il fait des affaires dans tout Zakhara. Il méprise les nomades qui trouvent le moyen d'être hautains avec lui, même quand ils ont un prêt à demander. Cependant, il a prêté au cheikh car l'affaire était trop belle : 4 000 PO contre une tenue en valant à peine une centaine ! Il se trouve à Halwa pendant tout le mois d'Arbahoune. Son fils, **Hassan Ibn Diya (homme normal, S 9)** est un garçon plutôt sympathique qui rêve d'aventures épiques et de chevauchées dans le désert. Son père l'a envoyé surveiller son investissement, c'est-à-dire Nûr. Il vit donc auprès de la famille du cheikh avec un statut d'invité.

### Moment-clé

Les PJ peuvent aller à Halwa pour négocier avec Diya Abû Hassan. Le modificateur de difficulté au jet de Charisme varie en fonction de ce que demandent les PJ et des circonstances. Abû Hassan est facilement convaincu d'accorder un délai de quelques semaines (modificateur de +2), mais il est méfiant si on lui demande de nouveau de l'argent (-4). Si les PJ ont sympathisé avec Ibn Diya, celui-ci peut jouer les intermédiaires, ce qui donne un bonus de +2 quand ils négocient avec Abû Hassan.

### Évolutions, complications et échecs de la trame

Avoir des dettes est considéré comme une honte dans la culture nomade. Dès que la dette est connue, la tribu perd deux points de confiance de l'émir. De même, si à la fin du mois d'Arbahoune, Abû Hassan n'a pas de nouvelle des Janati (que ce soit pour demander un délai ou pour le rembourser), il demande à l'Émir de le rembourser, ce que l'Émir fait, mais les Janatis, discrédités, perdent 4 points de confiance de l'émir.

Les PJ peuvent demander de l'argent à d'autres chefs de tribu en réussissant un test de charisme. Ceux-ci ne peuvent pas prêter plus de deux cent PO et cela occasionne une perte de 2 points de confiance. Par ailleurs, le cheikh Yakoub s'oppose à une telle demande, ce qui complique la tâche des PJ dans leurs négociations (malus de 2).

Une autre complication pourrait venir d'Ibn Dya. Celui-ci tombe peu à peu amoureux de Nûr et veut accompagner les PJ dans leur aventure à l'Oasis du Faucon d'Or, mais il faut le protéger. Nûr n'a rien contre ce jeune homme un peu rêveur et des noces sont possibles. Elles sont *a priori* contraires aux objectifs de la tribu, à moins que les PJ n'optent pour une voie médiane : en mariant Nûr au marchand, ils abandonnent certes le projet de la marier

au Calife, mais ils résolvent leur problème de dette et disposent désormais de fonds pour l'expédition. Cette voie n'est possible qu'entre 8 et 12 points de confiance de l'Émir. En-dessous, le père du jeune homme considère que Nûr est un mauvais parti. Au-delà, le cheikh Yakoub estime qu'il serait indécent de la marier à un marchand.

Une dette de 4 000 PO pour une tenue en valant une centaine peut choquer les PJ. Mais, dans la culture nomade, ce ne sont pas les sommes, mais les services qui sont équivalents. Abû Hassan se fait fort de le leur rappeler.

## Trame 3 : L'Épouse du djinn-araignée

Le choix de Nûr comme épouse du calife rapporte cinq points de confiance de l'émir et résout les problèmes financiers de la tribu, mais Nûr risque fort d'être possédée par le djinn-araignée Litham al-Mulk, ce qui la disqualifie. En outre, ce fait trouble beaucoup les Banû Hanif car il est révélateur d'un désordre dans les affaires de la tribu. Il a donc des conséquences négatives en termes de prestige.

**Litham al-Mulk (génie zoomorphe, S 13), l'araignée-djinn** est un esprit qui prend la forme d'une araignée géante immatérielle. Il protégea autrefois Fetih El-Janat en le dissimulant dans sa toile. Litham al-Mulk vit dans une grotte proche de l'Oasis du Faucon d'Or. Des initiées venaient lui apporter de la nourriture, mais depuis la fuite des Janati et la mort de Nûra, il se sent oublié et menacé par le fanatisme des Banû Hotek. Il a donc décidé de changer de repère et, considérant que les Janati lui doivent un service, il a pris possession de Nûr pour le leur faire savoir. Il est à noter que le génie aurait les capacités de chercher la toile lui-même, mais il souhaite que les mortels lui donnent une preuve de leur adoration en prenant des risques.

Dans cette trame, il est très important que le **Vizir al-Salih (nain, prêtre pragmatique, 3, S 16)** soit tenu à l'écart du scandale. En effet, cet esclave nain gère les propriétés du Grand Calife de Huzuz et c'est lui qui décidera du mariage. Le vizir n'est pas facile d'approche. Il ne se plaît pas au milieu de ses nomades dont les mœurs lui semblent barbares. En outre, il ne veut rien avoir à faire avec toute affaire de possession, qu'il considère comme une superstition. Son statut d'esclave fait que, malgré sa fonction de vizir, les chefs nomades le prennent de haut et seul l'émir manifeste quelque déférence à son égard. Il est protégé par une escorte nombreuse de mameluks.



### Moment-clé

Les premiers jours, Nûr est prise de vertiges récurrents et s'en ouvre aux PJ. Au quatrième jour, ceux qui prennent le temps de discuter avec elle voient ses yeux se révolter. À ce stade, il est encore difficile de lever la possession, mais il est encore possible d'éviter le scandale. Par contre, si les PJ ont négligé l'alarme, l'incident se produit le soir du quatrième jour de l'*Ait el-Hanif*, au beau milieu de la cérémonie de *al-Mahr*. Le cheikh et ses enfants sont installés sous la grande tente du Vizir. Les cheikhs des principales tribus sont également présents avec leur entourage proche. Au centre du cercle ainsi formé sont assis sur deux divans le Vizir et l'Émir.

Nûr est la première à danser. Les voiles de soie qui la couvrent la rendent éblouissante. Ses yeux cernés de khôl brillent au dessus de son voile de bouche. Lorsque la musique commence, cependant, tout semble partir à vau-l'eau car la belle marche sur les mains comme une vulgaire acrobate puis se contorsionne en tous sens d'une manière obscène. Son voile tombe laissant voir un visage affolé, de la bave perlant au coin des lèvres. Elle s'écroule au sol, mais ses membres secoués de spasmes continuent à danser bien que les musiciens aient arrêté leur musique ; et elle parle dans une langue incompréhensible ponctuée de rots, de rejets de bave et de sifflements. Le Vizir exige qu'on ramène chez elle la possédée et choisit finalement Warda bint Kabinda, de la tribu des Souhaili.

### Évolutions, complications et échec de la trame

Tant que Nûr est possédée, le prestige de la tribu des Janati est réduit par ce voisinage avec le surnaturel de 4 points et tous les membres de son clan perdent 2 points en station.

Des personnages hakimas ou shahir qui réussissent un jet de compétence « connaissance des génies » peuvent reconnaître des signes de possession par un génie. La bave, l'étonnante souplesse du corps, rots et sifflements ou le fait de parler une langue inconnue sont des signes qui ne trompent pas.

Pour aider Nûr, il faut organiser une cérémonie pour contraindre le génie à se nommer et dire ce qu'il veut. Le coût de la cérémonie est de 150 PO car il faut louer des musiciens, réunir des offrandes de benjoin, de nourriture fraîche et d'alcool réservés à l'usage du génie. Il est nécessaire de négocier avec l'imam Messaoud pour qu'il donne son accord, sans quoi la tribu perd 1 point de confiance de l'émir. Au terme de la nuit, le génie se manifeste par la voix de Nûr et exige qu'on lui ramène sa toile pour s'installer dans une autre demeure. Si on la lui ramène, Litham al-Mulk quitte le corps de Nûr et part s'installer dans une grotte des environs de la Qa'la.



### Trame 4 : Gagner la confiance de l'Émir du désert

Au bout du compte, c'est l'Émir qui tient le fil de la destinée des Janati. À la fin du mois, il choisit quelle tribu conduit l'expédition destinée à reconquérir l'Oasis du Faucon d'Or.

**L'émir Khaldun Ibn Hanif et ses fils (S 16), les jumeaux Mu'awiya et Yazid (S 13)** sont décrits p. 37 du livret « *Fortunes and Fates* » de la boîte *Land of Fate*. L'émir et ses conseillers considèrent la reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or comme une priorité, car il s'agit d'un point stratégique sur les pistes reliant le nord-ouest et le sud-est du continent de Zakhara. Mais l'émir souhaite garder ses propres forces à proximité d'Halwa dont il craint les manigances, laissant une tribu puissante conduire l'expédition vers le nord. Son fils, **Mu'awiya** a voyagé dans le Califat et, admiratif de l'institution des Mameluks, considère que l'organisation des Banû Hanif a fait son temps et plaide pour que la tribu qui reprendra l'oasis s'y sédentarise pour mieux la défendre. **Yazid**, l'autre fils de l'émir, est un traître au service du Calife du Désert et des Banû Hotek. Il admire en effet leur pureté morale. Il ne soutient les Janati que dans la mesure où ils sont une gêne pour les Baraki. Il est donc une source possible de complications.

Dans cette trame, l'antagoniste principal est le **cheikh Beybars El-Barak (desert rider, 8, S 12)**. Le vieux chef des Baraki est impotent (il ne se déplace que dans les bras d'un solide esclave) mais il a une volonté d'acier. Son désir est de fonder son propre émirat avec comme base l'Oasis du Faucon d'Or. C'est pourquoi il appuie Mu'awiya.

#### Moment-clé

À la fin du mois d'Arbahoune, l'émir du désert réunit les chefs de tribu pour leur faire part de ses décisions. Il reste à la Qa'la avec le gros des forces Banû Hanif, mais autorise la tribu des Janati ou des Baraki à mener le raid sur l'Oasis du Faucon d'Or. La tribu qui mène le raid est autorisée à garder les fruits du pillage et exploiter l'oasis. Il choisit les Janati s'ils totalisent plus de points de confiance de l'émir que les Baraki.

#### Évolutions, complication et échec de la trame

Les PJ peuvent améliorer leur position auprès de l'émir en se rapprochant d'un prince. Par exemple, approcher Mu'awiya en discutant avec lui de ses sujets de prédilection comme l'architecture ou la vie en ville. Puis, un cadeau d'une valeur de 150 PO au moins gagne la possibilité de le fréquenter. Mu'awiya est le plus en vue des deux princes et il rapporte 2 points de confiance. Il demande cependant aux PJ de forcer le cheikh Yakoub à passer la main car, pour Mu'awiya, il personnifie ces « vieilles barbes » qui tirent les Banû Hanif vers le bas.

Yazid est plus facile à approcher. Il apprécie la chasse, l'équitation à dos de chameaux et la guerre. Cependant, il ne rapporte qu'1 point de confiance. Yazid demande aux personnages de saper l'influence des Baraki en répandant des rumeurs sur eux ou en médissant sur l'incapacité physique du cheikh Beybars.

Le cheikh Beybars fait tout pour salir l'honneur des Janati. Dès que les PJ font quelque chose et qu'ils ne prennent pas de précautions pour le tenir secret, le cheikh Beybars en a vent et en profite ainsi pour ébruiter les problèmes des Janati. Si les PJ prennent des précautions pour garder le secret sur leurs actions, il y a 25 % de chance pour que le cheikh sache ce que les PJ s'apprêtent à faire grâce à ses agents et aux racontars colportés dans l'oasis. Bien sûr, le cheikh Beybars est toujours avenant et modeste envers les PJ. Si le prince Yazid voit les PJ se rapprocher de son frère, il n'hésite pas à compliquer la vie des PJ, notamment en prévenant les Banû Hotek qui doublent la garde dans l'oasis.

#### Conclusion

À la fin du mois, l'émir confie la reconquête de l'Oasis du Faucon d'Or aux Janati s'ils ont accumulé 13 points de confiance. De 9 à 12, ils ont le droit de seconder les troupes du Cheikh Beybars. À 8 ou moins, ils en sont exclus et le déshonneur est sur eux.



Un scénario de **Michaël Janod** • Illustrations de **Michaël Janod** et **Guillaume Jentey**

# AT 328

## pour *Over the Edge / Conspirations*

### SYNOPSIS

Les PJ habitent ensemble dans un appartement, dans la ville de Vertige, *barrio* des Fleurs, sur l'île d'Al Amarja. Comme la majorité des habitants, ils ont dans leur cuisine un frigo. Comme une minorité d'habitants, ils vont découvrir qu'ils ont un frigo particulier qui, quand on ouvre sa porte tandis que sonnent les douze coups de minuit, devient un portail dimensionnel conduisant sur une petite île inconnue. Ils pourront franchir ce portail et visiter cet îlot, sur lequel se trouvent une maison, une remise et un bosquet. C'est la maison d'un ogre qui, quand il ne mange pas des gens, se distrait en écrivant des romans.

### PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

#### Pluto Ragato, écrivain raté

J'avoue que le mot est un peu fort. Écrivain. Pluto n'est même pas fichu d'écrire une carte postale, mais, bon sang, il a ça en lui. Il n'a pas tant besoin d'écrire que d'être reconnu comme un écrivain. Ça lui vient sans doute de son père, qui était la réincarnation officielle d'Alexandre Dumas, le père. Pluto, lui, pense n'être que la réincarnation d'un chanteur minable. Et encore, ce n'est pas la réincarnation officielle, car le chanteur en question n'est pas encore mort. Dans la famille Ragato, on prend très au sérieux la réincarnation. À son insu, Pluto dispose d'un pouvoir particulier : en dépensant un point de sa réserve psychique, il peut devenir la réincarnation d'un personnage historique. Il obtiendra alors un trait de compétence de ce personnage, avec une valeur de 3D, jusqu'à la fin de la journée ou bien jusqu'à ce qu'il devienne la réincarnation de quelqu'un d'autre.

*Littéraire (intense et autodestructeur) 4D*

*Cuisine bien (début d'embonpoint) 4D*

*Réincarnation variable (air égaré) 2D*

*Aucune imagination (1D de malus quand il faut faire preuve d'imagination)*

*Points de vie : 14*

*Réserve psychique : 3*

*Réserve d'expérience : 1*

*Motivation : devenir un écrivain célèbre*

*Âge : 25 ans*

---

En 1992, Jonathan Tweet, qui s'était fait connaître pour sa participation à *Ars Magica*, publiée chez Atlas Game le jeu le plus fou de la décennie, **Over the Edge**, paru en français en deux volumes sous le titre *Conspirations*, plus révélateur de ce qui se trame dans la petite île d'Al-Amarja qui sert de décor au jeu. Toute l'humanité semble s'y être donné rendez-vous pour comploter plus ou moins secrètement, des Illuminatis aux aliens en passant par Oui-Oui et sa voiture jaune (sous acide), dans une ambiance qui évoque tantôt le Lynch de *Twin Peaks*, tantôt la contre-culture américaine inspirée par Burroughs.

Sans être le plus gros succès commercial de l'époque, *Over the Edge* était précurseur : son influence sur les concepteurs est considérable. Son système de traits libres permet une création de personnages *freeform*, qu'on retrouve dans *Fate*, et dans les années 2000, il devient une référence pour toute la scène indépendante américaine, et surtout pour *The Forge*. Les époux Baker le reconnaissent ainsi comme l'une des inspirations principales d'*Apocalypse World* et du principe de « jouer pour voir ce qui va se passer ». Pas étonnant, dans la mesure où Jonathan Tweet décrit sa propre maîtrise en ces termes : « [...] je balançais des douzaines d'indices étranges pour des mystères que je n'avais pas encore inventés, sachant que les joueurs ne suivraient pas la plupart d'entre eux ». En France, quinze ans après sa publication on trouve encore une trace de cette influence avec *Magistrats & Manigances* et la mécanisation de la construction du crime en cours de partie. Autant dire qu'*Over the Edge* n'a pas fini de déteindre sur les créateurs de jeu.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/conspirations/conspirations-fr>

### Djok Glapish, glandeur professionnel

Djok est le mari d'Ann Glapish. Ensemble, ils sont venus de Cornouailles il y a une quinzaine d'années. La plus grande particularité de Djok est son visage inexpressif. Et pour cause : ce visage est un faux. Son vrai visage se trouve au niveau de son ventre, il voit et respire à travers le tissu de ses vêtements. Le machin qu'il porte entre ses deux épaules n'est qu'une excroissance, à la ressemblance d'un visage et dont il ne contrôle pas les muscles. Cette tête est vide, il peut s'en servir comme espace de rangement en fourrant des trucs dans sa fausse bouche. Il est né comme ça, ses parents l'ont abandonné à la naissance et il a été recueilli par le père d'Ann, un scientifique extra-terrestre qui s'est passionné pour son cas. Djok cache son vrai visage, seuls ses colocataires sont aujourd'hui au courant de sa petite particularité. Chose amusante, l'impassibilité de son visage — celui du haut — lui donne un très grand avantage au poker. Djok est aussi le seul têtiloque au monde : quelqu'un qui parle avec son ventre tout en faisant semblant de parler avec sa bouche.

*Débrouillard (il trouve toujours des solutions) 4D*

*Têtiloque (parle sans bouger les lèvres) 4D*

*Joueur de poker (expression indéchiffrable) 6D*

*Feignant (un dé de malus pour toute activité fatigante)*

*Points de vie : 14*

*Réserve d'expérience : 1*

*Motivation : gagner des sous sans se fatiguer*

*Âge : 43 ans*

### Ann Glapish, éditrice

Ann est la femme de Djok. Ensemble, ils sont venus de Cornouailles il y a une quinzaine d'années. Ann est une femme ordinaire avec des besoins peu ordinaires. Une entité extra-dimensionnelle s'est emparée de son corps durant une expérience que son scientifique — et extra-terrestre — de père a menée sur elle alors qu'elle fêtait son douzième anniversaire. Depuis, l'entité en question menace de dévorer son corps de l'intérieur si Ann ne lui fournit pas une victime chaque jour. Le mode opératoire est assez particulier : la victime doit d'abord signer un document quelconque, mais obligatoirement écrit à l'encre verte. La signature doit également être à l'encre verte. Sitôt la signature apposée, la créature jaillit de la bouche d'Ann et se jette sur la victime, pour l'envelopper et la digérer en quelques secondes. Après cela, la créature retourne à l'intérieur de son hôte. Pour satisfaire ce besoin, Ann s'est tournée vers une carrière d'éditrice, carrière qui lui permet de rencontrer de nombreux Paumés qui viennent lui présenter des torchons qu'elle ne lit pas, mais qu'elle s'empresse d'accepter et de sanctifier par un contrat aguicheur. Elle s'est prise à aimer son métier et rêve de rencontrer un écrivain digne de ce nom, auquel elle pourrait proposer un contrat qui ne serait pas écrit en vert.

*Éditrice (lit vite) 4D*

*Menteuse (ne regarde pas les gens dans les yeux) 4D*

*Forme olympique (infatigable) 3D*

*Coïncée (un dé de malus dans les situations sociales)*

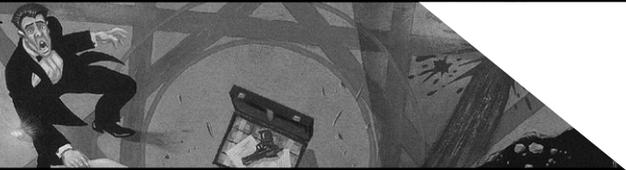
*Points de vie : 21*

*Réserve d'expérience : 1*

*Motivation : se débarrasser de la créature en elle*

*Âge : 44 ans*





## SCÉNARIO

### Prologue

Les PJ sont dans leur appartement, un soir, très tard, en train de regarder une rediffusion de *Casablanca* à la télé. L'un des PJ a eu un petit creux et s'est levé pour faire une descente dans le frigo et c'est alors qu'il vient d'en ouvrir la porte que l'action commence. À sa grande surprise, au lieu d'avoir le contenu habituel, le frigo est vide et, surtout, il débouche sur un autre endroit. Alors que, dehors, on entend les douze coups de minuit sonner à l'horloge du quartier, le frigo s'est transformé en passage dimensionnel menant on ne sait où.

C'est un frigo de style américain, de bonne taille et permettant le passage d'une personne. À l'autre extrémité de

ce passage, on peut voir une plage, un îlot et, sur ce dernier, une maison de style méditerranéen. Le frigo semble déboucher à ras de l'eau, à quelques mètres à peine du rivage. L'eau n'est pas profonde, transparente. Le ciel est bleu. Sur l'îlot, en dehors de la baraque, il y a un bosquet et un potager, ainsi qu'une petite remise. Devant la maison, une sympathique véranda propose un peu d'ombre et abrite une petite table et deux chaises. Les PJ n'aperçoivent aucun danger et pourraient légitimement être tentés d'aller y faire un tour. Observé depuis l'autre côté, le passage ressemble à un rectangle s'ouvrant au milieu de nulle part, quelques centimètres au-dessus de l'eau. À travers l'ouverture, on devine les parois du frigo et la cuisine des PJ, là-bas à Al Amarja. L'eau monte jusqu'à mi-cuisses à cet endroit, il est facile de remonter dans le frigo. Si la porte du frigo est refermée, le passage disparaît. Il s'ouvre toujours au même endroit.



### L'îlot

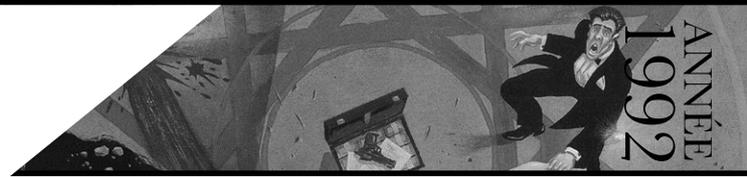
Voici une succincte description de cet endroit. Il s'agit d'un îlot plus petit qu'un terrain de foot, avec une maison assez simple de style méditerranéen. Elle a une véranda, un rez-de-chaussée et un étage. Comme le climat est assez chaud, la maison est toujours ouverte aux quatre vents. Des rideaux fournissent un peu d'ombre. Les sols sont carrelés, les murs sont en pierre. Au rez-de-chaussée, il y a une cuisine, un cellier, un salon, des toilettes et un petit atelier. À l'étage, deux chambres, une salle de bain et un bureau. Dans ce dernier, d'importantes quantités de feuillets, et des stylos en pagaille. Il semble que l'habitant aime écrire. Il aime également lire : on trouve des livres dans un peu partout dans la maison, principalement des classiques, en toutes langues. Dans le cellier, les mets ne sont guère exotiques : jambon, légumes, fromages. Et quelques bouteilles de vin non étiquetées. Cependant, les PJ seront mis mal à l'aise par la présence de crânes humains — des crânes d'adultes — en divers endroits de la maison. On peut trouver des vêtements simples et rapiécés ici et là, leur taille suggérant que le propriétaire des lieux est un colosse.

Dans la remise, il y a principalement des outils de jardinage et quelques graines, le tout servant à entretenir le potager qui jouxte la maison. Le bosquet n'est pas bien épais, il fournit un peu d'ombre, mais ne semble rien receler d'intéressant. Aucun indice sur la façon dont l'habitant peut quitter l'île et y revenir : il n'y a pas de quai, et aucune trace de véhicule.

### Flashback

Si, à un moment ou un autre, les PJ essayent de se souvenir d'où ils tiennent ce frigo, jouez ce petit flashback avec eux. Comme c'est un flashback, prévenez-les qu'il y aura une règle à respecter : à la fin de la scène, d'une façon ou d'une autre, ils devront repartir avec le frigo. Ils ont toute latitude sur la façon dont la scène se déroulera.

Cela se passe quelques mois auparavant. Leur frigo précédent ayant été dévoré par un ours radioactif, les PJ ont consulté les petites annonces en quête d'une occasion qui soit dans leurs prix. C'est Djok qui a repéré l'annonce : un frigo



américain modèle AT 328 pour seulement 40 \$. Ils ont contacté le vendeur qui leur a donné rendez-vous quelque part dans le *barrio* des Grands Hommes, endroit sordide à souhait. La scène commence tandis qu'ils rencontrent le vendeur. Celui-ci est un Paumé, un vieil homme décati et incroyablement sale, de toute évidence paranoïaque. Les PJ lui trouvent un air de déjà vu et il affirme être Ronald Reagan, l'ancien acteur et président des États-Unis. Or, ce dernier est censé être mort depuis une dizaine d'années. Mais il est vrai que, sous la crasse et l'improbable tignasse, il y a une certaine ressemblance. Il a fixé le prix à 40 \$ et il ne veut pas en changer d'un iota, pas plus, pas moins. Vendre cet appareil semble un véritable déchirement pour lui, mais il DOIT le faire, dit-il. Il assure aux PJ que ce frigo fonctionne à merveille. Cependant, il leur indique aussi qu'au moindre problème, ils peuvent appuyer sur le bouton d'auto-destruction (un bouton rouge à l'arrière du frigo.)

Jouez la transaction comme bon vous semble, les PJ peuvent payer le frigo, ou bien le voler : peu importe. Passé cette scène, le vendeur n'a plus aucun rôle dans cette histoire donc vous pouvez en disposer à votre guise, avec tout le respect qui sied à un ancien président des États-Unis. À aucun moment il n'expliquera l'étrange propriété de ce frigo.

### L'habitant

C'est un ogre colossal, avec un air courroucé qui ne le quitte jamais. Il s'appelle simplement l'ogre. Il porte une hache attachée dans son dos, le genre de hache que l'on utilise quand on veut fendre un éléphant en deux, vous voyez ? Il dispose d'un tapis volant pour quitter son île et voyager, quand il est absent il n'y a aucun indice sur la façon dont il quitte l'île. Quand il est rentré, il roule le tapis et le met sous son lit.

Comme tout ogre qui se respecte, celui-ci dispose d'un odorat lui permettant de déceler de la chair fraîche à proximité. S'il rentre alors que les PJ sont encore dans le coin, il hume l'air, trouve que ça sent rudement bon et empoigne aussitôt sa hache. C'est en général le signal qu'il faut prendre la poudre d'escampette, ou bien affronter l'ogre.

Si l'ogre les poursuit et qu'ils prennent le passage dimensionnel, une grosse main vient gêner la fermeture du frigo. Poussant de sa puissance monstrueuse, l'ogre force l'ouverture de la porte et commence à menacer les PJ du bout de sa hache. Heureusement, il est trop gros pour passer facilement par le frigo, mais qu'on lui donne quelques minutes et il devrait pouvoir s'en extirper. Il n'est pas dans une très bonne position pour frapper, et les PJ peuvent profiter de cet avantage pour tenter de le mettre hors de combat. Si l'un d'entre eux appuie sur le bouton d'auto-destruction du frigo, ce dernier poussera un soupir inquiétant tout en se mettant à fondre, le passage dimensionnel disparaîtra aussitôt — et définitivement —, coupant l'ogre en deux et le tuant net.

### Manuscrits

Sur cet îlot, les PJ trouveront régulièrement les manuscrits de romans plus ou moins terminés et qui sont absolument passionnants. Ils sont rédigés par l'ogre. Quand il n'est pas en train de travailler dessus, sous la véranda ou dans son bureau, on les trouve ici ou là dans la maison. Ils relatent les aventures d'un certain Peter Arrow, qui entre dans une école de plombiers. Il suffit d'en lire quelques lignes pour être aussitôt happé : quiconque a lu le début veut absolument connaître le dénouement, et lire le roman jusqu'à la dernière page. C'est une aubaine pour nos PJ, qui se rendent compte qu'ils tiennent là un formidable best-seller. C'est l'histoire d'un jeune garçon qui fait sa première année dans une prestigieuse école de plombiers nommée Grapuce, qui s'y fait autant d'amis que d'ennemis et qui y vit toutes sortes de péripéties. Dans le premier roman, il entre à l'école des plombiers. Dans le second, il découvre une salle de bain secrète. Dans le troisième, il doit réparer le robinet d'une cabane. Et ainsi de suite.

L'ogre semble capable de produire de tels documents en une ou deux semaines, les PJ peuvent donc y retourner à plusieurs reprises pour en dérober un à chaque fois, quand celui-ci est terminé.

### Publication

Pluto peut se déclarer l'auteur de ces manuscrits, et Ann peut les publier, il faut juste donner des titres aux romans, qui en sont étrangement dépourvus. Si les PJ décident de publier les romans, voici ce qui se passe.

En quelques semaines c'est un succès immense, il y a même un producteur américain, Glenn Kalus, qui leur propose un contrat juteux pour l'adaptation de ce livre au cinéma. Bizarrement, il insiste pour avoir un pingouin dans le rôle principal, mais les PJ devraient pouvoir l'en dissuader. On trouve le livre dans toutes les librairies de l'île, et il s'exporte dans une dizaine de pays, dont deux qui n'existent pas.

De toute évidence, les romans font partie d'une série. Le public ne s'y trompe pas, Glenn Kalus non plus, et devant l'insistance de tous ces admirateurs, les PJ sont incités à publier d'autres romans de la série. Ceux-ci laissent deviner que les études du jeune Peter Arrow dureront une dizaine d'années, soit autant de romans. Les lecteurs veulent connaître la date de sortie du prochain épisode, l'avenir des personnages principaux, si le professeur Gogues est vraiment méchant ou pas, ce qui a inspiré l'auteur, etc. Glenn Kalus, le producteur, propose un très juteux contrat pour avoir l'exclusivité sur les dix films. Il fournit une très, très confortable avance. Les PJ prennent goût au succès et à l'argent. Pluto peut bien essayer d'écrire la suite lui-même, mais il confirmera rapidement qu'il n'est pas du tout à la hauteur.



## Le véritable auteur des romans

En réalité, l'ogre n'est pas l'auteur des romans : il a un nègre. Il s'agit d'une sorte de hamster, nommé Tabart et enfermé dans une cage dorée. Lors d'une de leurs visites, les PJ surprennent l'ogre en train d'écrire sous la dictée du petit rongeur qui se gratte la barbiche, réfléchit, fait des grands pas d'un bout à l'autre de sa cage, et dicte le texte d'une voix fébrile.

L'ogre le traite comme un esclave, mais l'animal semble s'en accommoder. Quand l'ogre en a marre d'écrire et veut aller faire une sieste, il demande au rongeur de la boucler. Quand il veut se remettre au travail, il secoue la cage et son petit occupant. Quand il quitte l'île, l'ogre emporte la cage avec lui, dans un grand sac.

Ainsi, le véritable auteur est-il ce petit animal, dans cette cage si facile à transporter. L'animal pourra aussi bien continuer son travail dans l'appartement des PJ, non ? Seulement voilà, sitôt que les PJ s'emparent de la cage et font mine de partir avec, le hamster se met à faire un raffut de tous les diables, couinant bien plus fort qu'un hamster n'est en droit de le faire. « Au voleur ! Au voleur ! À moi mon maître, on m'enlève ! » S'il est sur l'île, l'ogre est aussitôt alerté et déboule, la hache à la main.

## Allers et retours

Les PJ pourraient visiter l'île à plusieurs reprises. L'ogre agit comme une force incitant à quitter l'île, la pression des admirateurs agit comme une force incitant à y retourner. Ce qui suit est une suggestion sur l'organisation de ces visites, rien qui doit être suivi à la lettre. N'hésitez pas à casser ce schéma, notamment si les PJ y mettent fin d'eux-mêmes en zigouillant l'ogre ou en dérobant très tôt la cage dorée.

Lors de leur première visite, l'ogre est absent, ainsi que le hamster. Les PJ trouvent un premier manuscrit, complet, et se sauvent avec, peut-être pressés par le retour de l'ogre sur son tapis volant. Lors de leur seconde visite, l'ogre est à nouveau absent, et ce pour plusieurs jours, ils ont tout le temps du monde pour explorer l'îlot et trouver un second manuscrit, lui aussi achevé, avec lequel ils peuvent repartir. Lors de leur troisième visite, l'ogre est présent et en train de rédiger un nouveau livre, sous la dictée de Tabart, le petit hamster. Quand il va faire la sieste, si les PJ essayent de voler la cage, l'ogre se réveille et les poursuit, menaçant de pénétrer dans leur monde en passant lui aussi par le frigo, contraignant les PJ à utiliser le bouton d'auto-destruction.

## Épilogue

Quand on le menace un peu, le hamster accepte bon gré mal gré de travailler pour ses nouveaux maîtres. Sous sa dictée, les PJ sont capables d'achever plusieurs romans des aventures de Peter Arrow. À chaque fois ce sera un franc succès. Les PJ pourraient très bien dévoiler que Tabart est

le réel auteur, après tout un hamster qui parle et qui écrit d'aussi intéressants romans est une curiosité qui vaut de l'or. Ou alors ils le gardent comme nègre et Pluto continue de ramasser les lauriers. Malheureusement, en cas d'inattention, une fenêtre mal fermée laissera entrer un chat qui s'amusera à tuer le pauvre Tabart, alors qu'il venait à peine d'entamer son nouveau roman. Incapables de continuer dignement la série, les PJ seront harcelés par les fans et poursuivis en justice par Glenn Kalus pour rupture de contrat.

## PERSONNAGES NON-JOUEURS

### Ronald Reagan

Imaginez le gars le plus sale, le plus repoussant que vous ayez jamais vu. Bien. Maintenant roulez-le encore dans la crasse pendant quelques mois, ajoutez quelques excréments et vous aurez une idée de ce à quoi ressemble Ronald. Il est bien loin, le temps où il faisait le cow-boy ou bien le président. Car, oui, c'est bien lui. Un doppelgänger a pris sa place durant son mandat et c'est cette doublure qui est morte. Le vrai Ronald Reagan a trouvé refuge sur Al Amarja, où les choses n'ont pas très bien tourné pour lui. Il est devenu un Paumé, sale, paranoïaque, oublié de tous. Ce frigo qu'il vend est la seule chose qui lui reste de ses années en tant que président : c'était celui du bureau ovale.

*Président des États-Unis (aime donner des ordres) 3D*

*Acteur (prend des poses) 4D*

*Cow-boy (accent texan) 3D*

*Paumé (1D de malus quand il faut avoir l'air propre, digne ou sain d'esprit)*

*Points de vie : 14*

### L'ogre

Cet ogre vit dans un monde dont on ne sait rien. Il n'est pas foncièrement méchant, mais son air farouche, son vilain caractère et sa sale manie de manger les gens ternissent ses relations avec les êtres humains. Pourtant, il y a une âme d'artiste qui sommeille tout au fond de lui. Il n'est guère plus doué que Pluto, mais, lors d'une foire exotique quelque part sur son monde, il a mis la main sur Tabart, un hamster doué d'un extraordinaire talent pour l'écriture. C'est son bien le plus précieux. Depuis des mois, il exploite le petit animal, le forçant à dicter roman après roman. L'ogre les vendra sur un autre continent, où il est maintenant une célébrité. Sa précédente série de romans s'intitulait *Traire deux Faunes*, et a connu un succès incroyable. Les aventures de Peter Arrow sont une toute nouvelle série dont il attend beaucoup.

*Fendre des trucs en deux (porte une grande hache) 5D*

*Colossal (colossal) 5D*

*Manger son prochain (vous dévore du regard) 4D*

*Antipathique (un dé de malus quand il veut se faire apprécier)*

*Points de vie : 42*

*Hache géante (dégâts × 4)*

Glenn Kalus

Ce producteur et réalisateur américain a récemment fui Hollywood, où trop de personnes veulent sa peau. Tous ses films ont fait scandale, les acteurs qui se sont impliqués avec lui se suicident les uns après les autres, les financiers ont posé un contrat sur sa tête auprès de plusieurs organisations criminelles. Glenn conçoit ses films d'une façon unique et, pour les apprécier, il faut disposer comme lui d'un cerveau méthodique, d'un daltonisme aggravé, d'une surdit   compl  te    certaines fr  quences sonores et d'un manque total d'  thique. Mais tout vient    point    qui sait attendre : il a enfin trouv   un public, avec les habitu  s du cin  ma Vivisection, un   tablissement que l'on trouve dans le *barrio* des Sciences. Pour ne plus avoir de probl  mes avec les acteurs, il essaye autant que possible d'utiliser des animaux dans les r  les principaux.

*Producteur (pense au fric) 3D*

*R  alisateur d  rang   (tourne avec des animaux) 3D*

*Incompris (un d   de malus quand il doit partager sa vision)*

*Points de vie : 14*

*  ge : 62 ans*

Tabart

On le prend    tort pour un hamster, mais il s'agit en r  alit   d'un ours radioactif, devenu minuscule apr  s   tre tomb   dans une faille entre plusieurs dimensions. Au cours de ce voyage, son esprit est entr   en contact avec celui d'entit  s incroyablement anciennes qui lui ont fait le don de la parole et de l'imagination. Sa plus grande frustration est de ne pas savoir   crire.    cause de cela, il a accept   de se r  duire en esclavage pour que d'autres puissent coucher par   crit les histoires qui jaillissent de son cerveau. Sa libert   est moins importante que le besoin imp  rieux de faire sortir ces histoires. Cependant, il est nul pour trouver des titres, il laisse les autres nommer ses romans. Si on lui pose la question, il n'a jamais d  vor   le moindre frigo.

*  crivain (parle avec emphase) 6D*

*Faire tourner une roue (agit  ) 4D*

*Hurler comme un putois (voix qui porte) 4D*

*App  tissant (un d   de malus quand il veut dissuader un animal de le manger)*

*Points de vie : 2*



Un scénario de **Cryoban** • Illustrations **DP**

# Le Gun Club

## pour *MEGA III*

Ce scénario est inspiré du roman de Jules Verne *De la Terre à la Lune*. Sa lecture est un plus.

### ENJEUX ET CONTEXTE : LE DERNIER REMPART CONTRE DRACULA

Novembre 1866, Stone Hill, Floride.

Le fracas de la guerre de Sécession vient à peine de retomber qu'un événement inouï passionne déjà le monde. Non loin de la ville de Tampa, on construit le plus gros canon qui ait jamais existé, et il est long de plus de 300 mètres. Cette fois il ne s'agit pas de détruire mais de conquérir le ciel, et plus précisément la lune elle-même ! La ville de Paris a même dépêché son reporter le plus talentueux, Jules Verne, pour couvrir l'événement qui changera peut-être le destin de tous les humains de la Terre ou tout du moins ceux de la Terre de QF1-1153. Mais dans l'ombre de l'astre lunaire, d'autres attendent leur heure depuis plus de 400 ans et il semble que Impey Barbicane et les gentlemen du Gun Club soient sur le point de la leur offrir.

#### Terre QF1-1153

La Terre QF1-1153 ne diffère pas énormément de la nôtre, la Terre QF1-0001, en ce qui concerne son évolution historique. Cependant, les choses qui appartiennent chez nous aux légendes ou aux histoires imaginaires, sont tout à fait réelles sur cette terre parallèle.

En l'an 1460 de QF1-1153, un vaisseau spatial fortement endommagé surgit du Triche-Lumière et se pose en catastrophe dans une région montagneuse connue sous le nom de Carpathes. À son bord se trouvent quelques représentants d'une race extra-terrestre honnie dans la majeure

---

En 1992, la troisième édition de MEGA, le jeu de rôle des Messagers intergalactiques, est publiée en hors-série dans *Casus Belli*, au prix dérisoire de 49 francs, avant d'être distribué l'année suivante par Jeux Descartes avec une couverture rigide. Rompant radicalement avec le système de règles des précédentes éditions, **MEGA III** apporte également énormément de précisions sur le contexte du jeu, tant à propos du fonctionnement de la Guilde des MEGA que du cadre interstellaire, ou encore des univers parallèles.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/mega/mega-3/mega-iii-fr-47583>

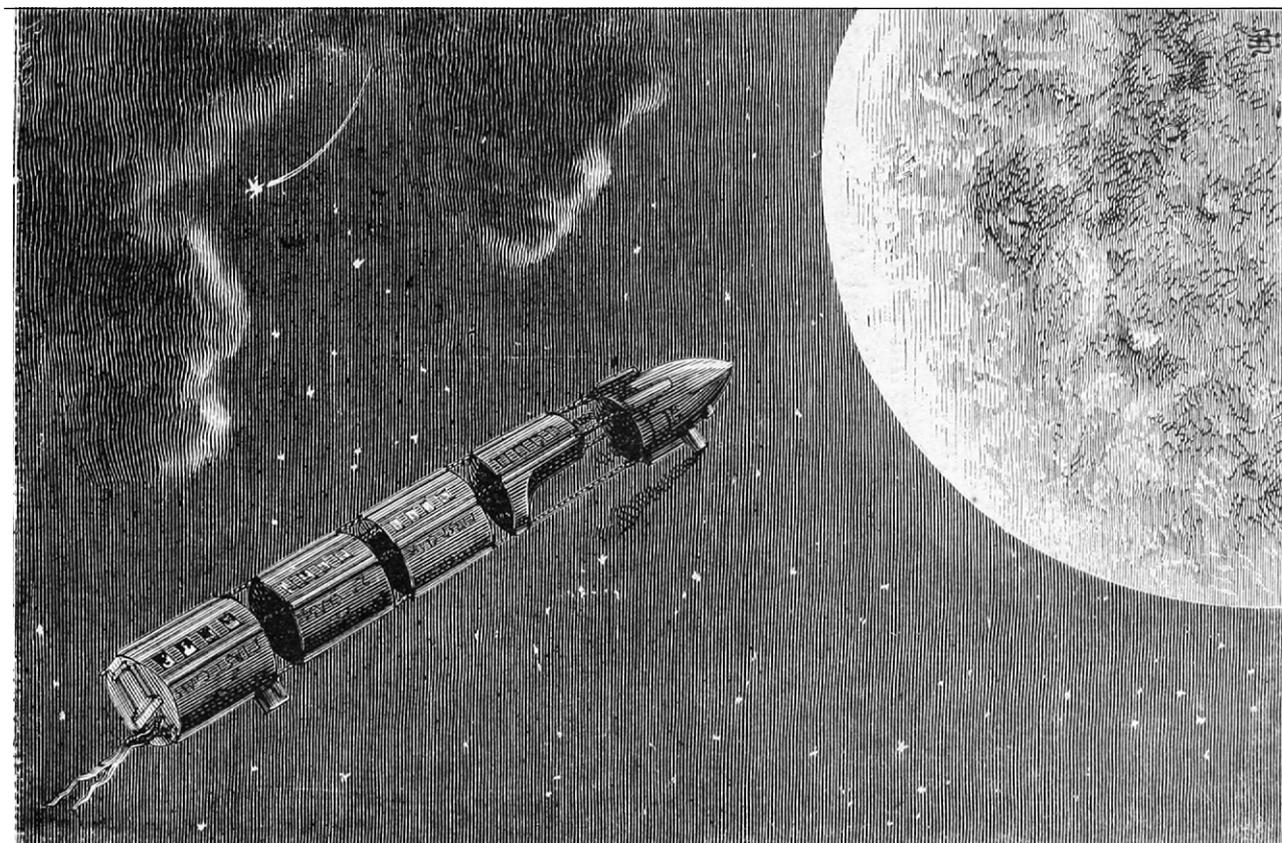
---

partie de l'univers. Ceux que les humains ont baptisé Strigoïs et qui donneront corps à la légende des vampires.

Avant de passer dans le Triche-Lumière, les Strigoïs étaient en train de lutter contre une armée (flotte de guerre) des Forces d'intervention de l'Assemblée Galactique (la FRAG) qui avait pour mission d'éradiquer leur race, jugée trop dangereuse pour les autres espèces de l'univers. Lors de leur arrivée sur Terre, les Strigoïs sont très mal en point.

La traversée de l'intercontinuum fut terrible et la plupart des Strigoïs du vaisseau y laissèrent la vie. Les rares survivants, brisés à jamais, ne conservèrent plus qu'un instinct quasi animal.

C'est dans cet état que le Voïvode Vlad Tepes les rencontra à l'occasion d'une chasse. Les Strigoïs rescapés se terrèrent à l'abri de la lumière dans l'épave calcinée de leur vaisseau. Fut-ce par curiosité ou par inconscience que Vlad vint à



leur rencontre ? Nul ne le sait, mais à partir de ce moment il fut adopté par la meute de Strigoï et en échange il leur offrit un nouveau destin.

Dès 1462, Vlad Tepes se lance dans une longue série de conquêtes et d'horreurs, accomplies pour son plaisir et celui de ses nouveaux frères. En quelques années, son nom fait trembler l'Europe et son règne noie la région dans un bain de sang. Les choses auraient pu continuer ainsi encore longtemps, car Vlad possédait un lien physique et mental très fort avec les Strigoï, pouvant même partager leur conscience collective.

Cependant, une équipe d'exploration de l'AG, arrive dans le système solaire de QF1-1153 aux alentours de l'année 1476. Leurs scanners détectent rapidement les restes du vaisseau Strigoï ; il ne faut pas longtemps pour qu'une équipe MEGA soit envoyée pour enquête. Leur rapport est sans équivoque et la FRAG est appelée pour achever l'éradication des Strigoï. Mais en haut-lieu on a changé d'avis ! Peut-être a-t-on des scrupules à anéantir définitivement une race ? Peut-être s'agit-il d'une demande des Guetteurs eux-mêmes ? Quoiqu'il en soit, l'unité de la FRAG s'est contentée de capturer tous les Strigoï puis les a emprisonnés sur la face cachée de la Lune, dans l'attente d'une décision à leur sujet.

Lors de leur intervention, les soldats de la FRAG n'ont porté aucune attention à Vlad Tepes, qui n'a pas été

inquiété. Toutefois, privé des Strigoï, son règne de terreur ne tarde pas à s'écrouler et le personnage disparaît dans les limbes de l'Histoire, officiellement tué par les Ottomans. Mais chaque matin, lorsque Vlad plonge dans un sommeil sans rêves, son esprit rejoint celui de ces frères venus des étoiles, là-haut, sur la Lune.

### La menace des Strigoï

Vlad, contaminé par les Strigoï a longtemps vécu sans faire parler de lui, mais il a appris le projet du Gun Club et veut en profiter pour faire revenir ses frères sur Terre. Grâce à leur lien mental, il a pu les éveiller et leur donner le signal de la révolte. Les Strigoï, sortis de leur sommeil séculaire, ont pris le contrôle de la prison et tué leurs geôliers. Si l'obus-fusée arrive sur la Lune, les Strigoï auront un moyen de quitter l'astre. Les MEGA doivent empêcher cela.

### Le briefing du major

Alors que tout le monde est installé dans la salle de briefing, la porte s'ouvre dans un glissement feutré. Le major de permanence entre dans la salle, s'installe devant le pupitre de présentation et démarre l'holoprojecteur qui présente alors une vue en perspective de la Terre et de sa lune.



« Bon, les jeunes, on ne va pas y aller par quatre chemins. On a un gros souci sur la lune de QF1-1153. Je suppose que vous n'avez jamais entendu parler des Strigoïs ? Normal, c'est de l'histoire ancienne, plus de 400 ans maintenant, en temps QF1-0001 j'entends. Sachez juste que c'était... non, que c'est une race de xéno particulièrement dangereuse, ouais ! des sacrés enfants de salauds même ! Des humanoïdes visqueux et blanchâtres qui ont la particularité d'avoir un esprit de ruche et surtout de se nourrir du sang des autres créatures intelligentes.

Tout ça passerait encore ! Mais le problème, c'est qu'ils ont la capacité de contaminer tout le monde avec une maladie qui vous transforme en espèce de légume servile. Je vous fais la version courte. La FRAG a capturé les derniers Strigoïs et a construit tout spécialement pour eux une prison près de la Terre de QF1-1153. Le problème c'est qu'il y a environ deux semaines, la navette de ravitaillement n'a pas pu atterrir. La prison ne répond plus.

Comme vous le savez l'A.G a sérieusement taillé dans le budget de la FRAG, alors ils nous ont demandé d'aller jeter un œil car ils ne peuvent envoyer personne avant plusieurs mois. Il s'avère que la prison possède un point de transit construit par l'agent Harker qui accompagnait la FRAG lors de la capture des Strigoïs. Vous allez donc pouvoir y faire un petit tour pour voir ce qui s'est passé. A priori je table sur une désertion en masse des gardiens, donc faites gaffe, ne touchez à rien et essayez de trouver où ils se sont barrés. Des questions ? »

Laissez les joueurs se préparer comme ils le souhaitent, car après tout ils devraient être persuadés qu'ils vont donner l'assaut à une prison pleine de vampires en liberté.

### LE DESTIN DE JONATHAN HARKER

Le MEGA Harker accompagnait la FRAG dans sa traque des Strigoïs en tant qu'agent spécial afin de gérer les situations inhabituelles ou trop subtiles pour les hommes de la FRAG. Après la capture des Strigoïs, il resta sur place afin de surveiller la région pendant quelques temps. Il finit par croiser la route de Vlad Tepes et mena une lutte acharnée contre ce dernier. Le combat fut âpre et Vlad blessa mortellement Harker avant de fuir pour aller se terrer dans son antre et lécher ses propres plaies. Les paysans ayant accompagné Harker dans sa lutte fondèrent l'ordre des Veilleurs et, après avoir disposé des restes de leur ami venu d'une autre dimension, ils jurèrent de ne jamais cesser de veiller car bien que le règne du comte maléfique ait été brisé, la Bête n'était pas morte.

Quant au point de transit, il est non pas sur la Lune mais dissimulé dans la cave d'une maison du village de Borgo, au milieu des Carpathes.

## OBJECTIF LUNE

### Problème de transit - 20 novembre 1866

Lorsque que les MEGA émergent du point de transit, il fait totalement noir et pour cause: ils sont enfermés dans une ancienne cave qui a été murée. Avec de la lumière, ils peuvent se rendre compte que le point de transit, taillé dans de la pierre, est posé au centre d'une pièce rectangulaire assez spacieuse au sol en terre battue. Les murs sont recouverts d'une fresque de style naïf et coloré décrivant le règne et la chute de Vlad Tepes ainsi que le rôle central joué par un homme portant une combinaison de MEGA entouré d'un groupe de paysans armés de pieux. Dans la dernière partie, des créatures blanches sont emmenées en captivité par des hommes en combinaison de combat n'ayant rien à voir avec l'époque médiévale que la fresque décrit.

À côté du point de transit se trouve un sarcophage rudimentaire marqué de l'insigne des MEGA, gravé du nom JONATHAN HARKER. Quelques chaises vermoulues et une étagère remplie de pieux en bois complètent cet aménagement sommaire.

L'encadrement d'une porte est encore visible dans la maçonnerie et des briques en scellent désormais l'accès. Il n'est toutefois pas difficile de défoncer l'obstacle afin de sortir de la pièce.

La pièce murée est l'ancien lieu de rendez-vous des Veilleurs qui se situe dans l'auberge de Borgo appartenant à la famille Gregoriu. Avec la disparition de Vlad Tepes (et son absence de manifestation), l'ordre des Veilleurs finit par périr après une garde vigilante qui dura près de 200 ans. Seule la famille Gregoriu a conservé le souvenir des Veilleurs qui, aujourd'hui, se transmet telle (comme) une légende, de mère en fille, car lors des événements de l'époque, Mina Gregoriu avait eu une liaison avec Harker et donna naissance à une enfant. La pièce murée depuis plus d'un siècle devint elle-même un vague souvenir.

Aujourd'hui, l'auberge est tenue par Corina et Nicolae Gregoriu, et c'est leur petite fille de 8 ans, Dana, qui descend à la cave attirée par le bruit du mur de brique qui s'effondre lorsque les PJ le traversent. Dana les regarde, éberluée, du haut de l'escalier mais dès qu'un PJ lui adresse la parole, elle part en hurlant alerter ses parents. Ces derniers arrivent rapidement, armés d'un fusil et d'un grand couteau de cuisine. En voyant leur tenue, Corina reconnaît cependant les PJ comme étant des Harker, ceux qui ont aidé son peuple à chasser le comte vampire, à la condition toutefois que ces derniers cherchent à parlementer.



Une fois le contact établi, les Gregoriu sont très accueillants, offrant le gîte et le couvert aux PJ, surtout si ces derniers les traitent en alliés. En discutant, au cours d'une longue soirée au coin du feu, ils peuvent apprendre les éléments manquants de l'histoire de Jonathan Harker et de son combat contre Vlad.

Ils apprennent également que le château du comte Tepes est toujours habité, mais que nul n'a jamais vu son propriétaire. Seuls d'étranges Bohémiens montent parfois au château de nuit et en repartent sans un mot. Cela fait plusieurs semaines que les Bohémiens ne sont pas passés, ce qui est curieux. Si les PJ posent la question, Corina leur apprend que parfois, des personnes disparaissent durant la nuit mais comme plus personne ne croit aux vampires, il est difficile d'attribuer ces disparitions à Vlad Tepes.

### Au château !

Le château se trouve au sommet d'un piton rocheux. Il est en assez mauvais état et seule une tour dispose de vitrages. Dans la cour du château, trois roulottes et une dizaine de Bohémiens forment un petit campement. Ils ne sont ni agressifs ni très loquaces avec des étrangers. Ils sont là pour garder le château du Comte, qui est parti en voyage, mais ils ne savent rien d'autre. Leur chef, Zanko, est suspicieux et il demande aux PJ de partir si ces derniers commencent à poser des questions. Malgré des apparences nonchalantes, les Bohémiens sont sous l'influence de Vlad Tepes et gardent par la suite un œil sur les MEGA, et ce, jusqu'à ce qu'ils quittent le pays. L'emprise du vampire sur leur esprit les immunise contre le Transfert, ce qui compliquera la tâche des PJ.

À l'intérieur, il n'y a personne malgré la sensation persistante d'être observé. La plupart des pièces sont vides et froides. Seules quelques chambres et la salle à manger disposent d'un mobilier en bois massif et rustique. Au sommet de la tour se trouve une grande pièce sans fenêtres ; des lampes à huiles fixées au mur permettent d'éclairer l'ensemble de la pièce. Les meubles et les tentures, d'excellente facture, ainsi qu'une garde robe contenant des vêtements d'un autre âge mais en bon état, indiquent sans nul doute qu'il s'agit de la chambre du comte. Une bibliothèque court le long des murs sur plus de la moitié de la circonférence de la pièce. Les livres touchent à tous les domaines de la connaissance et de l'art.

Non loin du lit se trouve un secrétaire contenant de l'encre, des plumes et quelques feuilles de papier blanc. Un indicateur publicitaire de la compagnie Voyage Hetzel est posé en évidence. Il s'agit des horaires d'une nouvelle ligne de zeppelin reliant Vienne à la ville de Tampa aux USA. Quelques journaux étrangers sont entassés dans un tiroir et tous détaillent longuement les travaux que

mène le Gun Club dans la région de Tampa, sous la houlette d'Impey Barbicane, afin d'envoyer le 1er décembre 1866 un projectile sur la Lune à l'aide du plus gros canon jamais construit.

### PAS SEULS ICI

Si les PJ s'infiltrèrent de jour dans le château, Zanko les laisse faire. Par contre, il les surveille très discrètement et les suit jusqu'à Vienne. S'ils y pénètrent de nuit, Zanko fait de même, mais une des goules du vampire, tapie dans les ombres du château, guette ses nouvelles proies et attaque au moment opportun.

#### Goule

Points de vie 10/5/2

Initiative 8

Griffes : Att : 9 Par : 3 Esq : 3 Prise : 2 Renv : 7

#### Talents

Déplacement silencieux 10, Discrétion 10, Grimper 10

### Voyage à Vienne

Se rendre à Vienne n'est pas très compliqué et avec l'aide des Grigoriu, les PJ rejoignent une gare de chemin de fer sur la ligne Bucarest-Vienne. Une fois là-bas, trouver le quai d'embarquement de la compagnie Hetzel est une formalité.

Le billet de la traversée en zeppelin coûte 1000 \$ par personne. Elle dure deux jours. Un vol pour Tampa part tous les lundis et revient le samedi.

Au cours de leur bref séjour à Vienne, un PJ attentif remarque de temps à autre un Bohémien les observant de loin, mais celui-ci évite tout contact et s'éclipse à la première alerte. Si les PJ parviennent malgré tout à le capturer, il nie en bloc et affirme ne rien comprendre à la situation.

### Une griffe dans la nuit

La traversée de l'Atlantique se fait à bord du zeppelin *Le Conquérant*, de fabrication autrichienne, commandé par le capitaine Karl Robur. La nacelle est suspendue sous l'énorme ballon de forme ogivale et l'intérieur n'est pas sans rappeler celui d'un navire. Les MEGA peuvent s'installer dans des cabines doubles très confortables. Deux couples de passagers se trouvent à bord en plus de la dizaine d'hommes d'équipage.

Le voyage est paisiblement rythmé par les repas et les collations servis à bord alors que les passagers peuvent



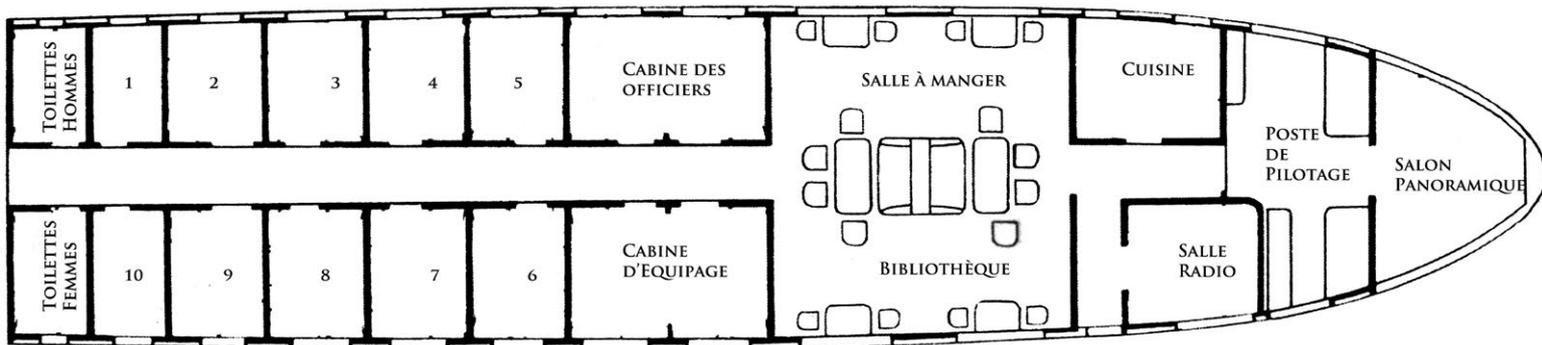
admirer la splendeur du ciel et de l'océan au travers des baies vitrées. À vrai dire il ne se passe rien pendant le voyage... sauf pendant la nuit.

Alors que tout le monde a rejoint sa cabine, un PJ sur ses gardes peut entendre un très léger bruit de verre cassé venant des toilettes dames. Une des goules de Zanko, montée clandestinement à bord du zeppelin, est restée cachée dans la structure de la voilure jusqu'à la nuit tombée. Son objectif est simple : tuer les PJ, puis le reste des occupants. Si les MEGA ne sont pas vigilants, c'est au moment où la goule pénètre dans la cabine que le PJ malchanceux réalise sa présence.

Cet épisode devrait animer agréablement la deuxième partie de la nuit et donner probablement lieu à une fouille en règle et acrobatique de l'ensemble du zeppelin. Le zeppelin atteint Tampa au début de la soirée du deuxième jour.

### DANS L'ENVELOPPE

L'enveloppe d'un zeppelin n'est pas, comme on pourrait le croire, remplie de gaz. La toile étanche vient recouvrir une immense armature métallique parcourue de passerelles et d'échelles. Au milieu de l'armature en acier se trouvent des dizaines de ballons plus petits qui, eux, sont remplis d'hydrogène (arme à feu fortement déconseillée) et rattachés à la structure métallique.



### De Tampa Town à Stone's Hill

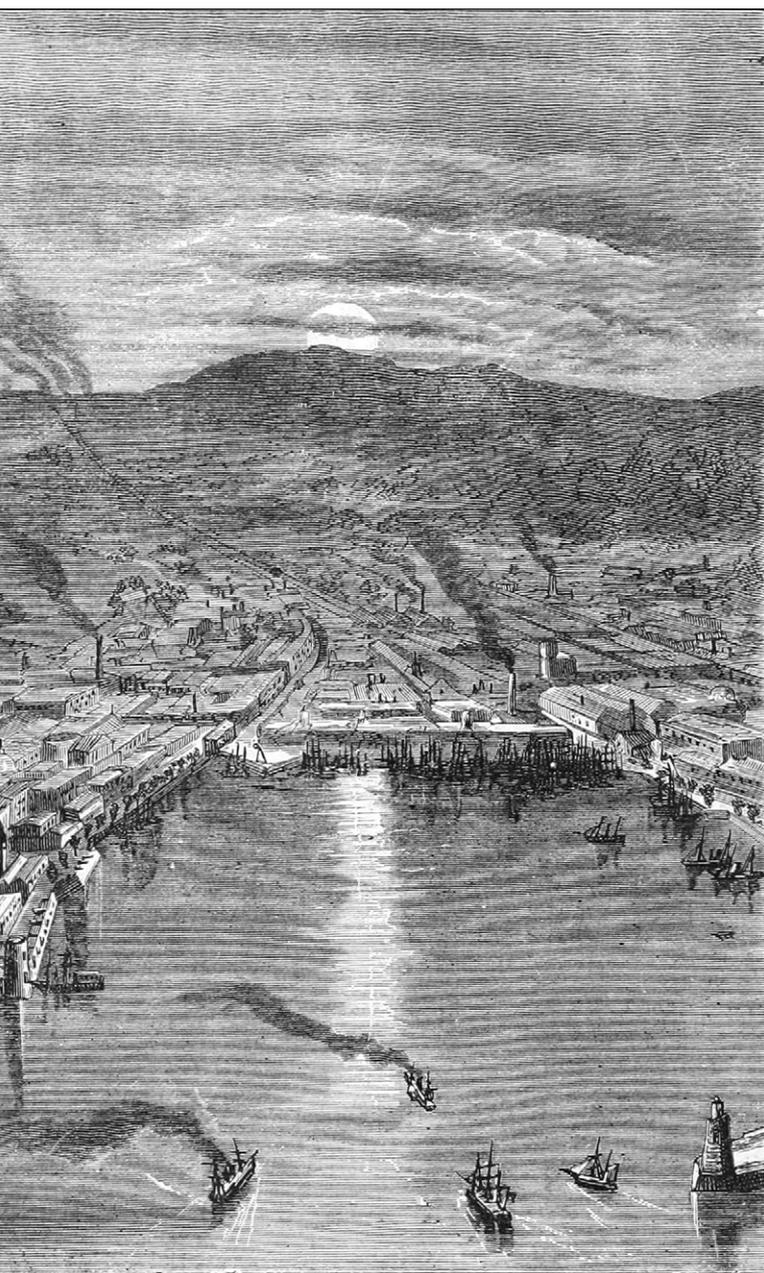
En arrivant au dessus de Tampa Town par la voie des airs, les PJ peuvent apercevoir l'étendue de cette ville côtière, dont le port est rempli de navires et d'agitation. L'aire d'atterrissage du zeppelin est situé à l'Ouest, un peu à l'extérieur de la ville et à quelques minutes à pied de la gare du chemin de fer flambant neuf qui relie Tampa au site de Stone's Hill où le Gun Club a installé son chantier.

Barbicane a fait poser les rails dès le début du chantier afin d'acheminer le matériel. L'opération a rencontré un tel succès auprès du public que la ligne achemine également chaque jour des centaines de curieux, venus avec armes et bagages pour s'installer près du chantier et ne rien manquer de l'exploit en cours. À Tampa même, un véritable marché permanent s'est installé autour de la gare afin de proposer aux voyageurs venus des quatre coins du monde tout le matériel nécessaire pour camper et survivre dans les collines de Floride.

Quand les PJ arrivent, ils disposent d'environ une heure avant de prendre le dernier train de la journée pour Stone's Hill. Ils peuvent en profiter pour s'équiper ou prendre des renseignements. En se promenant autour du train à vapeur encore vide, les PJ peuvent entendre un appel au secours provenant de l'autre côté de la voie. Un homme d'âge mur bien habillé et portant la barbe est en train de se faire molester par trois voyous qui en veulent à sa valise et à son portefeuille.

Si les PJ interviennent, ces derniers fuient immédiatement sans chercher la confrontation, si possible en emmenant la valise. Leur victime, un peu choquée, se présente sous le nom de Jules Verne, reporter spécial pour *Le Courrier*, un journal français. Il vient d'arriver de France par bateau.

Si les PJ discutent avec lui, son enthousiasme reprend rapidement le dessus et il explique que le projet du Gun



Club est devenu une affaire nationale depuis que le Français Michel Ardan a rejoint Barbicane et le capitaine Nicholl. Maintenant, il ne s'agit plus seulement d'envoyer seulement un boulet sur la Lune, mais bien trois hommes ! Jules Verne prend le train avec les PJ et peut leur servir d'allié par la suite.

Le train quitte la gare à 20h et arrive au camp de Stone's Hill vers 22h. À bord des trois wagons de passagers, il y a quarante voyageurs, des ouvriers retournant au chantier pour la plupart. Le reste du train est composé de quarante wagons de marchandises diverses. La vue du chantier de Stone's Hill est impressionnante. Au centre se trouve un énorme puits entièrement maçonné dans lequel ont été coulés 60.000 tonnes de fonte afin d'y mouler le canon au cours de l'été. Avec l'obscurité, on peut voir une lumière rougeoyante sortir du puits. Des ouvriers continuent d'y travailler et de corriger les imperfections du canon, donnant à l'ensemble une allure de bouche infernale. Cette impression est renforcée par les masses métalliques désormais silencieuses des 1200 fours de fusions répartis tout autour du puits. Puis viennent de nombreux baraquements où vivent les ouvriers et tout le personnel nécessaire à cette entreprise. Le tout est clôturé par des barbelés, installés après qu'il y ait eu des accidents avec des curieux venus un peu trop près de la zone de construction. Le public s'est installé à la pointe nord du chantier. Elle est légèrement surélevée et permet de voir la bouche du puits. Une myriade de tentes de toutes tailles et de feux de camps bruissent de vie à toute heure de la journée. Les PJ doivent s'installer où ils peuvent.

### Face à Dracula

Le tir du projectile est prévu pour le soir du premier décembre. En posant quelques questions, les PJ apprennent rapidement que le boulet géant qui devait initialement être tiré vers la Lune a été remplacé par un obus dont l'intérieur accueillera les trois futurs explorateurs lunaires. Le projet de Dracula est plutôt simple : réussir à embarquer subrepticement dans l'obus, où il pourra éliminer aisément les trois humains et, une fois sur la Lune, libérer les Strigois de leur prison.

Dracula s'est installé depuis deux mois dans l'un des fours à fusion désormais hors d'usage. Telle une bête, il s'y recroqueville pendant la journée. La nuit, il se rend au campement ou parmi les ouvriers du chantier, afin de se nourrir de leur sang. Il veut rester discret, aussi essaie-t-il de ne pas tuer trop de victimes. Il y a pourtant bien eu quelques victimes retrouvées exsangues au petit matin, comme pourront en attester les médecins présents du camp ou le médecin chef de l'infirmerie du chantier.



Pendant ces derniers jours d'attente, Dracula ne fait rien d'autre que surveiller le puits et se nourrir. Il est hagard, sale et effrayant, son aspect est de moins en moins humain. Le soir du 30 novembre, bien que le puits soit gardé jour et nuit par une dizaine d'hommes en armes qui patrouille sur son pourtour, Vlad se faufile et pénètre dans le projectil : il se dissimule dans un tonneau rempli d'eau. Un PJ examinant l'endroit attentivement remarque les éclaboussures sur le plancher.

Les PJ doivent donc trouver un moyen de pénétrer dans l'enceinte du chantier afin de localiser le vampire avant le départ qui a lieu le 1er décembre à 22h47. L'accès au chantier lui-même est interdit au public. Seuls les journalistes ont droit à une visite guidée du site dans l'après-midi du 30 novembre.

## DRACULA

I14(7) D16(8) V18(9) M14(7) E 14(7)  
P20(10) R18(9) F24(12) C20(10) A18(9)  
Points de vie 12/6/3

Initiative 8

Griffes : *Att* : 10 *Par* : 5 *Esq* : 10 *Prise* : 10 *Renv* : 9

### Talents

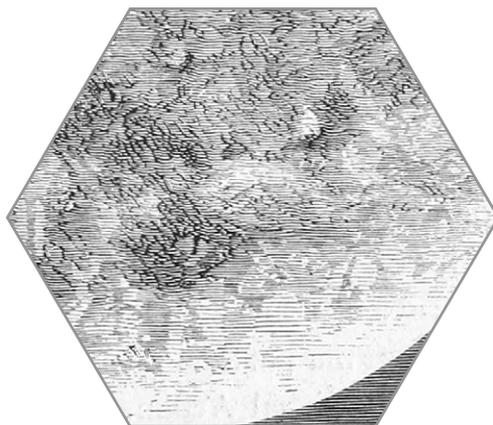
Déplacement silencieux 10 ; Discrétion 10 ; Escalade 10.

### Pouvoirs

Hypnose (jet en opposition de Volonté).

Transformation en chauve souris (nécessite 2 rounds).

Immortel : ne vieillit pas tant qu'il boit du sang humain régulièrement.



## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

### Franck Zorglub, Empathe

Franck est un ancien inspecteur de police d'une Terre future. Il officiait dans la mégapole sombre et désespérée de Berlin, où la Polizei essaye simplement de limiter la casse. Franck fut repéré par les MEGA au cours d'une enquête sur un meurtre particulièrement sordide et ne fut que trop heureux de saisir sa chance.

I12(6) D16(8) V14(7) M18(9) E 20(10)

P14(7) R12(6) F12(6) C12(6) A14(7)

Points de vie 6/3/1 Initiative 7

Combat à mains nues : *Att* : 8 *Par* : 6 *Esq* : 7 *Prise* : 7 *Renv* : 7

Combat Arme blanche : *Att* : 6 *Par* : 4 *Esq* : 5

Tir : 7 Rt : 84

Arme : une arme de poing ou une arme blanche

### Talents

Acrobatie 0 ; Arts corporels 3 ; Arts plastiques 2 ; Baratin 9 ; Comédie 6 ; Coordination 2 ; Débrouille 0 ; Dissimuler 3 ; Dialogue 9 ; Discrétion 4 ; Endurance 2 ; Expliquer 9 ; Grimper 0 ; Manipulation 6 ; Marchander 6 ; Nager 3 ; Organiser 7 ; Pistier 0 ; Psychologie 10 ; Remarquer Détail 9 ; Remarquer son 9 ; Remarquer Odeur 6 ; Remarquer goût 6 ; Remarquer contact 5 ; Rech. Renseignements 6 ; Séduire 9 ; Vigilance 3

### Connaissances

Administration 2 ; Biologie 0 ; Chimie 0 ; Conduite 3 ; Connais. Armements 0 ; Construction 0 ; Économie 0 ; Électronique 0 ; Équitation 1 ; Évaluer 1 ; Géologie 0 ; Histoire 4 ; Informatique 2 ; Linguistique 6 ; Mécanique 0 ; Médecine 3 ; Milieu Air-mer 0 ; Milieu rural 3 ; Milieu sauvage 0 ; Milieu urbain 7 ; Navigation 2 ; Pègre 0 ; Physique, math 3 ; Pièges 0 ; Piloter 0 ; Premiers soins 3 ; Sabotage 0 ; Serrures 0 ; Techniques de survie 2 ; Transmissions 0 ; Usages 7

**Personnalité** : psychologue, analytique, séducteur, prudent

### Laureline Valère, Patrouilleuse

Laureline est née et a vécu dans les mondes de l'Assemblée Galactique. Après un parcours universitaire brillant, elle a intégré la filière de formation des officiers du corps militaire. Elle espérait rejoindre les services de sécurité en ambassade pour l'attrait des voyages, mais la découverte de ses talents l'a fait bifurquer vers les MEGA et elle n'a pas perdu au change.

*I12(6) D18(9) V12(6) M14(7) E12(6)*

*P14(7) R20(10) F16(8) C14(8) A14(7)*

*Points de vie 7/3/1 Initiative 9*

*Combat à mains nues : Att : 10 Par : 11 Esq : 10 Prise : 10 Renv : 11*

*Combat Arme blanche : Att : 8 Par : 9 Esq : 8*

*Arme : 1 arme de poing ou une arme blanche*

*Tir : 8 Rt : 76*

#### Talents

*Acrobatie 9 ; Arts Corporels 4 ; Arts plastiques 2 ; Baratin 3 ; Comédie 3 ; Coordination 9 ; Débrouille 3 ; Dissimuler 9 ; Dialogue 1 ; Discrétion 10 ; Endurance 8 ; Expliquer 0 ; Grimper 6 ; Manipulation 6 ; Marchander 0 ; Nager 6 ; Organiser 5 ; Pister 4 ; Psychologie 3 ; Remarquer Détail 9 ; Remarquer son 10 ; Remarquer Odeur 5 ; Remarquer goût 3 ; Remarquer contact 5 ; Rech. Renseignements 4 ; Séduire 3 ; Vigilance 8*

#### Connaissances

*Administration 2 ; Biologie 0 ; Chimie 0 ; Conduite 6 ; Connais. Armements 7 ; Construction 1 ; Économie 1 ; Électronique 0 ; Équitation 1 ; Évaluer 0 ; Géologie 0 ; Histoire 0 ; Informatique 2 ; Linguistique 0 ; Mécanique 5 ; Médecine 0 ; Milieu Air-mer 2 ; Milieu rural 4 ; Milieu sauvage 7 ; Milieu urbain 8 ; Navigation 4 ; Pègre 5 ; Physique, math 0 ; Pièges 7 ; Piloter 0 ; Premiers soins 1 ; Sabotage 7 ; Serrures 7 ; Techniques de survie 4 ; Transmissions 3 ; Usages 2*

**Personnalité :** enthousiaste, têtue, sportive, joueuse

### Henry Dickson, Fouineur

Henry est un vieux beau, c'est d'ailleurs tout ce qu'il reste de ses jeunes années de dragueur dilettante se faisant entretenir par des dames d'un âge certain. Malheureusement – ou heureusement – pour lui, l'une de ces dames s'avérait être une recruteuse talentueuse de MEGA qui avait su déceler sous ses dehors superficiels une personnalité idéaliste et particulièrement perspicace.

*I16(8) D18(9) V12(6) M14(7) E16(8)*

*P20(10) R12(6) F12(6) C14(7) A14(7)*

*Points de vie 7/3/1 Initiative 7*

*Combat à mains nues : Att : 8 Par : 6 Esq : 7 Prise : 8 Renv : 7*

*Combat Arme blanche : Att : 8 Par : 7 Esq : 7*

*Arme : une arme de poing ou une arme blanche*

*Tir : 9 Rt : 84*

#### Talents

*Acrobatie 0 ; Arts Corporels 0 ; Arts plastiques 0 ; Baratin 9 ; Comédie 9 ; Coordination 4 ; Débrouille 4 ; Dissimuler 0 ; Dialogue 3 ; Discrétion 7 ; Endurance 3 ; Expliquer 0 ; Grimper 0 ; Manipulation 6 ; Marchander 6 ; Nager 2 ; Organiser 0 ; Pister 3 ; Psychologie 9 ; Remarquer Détail 10 ; Remarquer son 5 ; Remarquer Odeur 5 ; Remarquer goût 5 ; Remarquer contact 5 ; Rech. Renseignements 9 ; Séduire 3 ; Vigilance 6*

#### Connaissances

*Administration 3 ; Biologie 3 ; Chimie 0 ; Conduite 0 ; Connais. Armements 3 ; Construction 0 ; Économie 3 ; Électronique 5 ; Équitation 0 ; Évaluer 5 ; Géologie 0 ; Histoire 7 ; Informatique 7 ; Linguistique 3 ; Mécanique 3 ; Médecine 5 ; Milieu Air-mer 0 ; Milieu rural 3 ; Milieu sauvage 0 ; Milieu urbain 9 ; Navigation 0 ; Pègre 7 ; Physique, math 3 ; Pièges 0 ; Piloter 0 ; Premiers soins 3 ; Sabotage 3 ; Serrures 7 ; Techniques de survie 0 ; Transmissions 2 ; Usages 0*

**Personnalité :** blasé, cynique, courageux, romantique

### Natacha Otes, Ranger

L'arrivée de Natacha chez les MEGA fut rude. Issue d'un monde primitif voué à une destruction rapide par sa proximité avec un trou noir, elle fut sauvée in extremis par une patrouille MEGA en mission de recensement des mondes connus. La perte de son monde reste une blessure profonde, et sa mission au sein des MEGA est devenue sa raison d'être, car elle sait que même les planètes sont des choses bien fragiles.

*I12(6) D18(9) V12(6) M14(7) E17(7)*

*P12(6) R16(8) F16(8) C14(7) A20(10)*

*Points de vie 7/3/1 Initiative 8*

*Combat à mains nues : Att : 9 Par : 8 Esq : 9 Prise : 10 Renv : 9*

*Combat Arme blanche : Att : 10 Par : 8 Esq : 9*

*Arme : une arme de poing ou une arme blanche*

*Tir : 7 Rt : 72*

#### Talents

*Acrobatie 9 ; Arts Corporels 0 ; Arts plastiques 3 ; Baratin 0 ; Comédie 0 ; Coordination 9 ; Débrouille 10 ; Dissimuler 5 ; Dialogue 0 ; Discrétion 9 ; Endurance 5 ; Expliquer 0 ; Grimper 5 ; Manipulation 0 ; Marchander 0 ; Nager 7 ; Organiser 3 ; Pister 10 ; Psychologie 3 ; Remarquer Détail 5 ; Remarquer son 9 ; Remarquer Odeur 7 ; Remarquer goût 5 ; Remarquer contact 7 ; Rech. Renseignements 3 ; Séduire 0 ; Vigilance 9*

#### Connaissances

*Administration 0 ; Biologie 7 ; Chimie 7 ; Conduite 5 ; Connais. Armements 0 ; Construction 7 ; Économie 0 ; Électronique 3 ; Équitation 3 ; Évaluer 0 ; Géologie 5 ; Histoire 0 ; Informatique 3 ; Linguistique 7 ; Mécanique 7 ; Médecine 9 ; Milieu Air-mer 7 ; Milieu rural 9 ; Milieu sauvage 9 ; Milieu urbain 2 ; Navigation 5 ; Pègre 0 ; Physique, math 3 ; Pièges 7 ; Piloter 5 ; Premiers soins 7 ; Sabotage 0 ; Serrures 0 ; Techniques de survie 9 ; Transmissions 5 ; Usages 0*

**Personnalité :** réglementaire, moqueuse, instinctive, curieuse



Un scénario de **Cédric Ferrand** • Illustrations de **Loris Giannada**

# À la mi-août pour *Nephilim*

## Pour résumer

Alors que les PJ cherchent un nexus pour recharger leur stase, leurs calculs les amènent à Crapéou, un hameau du bas-Bugey qui accueille sa traditionnelle fête du four, organisée par la branche locale des Templiers. Heureusement pour les PJ, ces Templiers du dimanche ne sont ni les plus belliqueux ni les plus organisés de France. Il faudra tout de même marcher sur des œufs car l'arrivée du nexus réveillera progressivement leur mémoire ancestrale.

## L'accroche

Ce scénario fait idéalement suite à « Tant va la cruche à l'eau » de Fabrice Lamidey et Frédéric Weil (*Casus Belli* n°73), il se déroule donc pendant l'été 1993. Sans doute à la recherche d'un nexus afin de remplir leur stase, les PJ font des calculs astronomiques complexes et subtils pour arriver à cette conclusion : un nexus est sur le point d'apparaître à l'occasion du 15 août au cœur du pays de l'Ain, dans un hameau nommé Crapéou. Selon les prévisions, ce nexus ne durera que quelques heures, aussi les PJ doivent se dépêcher de se rendre sur les lieux. Alors qu'ils se rapprochent de leur destination, les Nephilim découvrent le long de la route plusieurs panneaux annonçant que Crapéou organise sa traditionnelle fête du four à l'occasion de l'Assomption de Marie. Si bien que le samedi 14 août, quand ils arrivent au bout de leur périple campagnard, les PJ ne tombent pas sur un paisible hameau endormi mais sur une grosse fête populaire attirant plusieurs milliers de participants.

## UNE COMMANDERIE ENDORMIE

### Crapéou

Adossé à la commune de Conzieu (144 habitants), Crapéou regroupe quelques vieilles fermes dont la moitié a été

---

« En 1992, chaque MJ de mon club avait SON jeu bien à lui qui le définissait aux yeux des autres. Il n'y avait que le MJ de *Runequest* qui avait le droit d'acheter et de lire les bouquins. Le MJ de *Vampire* était le dépositaire d'un univers-jeu. J'étais à la recherche du jeu qui allait me structurer. Une critique dans *Casus* parlait d'un jeu occulte contemporain : *Nephilim*. Si j'avais su... ». Cédric Ferrand

On l'aura compris, *Nephilim* était un jeu à secrets, un genre très en vogue dans les années quatre-vingt dix. On y jouait les être immortels éponymes, en quête d'une libération d'un cycle infini de réincarnations lié au mystère de l'Agartha. De ce fait, *Nephilim* est aussi emblématique de l'inflation des historiques de personnage en vogue au tournant des années quatre-vingt-dix. On consacrait alors une séance entière, voire deux, à déterminer les actions de son personnage au cours des différentes périodes de l'histoire, laquelle était un protagoniste à part entière. En effet, *Nephilim* réécrivait « l'histoire invisible » résultant toute entière des conflits entre les Nephilims et les sociétés secrètes humaines, dont les terribles Templiers.

Le succès critique fut immédiat, et le caractère très intellectuel du jeu salué – plus rarement critiqué et parodié, et *Nephilim* connu à la fois cinq rééditions, la colossale petite dernière datant de 2019.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/nephilim>

---





rachetée puis retapée par des Lyonnais qui en ont fait leur maison de campagne. L'activité locale englobe quelques champs de tabac, des vignes donnant du vin blanc AOC, une production laitière ainsi que plusieurs coupes de bois de chauffage sur les contreforts du Tentanet. La rivière qui traverse le hameau se nomme le Gland.

Le hameau est dominé par les ruines du château de Montcarrat. Au XIII<sup>ème</sup> siècle, Hugues de Montcarrat, alors marié à la fille du comte de Groslée, partit aux croisades. Capturé par les Sarrasins, il fut torturé, abjura la foi chrétienne et se convertit à l'Islam. Il se maria même à la fille d'un cheikh, qu'il ramena à Crapéou une fois les croisades terminées. L'épouse chrétienne de Hugues en prit naturellement ombrage, si bien que le seigneur, totalement sous le charme de sa princesse arabe, fit enfermer la fille du comte dans une tour du château. Sa mort tragique donna naissance à un mythe local sous la forme d'une dame blanche hantant la région. Les habitants de Crapéou accusèrent la fille du cheikh de pratiquer la sorcellerie, et les hommes les plus braves finirent par mettre fin à son emprise diabolique sur Hugues de Montcarrat, qui mourut plus tard de la peste.

### Les Templiers

Car oui, la fille du cheikh était bel et bien un Nephilim, aussi un ordre de Templiers fut-il créé à Crapéou. Le Nephilim en question circula longtemps dans la région, changeant de simulacre au gré de ses quêtes, avant d'être définitivement dispersé dans les champs magiques par le chevalier dirigeant alors la commanderie. La présence templière persista, mais se dilua progressivement car il n'y eut jamais d'autres menaces magiques dans ce coin de pays.

Avec le temps, l'ordre est devenu une société secrète, puis une confrérie pour enfin se muer progressivement en une amicale ayant quelque peu oublié ses origines et son but premier. Plus personne ne se souvient du nom du Nephilim, des rituels qui avaient été nécessaires pour l'exorciser ou même du simple nom du chevalier ayant plongé son épée d'orichalque dans le pentacle de la créature. Tout ce qui reste, ce sont des phrases rituelles déformées par le temps, des bouts de serment vides de sens. Et quelques reliquats du pouvoir d'antan, mais rien de plus. Si bien qu'aujourd'hui, les adversaires des Nephilim sont organisés en association Loi 1901. Oh, ils revêtent bien une fois l'an leur tenue d'apparat, chantent quelques passages de chansons de geste glorieuses et jurent de défendre leurs terres contre les abominations, mais c'est désormais plus symbolique qu'autre chose.

Par contre, ils ont trouvé un truc pour faire de l'argent : la fête du four, qu'ils organisent chaque année.

### La fête du four

Étalée sur 2 jours, c'est une exaltation des valeurs campagnardes. Centrée autour du vieux four à bois du hameau, la fête est une bonne excuse pour organiser toutes sortes d'activités :

- cuisson et vente de pains, tartes bressanes (au sucre) et autres tartes aux fruits ;
- buvette géante où sont engloutis des litres de blanc limé (ce qui permet d'écouler la production locale) ;
- jeu du casse-bouteille (où il faut casser trois bouteilles vides à l'aide de trois boules de pétanque à une distance de six mètres) ;
- tir à la carabine à air comprimé sur des cibles en carton ;
- loterie ;
- tir au pigeon d'argile ;
- tournoi de football ;
- concours de labour ;
- épreuves de force (dont le jeté de botte de paille, où il faut lancer la botte le plus haut possible à l'aide d'une fourche) ;
- messe ;
- tournoi de boules lyonnaises ;
- baptême de l'air en montgolfière ;
- gymkhana avec des voitures en fin de vie sur un parcours balisé avec des bottes de foin.

Mais surtout, un grand bal du samedi soir, avec une sono digne de ce nom et un véritable plancher de danse en bois. La totale.

Toutes ces festivités n'attirent pas que les habitants des villages voisins : des habitués viennent de Grenoble et de Lyon pour participer, il y a même quelques Parisiens qui descendent exprès à cette occasion. C'est devenu si populaire que les organisateurs sont obligés d'improviser un stationnement dans des champs. Les jeunes s'installent dans des tentes montées dans les prés des alentours. Certains viennent en camping-car ou avec une roulotte. Si bien que la population du hameau passe, lors de cette fin de semaine, d'une vingtaine d'habitants à deux mille. Et le tout sans aucune installation sanitaire, pas même de toilettes chimiques. À la bonne franquette.

### Dissension

Évidemment, cette transformation du hameau en parc d'attraction n'est pas du goût de tout le monde, en particulier des plus anciens qui savent au fond d'eux que la raison d'être de leur communauté n'est pas d'organiser cette fiesta. Mais comme ils ont du mal à expliquer la finalité de leurs traditions, les plus jeunes hommes de Crapéou et de Conzieu préfèrent surfer sur le succès de la fête du four afin de financer des projets pour la commune.



Car ça rapporte, ces deux jours. Tellement qu'ils ont pu faire construire deux terrains de tennis et que des travaux préparatoires ont débuté pour construire une salle des fêtes ambitieuse qui devrait permettre d'accueillir des activités toute l'année, aussi bien des mariages que des concours de belote. Leur idée, c'est qu'en équipant ainsi Crapéou (sans augmenter les impôts), le hameau devienne de plus en plus attractif pour les jeunes ménages de la région. Ce qui ferait en sorte que les Lyonnais seraient mécaniquement moins nombreux.

Et comme la fête du four est de plus en plus populaire, les vieux sont bien obligés de la mettre en veilleuse. Les plus têtus ronchonnet, mais personne ne les écoute.

### Les Anciens

Ce sont de vieux paysans qui pensent encore que Raymond Barre est synonyme d'avenir (même s'il est lyonnais). Ils chassent encore le sanglier, en battue, car ils ont à cœur la régulation de la population animale. C'est dans l'ordre des choses, pour eux. Ils vivent mal d'avoir été incapables d'inculquer certaines valeurs à leurs fils. Cette rupture les a rendus aigris et les a enfermés dans une posture passéiste. Ils voudraient bien expliquer pourquoi ce combat d'arrière-garde est primordial, mais la vérité, c'est qu'eux-mêmes ne savent plus trop les tenants et les aboutissants de ces traditions. Deux guerres mondiales ont saigné à blanc les villages des alentours. Ceux qui en savaient le plus sur les histoires d'antan ne sont pas revenus du front, où alors si abîmés physiquement et mentalement que la passation du savoir ne s'est pas faite correctement.

Les Anciens sont faciles à croiser pendant la fête : ils regardent tous ces étrangers avec dédain et les suspectent d'être d'ignobles Lyonnais venus en repérage pour une fois de plus voler l'héritage du hameau en transformant une honnête ferme en une simple maison de vacances. Ils sont au comptoir en train d'écluser des verres, ou bien en train de médire sur toute cette jeunesse fougueuse qui transforme le hameau en charivari, dans un patois qui mélange des expressions savoyardes et du vocabulaire du Dauphinois. N'allez surtout pas leur dire qu'il ressemble à celui de Lyon.

### Les Modernes

C'est la première génération qui ne se contente pas d'aller dans le village voisin pour trouver femme. Le plus jeune conduit une Golf GTI, un autre fait de la plongée sous-marine dans les lacs environnants, un dernier vient d'acheter un ordinateur. Ils ont grandi à Conzieu ou Crapéou, et n'ont pas eu la même enfance que les autres gamins de la grande ville voisine (Belley, sous-préfecture de 8 000 habitants située à 12 km) qui allaient jouer au football ou étaient inscrits à des cours de musique. Maintenant qu'ils sont assez vieux pour s'imposer, ils font de Crapéou le lieu qu'ils auraient aimé qu'il soit quand ils

étaient gamins. Ça ne dure qu'une fin de semaine par an, alors ils se lâchent. Pour l'année prochaine, ils prévoient de faire venir un groupe de drag-queens pour animer le bal du samedi soir.

Les serments qu'ils ont prononcés en patois à seize ans, ils les ont appris phonétiquement sans en comprendre le sens. Pour eux, c'était une sorte de bizutage, une manière de dire « T'es assez grand maintenant pour venir à la chasse avec nous ». Mais à la vérité, la chasse, ça ne les intéresse pas. Ils se sont tous trouvés des passe-temps bien plus intéressants, comme le modélisme, les wargames ou la musique. Quand les vieux leur parlent à demi-mots d'une menace sourde qui plane encore et toujours sur Crapéou, ils ne sont pas cons : ce sont les Lyonnais. Et la fête du four est un bon moyen de financer le renouveau du hameau tout en faisant justement payer les insidieux Lyonnais qui viennent dépenser une petite fortune lors de ces deux jours de bamboula si pittoresque.

Les Modernes sont faciles à croiser pendant la fête : soit ils sont en train de suer au soleil pour participer à une épreuve, soit ils s'occupent de la logistique de la fête en coordonnant tous les bénévoles qui donnent un coup de main.

## LES PLEXUS

Un nexus, c'est la fusion de cinq plexus. À partir du moment où les PJ mettent les pieds à Crapéou, les cinq plexus se manifesteront l'un après l'autre dans le hameau et créeront des situations cocasses ou dangereuses en fonction des effets-ka impliqués. Mais à chaque fois qu'un plexus s'activera, c'est une partie de la mémoire collective des Templiers qui se déverrouillera.

### Feu

C'est le plus évident puisqu'il prend place dans le lieu emblématique de la fête : le four à bois. L'endroit est occupé par Henri Maniard, un boulanger un peu alcoolique qui trime fort entre la préparation du pain et des tartes et leur cuisson. Son éternelle Gitane mais sème ses cendres dans le pétrin. Il est facile d'engager la conversation avec Henri, surtout en lui apportant une bouteille de blanc de la buvette. Il est intarissable sur son métier. Les fins de semaine comme celle-ci sont épuisantes pour lui car il prépare ses pâtes sur place le vendredi et travaille de samedi à dimanche sans prendre le temps de dormir.

Discuter avec lui permet de s'approcher du four et de remarquer de discrètes inscriptions alchimiques sur les pierres qui attestent de la présence d'un Nephilim dans la région.

Henri est très serviable, mais si les PJ lui demandent de placer un étrange objet (comme leur stase) dans le feu, il trouvera ça si étrange qu'il en parlera forcément à la

prochaine personne qui lui offrira un coup à boire à la buvette (« Si, je te jure : il m'a filé un billet de 200 francs pour que je laisse une vieille bague en or dans le feu. »)

De ce plexus de Feu finit par jaillir un Boutefeu (quand ça arrange le MJ), un effet-ka pyromane invisible aux yeux des humains qui s'empresse de mettre le feu à tout ce qu'il peut. Il rend brûlante la poignée d'une poêle, ce qui provoque un accident auprès d'une des bénévoles du stand des frites. Il s'amuse à faire augmenter la température du four, ce qui ruine une fournée. Et comme c'est l'été, il peut aisément mettre le feu à des herbes sèches pour provoquer un incendie ou bien faire partir des flammes depuis le plancher en bois de la piste de danse. Les pompiers bénévoles qui sont présents dans la foule peuvent intervenir en cas de problème, mais c'est l'occasion pour les PJ de gérer leur premier effet-ka malicieux. La magie peut les aider, mais hélas, il y a constamment du monde autour d'eux, il est difficile d'être discret. Un adopté de l'Arcane de la Force aura l'occasion d'affronter sa première créature de cette incarnation.

Concernant les Templiers, l'un d'entre eux (un Moderne) accueille chaleureusement les PJ alors qu'ils essayent de se fondre dans la masse. Il insiste pour savoir de quelle ville ils sont originaires, masquant difficilement une moue si c'est Lyon mais s'enorgueillissant que la fête du four soit décidément devenue très renommée s'ils annoncent venir de Paris ou Bordeaux. Et alors qu'il serre la main d'un PJ en guise de franche bienvenue, le Nephilim peut sentir un frisson d'angoisse traverser son pentacle. C'est que son interlocuteur porte une bague qui contient des traces d'Orichalque. Pas assez pour avoir un effet mécanique en jeu, mais suffisamment pour provoquer une douche froide chez les PJ : cette fête du four est un nid à Templiers. La bonne nouvelle, c'est qu'à moins qu'ils ne se comportent vraiment bizarrement, le Moderne qui fait face aux Nephilim ne les soupçonne vraiment pas, car il ignore tout simplement leur existence.

Si les Nephilim commencent à scanner la foule en vision-ka (ce qui n'est pas discret, avouons-le), ils peuvent remarquer un Ancien (le plus vieux) qui arbore le même genre de bague, mais qui elle est assez chargée en Orichalque pour marquer un pentacle.

## Eau

La buvette est organisée autour d'un vieux lavoir dont l'eau fraîche sert à stocker et refroidir les boissons. Et comme il fait très chaud en cet après-midi d'août, la buvette est prise d'assaut par les sportifs qui reviennent des épreuves au fur et à mesure des éliminations et par les touristes à la recherche d'un peu d'ombre.

Le plexus se forme dans le bassin en pierre, qui est difficile d'accès car entouré par une armée de serveurs. Sous l'action d'une Glaçante, un effet-ka d'Eau qui est apparu

avec le plexus et qui nage dans l'eau, la température de l'eau du lavoir se met subitement à baisser, au point qu'une fine pellicule de glace recouvre les bouteilles qui sont servies. Dans le feu de l'action, personne ne remarque rien, jusqu'à ce que le vainqueur du concours de jeté de botte de paille ne débarque avec sa coupe pour fêter ça dignement. Ses supporters sont si contents (c'est la troisième année d'affilée qu'il gagne) qu'ils l'attrapent et décident de le jeter dans le bassin du lavoir pour lui jouer un tour. Le choc thermique est tel que le colosse est victime d'une hydrocution sur l'instant. Les Nephilim sont sans doute en train de savourer une boisson bien fraîche quand tout cela se produit. Des témoins se précipitent pour sortir le champion de l'eau, mais il est en arrêt cardiaque. Les PJ peuvent/veulent-ils le sauver ? Si oui, sans se faire remarquer ?

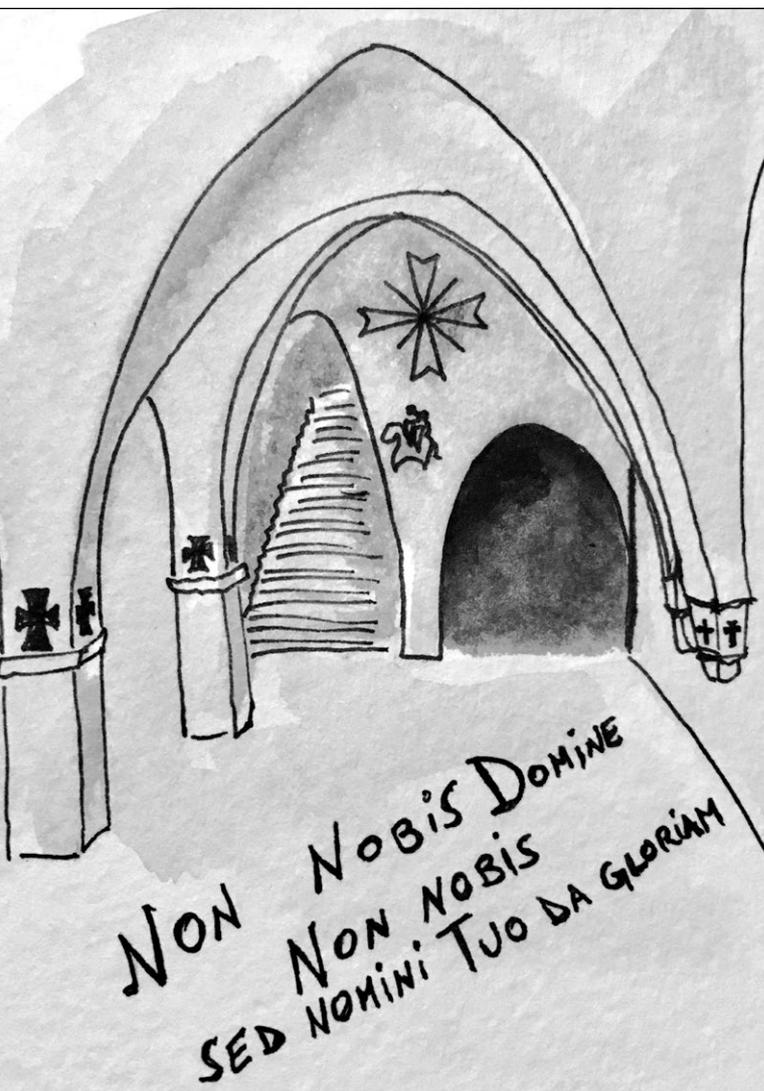
À ce stade, les Anciens commencent à flairer quelque chose. Ils organisent donc une réunion improvisée dans une grange attenante à la fête qui sert habituellement de séchoir à tabac. Les Modernes sont forcés d'y participer, à leur grand déplaisir. Ce n'est pas une réunion rituelle, donc aucun décorum templier n'est respecté. Il est aisé de se rendre compte que tout ce petit monde converge dans la grange et pas compliqué d'espionner l'assemblée. C'est l'occasion de mettre en scène le fossé culturel entre les deux générations : d'un côté des Anciens qui savent qu'il se trame quelque chose mais qui ne sont pas (encore) capables de mettre le doigt dessus, de l'autre des Modernes qui se disent que pendant qu'ils perdent du temps avec les vieux, la fête continue sans eux. Les Anciens mettent tout le monde en garde : « ILS sont parmi nous et notre devoir sacré est de les combattre. » Les Modernes opinent : « Mais bien sûr, papi... Au fait, est-ce que le DJ est arrivé ? » Identifier les Templiers est facile car ils sont tous à visage découvert et sortent en même temps de la grange.

## Air

Le soir tombe tranquillement sur le hameau, les lumières illuminent doucement les stands, tout le monde est regroupé sous le chapiteau pour déguster des côtelettes cuites au four accompagnées par du gratin dauphinois. Les haut-parleurs diffusent quelques tubes de l'année pour mettre les gens en condition en prévision du bal : Regg'lyss, Spin Doctors, Ace of Base... Les gens sont fourbus de toutes les activités de la journée, mais l'ambiance est amicale. Les familles de la région se réunissent par tablées entières, les touristes se font une petite place en bout de table...

Il n'y a pas un nuage à l'horizon, c'est une soirée d'août idéale, pourtant, sans prévenir, un éclair claque et fend le ciel en deux. Le tonnerre qui l'accompagne est aussi immédiat qu'assourdissant. Le point d'impact est proche, à moins d'un kilomètre. « C'est le monument aux morts », décrète un Ancien sans ciller. « Un éclair de chaleur, ça arrive à cette période de l'année » assène un autre.





Le monument aux morts en question est une vieille sculpture assez étrange car elle ne représente absolument pas des soldats des deux guerres mais plutôt des soldats médiévaux combattant un improbable monstre que l'usure de la pierre rend méconnaissable. Pourtant, c'est à cet endroit que chaque 11 novembre, on vient dire « Mort pour la France » du bout des lèvres à l'annonce de chaque nom. Tout le monde a oublié que c'est à cet endroit précis de Crapéou que le Nephilim qui terrorisait jadis la région a été terrassé. Bon, en vrai, il a juste changé de simulacre, mais au moins, il a fui le Bugey pour toujours.

En rejoignant le plexus d'Air qui s'est formé, l'éclair a fendu la statue en deux, laissant apparaître une cavité insoupçonnée au cœur de la pierre. Dans cette niche se trouvent de vieux parchemins abîmés par le temps. Si les Nephilim se sont débrouillés pour aller seuls sur les lieux de l'impact, ils peuvent se les accaparer sans problème, mais s'ils n'ont pas pris de précaution, ils se retrouvent entourés de touristes et d'un Moderne venu voir de quoi il en retournait. Il est possible d'emberlificoter tout ce petit monde, ceci dit. Les

parchemins sont rédigés en français moyen et décrivent, très partiellement, les événements entourant le château de Montcarrat. Entre les tournures étranges de l'auteur qui essaye de décrire un Nephilim sans jamais le faire explicitement et le fossé linguistique qui sépare le récit de 1993, il est difficile d'avoir les détails de l'affaire. Mais les grandes lignes sont là : des Templiers ont ici vaincu un Nephilim et ont enseigné aux fils de Crapéou pourquoi et comment lutter contre cette engeance impie.

Cette fois-ci, c'en est trop : les Anciens organisent une vraie réunion dans la voûte « secrète » de l'ordre. Tandis que le reste des gens se trémoussent sur la piste de danse, des silhouettes encapuchonnées convergent dans la cave d'un viticulteur du hameau. Il est possible de manigancer pour prendre la place d'un Templier, surtout avec l'aide de la magie, car au cours de ces réunions très solennelles, ils ne sont pas à visage découvert. Il y a des chants, du cérémoniel à volonté. Puis un Ancien prend la parole : ça y est, il se souvient ce que lui avait raconté son père, qui le tenait de son père, qui l'avait appris de vous-savez-qui : il y a des forces magiques qui opèrent en ce monde et des monstres capables de prendre possession d'honnêtes humains pour accomplir des rites sacrilèges. Crapéou est déjà tombé sous la coupe d'une de ces créatures dans le temps, et tout doit être fait pour que ça ne se reproduise pas. Et tandis qu'en arrière-plan, on entend les accords du bal (4 Non Blondes), les Anciens et les Modernes se comprennent enfin. Ça serait presque émouvant si ce n'était pas inquiétant pour les Nephilim.

### Terre

Le plexus de Terre se manifeste aux petites heures du dimanche sous la forme d'un léger tremblement de terre dont l'épicentre est le plus gros tas de fumier de Crapéou. Il y a peu de dégâts à déplorer, mais les Templiers sont réveillés par les secousses et sur leurs gardes. Car il est de notoriété que ce genre de tremblement de terre est annonciateur de catastrophes imminentes. Ils patrouillent dans le village et commencent à poser des questions sur les touristes les plus iconoclastes. Et je pense, sans me tromper, pouvoir dire que les PJ arrivent assez rapidement en haut de leur liste. Le but n'est pas de provoquer un combat direct entre les Templiers et les Nephilim mais de mettre la pression aux PJ en leur donnant l'impression que l'étau se resserre autour d'eux. En fonction des précautions qu'ils ont pris (ou non) en allant se coucher (où cela, d'ailleurs ? Ont-ils dragué des touristes pour squatter leur tente ou bien occupent-ils une soupente dans une grange remplie de foin ?), ils peuvent anticiper cette chasse à l'homme discrète (car les Templiers ne veulent pas créer de panique parmi les visiteurs).

### Lune

Le dernier plexus apparaît dans les ruines du château de Montcarrat, qui surplombent Crapéou depuis sa position

ANNÉE  
1992

dominante. Il reste deux murs vaguement debout, et tout le reste des pierres écroulées est recouvert de végétation. L'endroit est évité par les gens du cru qui savent bien que c'est le lieu de prédilection des pires vipères du coin. Les PJ l'ignorent, aussi quand ils grimpent dans les broussailles pour atteindre les vestiges du château, c'est pour tomber sur une orgie de serpents qui ondulent et s'entrelacent tous frénétiquement autour du plexus de Lune. Il faut du courage (ou de l'inconscience) pour frayer dans cet amas d'écaillés et de langues bifides afin d'accéder au plexus.

À la fête, c'est le moment de la messe en plein air, sous le chapiteau. Le curé est très heureux de constater que cette année, ce ne sont pas seulement les plus vieux du village qui se sont déplacés, mais que les plus jeunes ont aussi fait le déplacement. Et avec des tenues traditionnelles, qui plus est. D'ailleurs, plusieurs chasseurs ont apportés leur trompe de chasse pour jouer pendant la messe. Si les Nephilim sont encore au château à ce moment-là, ils ont l'impression que quelqu'un sonne l'hallali. Le curé est un peu surpris quand les Anciens exhibent une ancienne épée (oui, avec 12 points d'Orichalque) et lui demandent de la bénir, mais il s'exécute en se disant que les traditions sont vraiment étranges dans ce coin de pays. Anciens et Modernes articulent des prières à l'unisson, dans un étrange mélange de latin et de patois. Tout ce folklore plaît beaucoup aux touristes qui assistent à la scène.

## Le Nexus

Et quand tout est à son paroxysme, les cinq plexus convergent vers leur point de rencontre (le nexus) qui se situe... en plein dans la voûte des Templiers. Hé oui, ce n'est pas comme si c'était la première fois que ce nexus se formait. Les Templiers d'antan ont bien fait les choses, eux. Si les Nephilim ne l'ont pas anticipé, la récompense qu'ils attendaient reste hors de leur portée. Dommage, hein ?

Par contre, s'ils ont profité dès le départ de la désorganisation des Templiers locaux pour travailler activement contre leur renaissance (en accentuant les discordes entre Anciens et Modernes, en infiltrant le groupe, en créant des problèmes pour qu'ils n'aient jamais l'initiative, en mettant hors-jeu les Anciens...), il leur est possible de récolter les fruits de leurs manigances en plus d'avoir la satisfaction d'avoir étouffé dans l'œuf ce renouveau templier. Tout en gardant à l'esprit que toute action magique ostentatoire accélère le réveil des Templiers, évidemment.

Il est aussi possible d'utiliser l'effet-Mnémos pour insérer des flashbacks qui racontent ce qui s'est réellement passé à l'époque d'Hugues de Montcarrat quand l'un des PJ (car c'était forcément l'un d'eux) était incarné dans le corps de la fille du cheikh et qu'il est venu s'installer à Crapéou pour continuer sa quête de sagesse loin des tumultes des croisades.

## LES ANTAGONISTES

### Ancien

#### Caractéristiques

*For* : 8

*Con* : 9

*Int* : 15

*Dex* : 10

*Cha* : 14

*Ka-Soleil* : 16

*Niveau social* : 8

*Opportunité* : 24%

*Éducation* : 10

*Culture* : 30%

*Profession* : paysan

*Famille pot de relation* : 15

*Mod de dommages* : -1d4

*Actions* : 3

*PdV* : 9

#### Compétences

*Connaissances des Nephilim* (10% x le nombre de plexus en activité)

*Bon sens paysan* 60%

*Chasse* 55%

*Observer* 60%

**Spécial** : ils possèdent chacun une bague contenant 1d6 points d'Orichalque

### Moderne

#### Caractéristiques

*For* : 14

*Con* : 15

*Int* : 12

*Dex* : 13

*Cha* : 10

*Ka-Soleil* : 11

*Niveau social* : 13

*Opportunité* : 39%

*Éducation* : 13

*Culture* : 39%

*Profession* : exploitant agricole

*Famille pot de relation* : 13

*Mod de dommages* : +1d4

*Actions* : 3

*PdV* : 15

#### Compétences

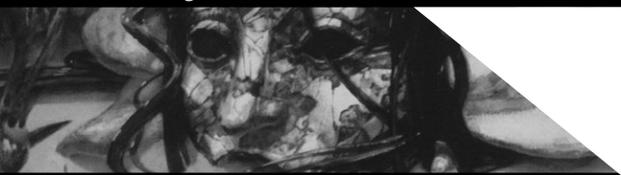
*Athlétisme* 50%

*Logistique* 45%

*Observer* 35%

*Esquive* 40%

*Corps à corps* 30%



Un scénario de **Grégoire Macqueron** • Illustrations de **Malte Terrasse**

# Un nuage menaçant

## pour *Earthdawn*

### INTRODUCTION

Cette aventure se déroule à Jerris et mêle des Horreurs, des Passions, des amours fous, des Héros tragiques et de lâches mesquins, de la fidélité et de la trahison... Le tout dans une ambiance sombre et désespérée. Les Héros arrivent à Jerris en navire volant pour étudier le mystérieux nuage de cendres qui afflige la région.

### Avertissement aux joueurs

Ce scénario abordera des sujets potentiellement sensibles dont il vaut mieux informer les joueurs pour recueillir leur consentement éclairé à y jouer. Ces sujets sont : la mort, les cadavres, des proches martyrisés, du gore, du désespoir. L'échec et la mort des personnages sont des issues possibles. Il vous est conseillé de mettre en place des outils de sécurité émotionnelle comme un contrat ludique, des pauses ou des cartes X.

### Synopsis

Dans cette aventure, les Héros tentent d'empêcher la destruction d'une ville submergée par le Nuage d'Horreurs en luttant contre un Héros traumatisé par la mort de son amour. Celui-ci, magistrat de la ville, s'appuie sur deux cultes de légende vivante (les Chercheurs de Chair pure et la Main de la corruption) et sur des particularités locales pour invoquer la terrible Horreur Ristul dans le but de rendre la vie et l'âme à sa bien-aimée.

### L'envers du décor

Le magistrat de Jerris, **Byth Vesten l'Irréductible**, a décidé de sacrifier la ville pour ressusciter l'elfe de sa vie, Malachia Peau-d'Airain, tuée il y a de nombreuses années lorsqu'ils se sont aventurés dans la Désolation et qu'un Cauchemar de Ristul a donné corps aux pires peurs de Byth. Hanté par ce drame, le Héros ramena le corps à Jerris et se lança à corps perdu dans l'étude des légendes sur la Plaie du monde et sur Ristul.

---

Publié en 1993, *Earthdawn*, le jeu de rôle des nouveaux Héros est un jeu médiéval-fantastique épique, *high fantasy*, qui reprend une grande part des clichés de *Donjons et Dragons*. Soit il leur trouve une explication logique et les relie à son univers, comme avec les donjons, qui sont des forteresses créées pour résister à une époque où des sortes de démons ont ravagé le monde, soit en les détournant. Ainsi les elfes sont-ils corrompus et couverts d'épines, les orcs et les trolls civilisés, le *melting pot* racial la norme et les sociétés « ethniquement pures » l'exception.

Cette justification des clichés est la source d'une autre caractéristique du jeu : l'intrication très importante de l'univers et des règles, l'un nourrissant l'autre, le tout à travers un système de jeu très touffu, souvent qualifié de lourd.

L'autre particularité d'*Earthdawn* est qu'il prend place dans la continuité d'un autre jeu de l'éditeur FASA, à savoir *Shadowrun : Earthdawn*, lequel se déroule aussi sur la Terre, dans la région de l'Ukraine, environ 4 000 ans avant les événements de *Shadowrun*, lors de la phase haute de la magie du cycle précédent. Par conséquent, un *metaplot* lie ces deux jeux, avec des PNJ (dragons, elfes immortels) des organisations et des artefacts, ainsi que certaines intrigues, comme les rivalités entre les elfes et les dragons.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/earthdawn/earthdawn-fr>

---



La **Plaie du monde** qui se trouve sous Jerris, est une faille astrale sur la même ligne de force astrale que le **gouffre d'Aras Néhem**, où Ristul tenta d'émerger et fut bloqué par **trois Passions** qui sacrifièrent une Roche-de-Vie, un Kaer et leur raison pour ce faire.

Grâce au **grimoire du nécromant urupéen Maeumis**, Byth élabora un rituel pour faire émerger Ristul de la Plaie du monde, canaliser l'énergie avec un artefact, l'œil du Dragon, pour animer les corps des êtres aimés à proximité et récupérer l'esprit de Malachia. Mais pour cela, il faut des morts et des pleurs, en très grande quantité.

Les **parchemins thérans** sur le Nuage d'Horreurs de la Tête d'orage, près de Vivane, lui apportèrent le moyen de provoquer ce carnage.

Pour réaliser ce rituel complexe, il s'assura le concours de deux cultes de légende vivante, les **Chercheurs de Chair pure** qui espèrent redonner vie aux êtres aimés et fermer la Plaie par le biais d'un rituel obscur décrit sur des **tablettes** en leur possession, et la **Main de la destruction** qui cherche au contraire à détruire le monde pour le « purifier » en relâchant l'Horreur.

Ces derniers suivent un autre rituel, où la douleur et le désespoir des vivants attirent les Horreurs vers la Plaie et l'élargit, permettant l'émergence de Ristul. Et avec les parchemins thérans ramenés par Byth, ils ont élaboré un

rituel de lacération qui, répété moult fois, cause l'éveil du Nuage de cendres de la Désolation. En s'agglomérant, les cendres génèrent de multiples Horreurs volantes. Il ne leur reste alors plus qu'à favoriser l'entrée des Horreurs en ville...

Seul grain de sable dans cette mécanique (hormis les Héros) : les Passions folles, qui ne comptent pas rendre leur sacrifice inutile. Leurs temples, l'enceinte triangulaire qu'ils dessinent et leur questrice Atramela repoussent les Horreurs, tandis que leurs rêves communiquent à certains Donneurs-de-noms la mémoire de leur lutte, leur prophétie et parviendra même à faire ressurgir de la Plaie le spectre de la Roche-de-Vie sacrifiée.

### Et si les PJ échouent ?

Si Ristul parvient à émerger, faites jouer les conséquences de cette émergence depuis le plan de la Mort ou avec de nouveaux personnages (PJ morts) ou bien à travers la fuite des PJ survivants puis soit une seconde tentative pour vaincre Ristul au gouffre d'Aras Néhem, ou encore par un bond dans le temps de « à peu près quarante siècles » provoqué par Ristul, pour l'affronter à nouveau dans le monde de *Shadowrun*.

## VOL DANS LA TEMPÊTE

Le navire qui amène les Héros à Jerris est pris dans une terrible et anormale tempête. Le goût, sucré mais amer, de la pluie signale la proximité de la ville.

Alors que le navire lutte contre les éléments, des cris sourds retentissent. À la faveur d'éclairs, des formes volantes se détachent dans les nuages. Une chose tombe sur le navire, feulant et endommageant le navire, blessant les matelots. Les Héros sont confrontés à leur première Horreur volante, de type Emmerde (cf. « Horreurs volantes » dans la galerie).

Enfin, le phare de la ville est visible, mais le navire endommagé s'écrase avant de l'atteindre.

### Jerris avec les 5 sens

- Un décor baroque et grotesque façon Venise en guerre (l'art repoussant les Horreurs), une cité assiégée, barricadée, des personnes fatiguées, désespérées. Des ombres dans la nuit, sur les toits.
- Odeur de brûlé, de charogne et de crasse.
- Goût étrange en bouche, sucré et amer à la fois (cendres du Nuage).
- Des feulements de créatures dans la nuit, des cris et des pleurs, les bruits des travaux de fortification et de réparation...

### Le désespoir frappe autour des Héros

Placez des PNJ sympas proches des Héros, tissez des liens puis arrachez-les : le vieillard qui repousse une Horreur avec sa clarinette pour aider un Héros avant d'être vitriolé par son crachat, le soldat qui prend le carreau qui leur était destiné, la femme qui leur donne du baume au cœur retrouvée sous un mur effondré... **Frappez, frappez, frappez !** Les ressources des PJ, les PNJ et la ville sont là pour être arrachés, brisés, détruits...

Attention toutefois à ne pas aller trop loin et à respecter les outils de sécurité émotionnelle mis en place.

### Mais des Héros qui brillent

Cette aventure est sombre mais ce n'est pas une raison pour que les Héros passent un mauvais moment. **Faites-les briller !** Ce qu'ils entreprennent, ils le **réussissent haut la main et avec classe**. Ceux qui échouent, ce sont les autres, ceux qui ne sont pas des Héros. Posez ainsi un dilemme à chaque fois qu'ils privilégieront un objectif, se reposeront...

**Donnez-leur aussi ce qu'ils veulent**, un court moment, mais qu'ils puissent en profiter : un soldat les invite à déguster le contenu d'une cave abandonnée remplie de vins fins, ils baisent avec la passion du désespoir lors

d'une accalmie, un riche marchand érudit leur ouvre sa précieuse bibliothèque pour les remercier... Puis les emmerdes reviennent.

Offrez-leur aussi des opportunités pour **devenir questeur**/obtenir une faveur des Passions, pour acquérir un **objet magique** rare, pour devenir **Porteur de Lumière**...

## ÉPOQUES ET ÉVÉNEMENTS

Les Héros arrivent à Jerris à l'époque 1 (E1). Se référer au schéma en annexe pour connaître les actions et événements de chaque époque. Dès que le rythme et la tension baissent, passez à l'époque suivante, jusqu'à l'époque 4 ou à l'arrêt de Ristul.

Par ailleurs, les Héros sont infligés d'un étrange mal et, dans le cas de Trolls et d'Obsidiens, de cauchemars : les rêveurs percevront d'abord un kaer, le kaer d'Otosk, peuplé de Trolls et d'Obsidiens inconscients d'une terrible menace souterraine, puis les rêveurs verront les trois Passions folles qui luttent contre une terrible chose ténébreuse sortant d'un puits astral, invoquant trois champions portant une bannière étoilée et enfin un atroce sentiment de trahison et d'horreur avec la corruption d'une Roche-de-vie et la destruction du kaer, ne laissant qu'un immense gouffre béant, non loin de la cité d'Urupa (cf. *Horreurs* p. 54 et le site de Damz <http://www.barsaive.free.fr/lotosk.htm>).

### Première époque (E1)

**Trace de corruption** : peu après leur arrivée, les Héros sont atteints de démangeaisons. Puis, ils entendent parfois des voix indistinctes, sentent une odeur sucrée sur leur corps.

**Obsidiens** : ressentent une sensation de familiarité et de tristesse.

### Deuxième époque (E2)

**Cauchemars : les Trolls et Obsidiens** ressentent un malaise grandissant et **souffrent de cauchemars**.

**Trace de corruption** : les Héros ont de furieuses démangeaisons, leurs veines les brûlent.

### Troisième époque (E3)

**Cauchemars** : les cauchemars se précisent.

**La colonne de « renforts »** arrive à travers le Nuage, mais ce ne sont plus que des cadavéreux qui assaillent la ville.

**Trace de corruption** : des traces noires apparaissent sur le corps des Héros avant de s'étendre et de devenir visibles (sur les mains, le col, les oreilles...).

## Quatrième époque (E4)

**Le spectre de la Roche-de-Vie de Néhem** apparaît au cœur du triangle des temples tandis que les Passions folles s'incarnent au-dessus des temples. Les Héros reçoivent alors informations et assistance pour lutter contre Ristul : gros bonus en élémentalisme/pratique martiale (stabilité, peau de pierre, armure de pierre)/vitalité en provenance de Néhem (surtout pour les Obsidiens et Trolls) et gros bonus de Rashomon en commandement, de Vestrial en ruse et d'Erendis en efficacité et en confusion des ennemis.

Les Obsidiens sentiront au même moment l'émergence de Ristul de la Plaie (malaise intense) et l'apparition de la Roche-de-Vie entre les temples des Passions folles (espoir, joie teintée de tristesse). Ils pourront alors puiser dans son énergie et le savoir des Obsidiens piégés en elle, sous forme d'un bonus important à la discrétion du MJ.

**Trace de corruption** : les membres des Héros s'engourdissent, s'insensibilisent, leur voix devient rauque. Cela les handicape dans leurs actions (- 1 niveau).

## GALERIE

### Byth Vesten l'Irréductible

**Motivation** : Ressusciter Malachia / **Mots-clefs** : Magistrat, Tourmenté, Devient fou, Tous les moyens sont bons, 40 / **Lieux** : Remparts, QG, Plaie du monde.

Ce Guerrier humain osseux, originaire d'Urupa, est le magistrat qui dirige Jerris. Il marmonne et place le chiffre quarante partout : Prenez quarante hommes ! Déjà quarante jours... Tenir quarante heures de plus, etc. Peu à peu, il devient obnubilé par la résurrection de Malachia.

Cf. *Barsaïve* p. 143.

### Malachia Peau-d'Airain

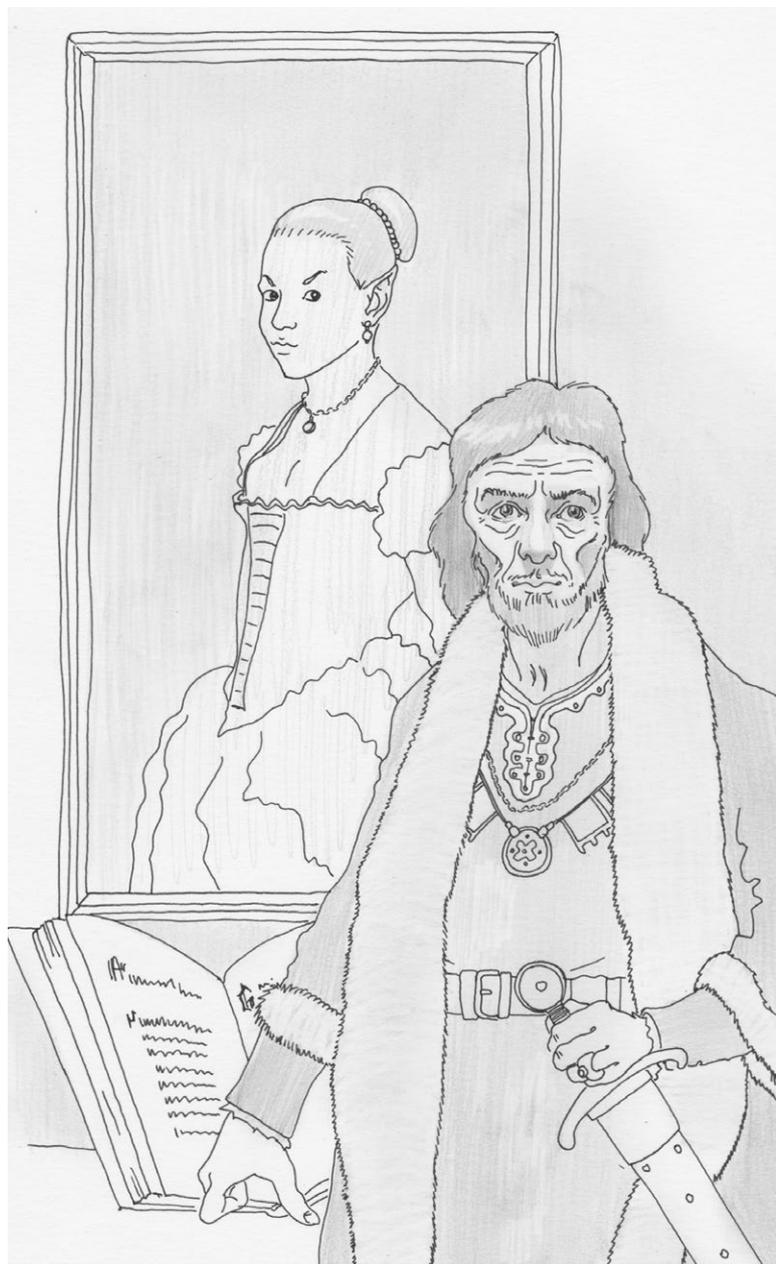
**Motivation** : Quitter Ristul / **Mots-clefs** : Cadavre recousu, Momie, Aime Byth / **Lieux** : Plaie du monde.

### Pied-d'Acier

**Motivation** : Fidèle au magistrat, sauf si... / **Mots-clefs** : Nain unijambiste, Lieutenant sévère, Admire le magistrat, Rустre rigolard, Aime secrètement Astramela / **Lieux** : Remparts, Caserne, Près du magistrat.

Le nain Pied-d'Acier est l'un des plus fidèles compagnons d'armes du magistrat. Il l'a accompagné dans toutes ses campagnes, jusqu'à cette tâche de lieutenant de la garde de la ville. Grand admirateur de Byth, il l'encense et le défend, mais se sentira trahi lorsqu'il découvrira ses exactions.

Compétent et inflexible sous des allures de rustre rigolard, il maintient une discipline de fer sur la garde de la ville.



### Listan Fromm

**Motivation** : Détruire les arsenaux / **Mots-clefs** : Nain jovial, Sans scrupule, Tous les moyens sont bons, L'argent d'abord, Jaloux de Pihgram Tor / **Lieux** : Chez lui, Navire aérien

Ce nain troubadour roux et jovial, chef de file de la guilde des négociants, est en opposition directe avec Pihgram Tor, principale compagnie et arsenal de Jerris. Il lui reproche de ruiner sa profession en vendant ses navires. Prêt à tout, il a commandité des cambriolages, des sabotages et des tentatives d'assassinat sur sa personne quand il n'a pu obtenir gain de cause par ses manœuvres politiques.



### Pihgram Tor des chantiers aériens du Nuage d'argent

**Motivation** : Protéger Jerris / **Mots-clefs** : Sylpheline, Navire aérien, Obstinée, Vend au plus offrant / **Lieux** : Arsenaux, dans les airs.

Cette Sylpheline aux ailes bleu et argent est une navigatrice et une constructrice aéronavale. Elle est très attachée à sa ville. Elle ne se laisse pas démonter par les opérations criminelles qui visent son activité et sa personne. Elle apprécie l'honnêteté et se montre parfois très généreuse. Cf. *Barsaïve*, p. 154.

### Aaresmo l'Ancien

**Motivation** : Détruire les Horreurs / **Mots-clefs** : Nain harnaché, Porteur de lumière, Mourant, Harangue les troupes / **Lieux** : Remparts.

Aaresmo est un vieux nain qui continue à haranguer et conseiller les troupes sur les remparts malgré qu'il soit harnaché à une structure de bois supportant son corps brisé. Il se prendra d'affection pour les Héros et pourra les initier au culte des Porteurs de lumière avant de mourir. Cf. *Barsaïve*, p. 149.

### Astramela Conte-Chants

**Motivation** : Dire du mal des autres, Amour / **Mots-clefs** : Vieille orque, Radoteuse, Reine des commères, Ragots, Persifler, Rumeurs, Questrice de Vestrial, Aime secrètement Pied-d'Acier / **Lieux** : Rues, ancien temple de Vestrial.

Cette vieille orque est une questrice de Vestrial (et protégée par elle des Horreurs). Elle est surtout connue pour être une horrible radoteuse crachant son venin sur tout le monde et faisant courir moult ragots. À part cela, elle est inoffensive. Astramela connaît la plupart des rumeurs de Jerris, et bien d'autres, et se fiche de leur éventuel fond de vérité.

### Culte des Chercheurs de Chair pure

**Motivation** : Invoquer Ristul pour ressusciter les êtres aimés / **Mots-clefs** : Tourmenté, Être cher perdu, Tous les moyens sont bons, Chair morte, Magistrat / **Lieux** : Rues, Toits, Plaie du monde.

### Culte ristular de la Main de la corruption

**Motivation** : Invoquer Ristul pour détruire le monde / **Mots-clefs** : Élargir la Plaie, Fin du Monde & Purification, Lacérer, Corrompu / **Lieux** : Rues, Toits, Plaie du monde.



### Le « corps artistique »

**Motivation** : Protéger les leurs / **Mots-clefs** : Artiste, Baroque & Grottesque, Courageux, Amateur / **Lieux** : Remparts, Rues.

Des milliers de citoyens usant de leurs capacités artistiques ou artisanales pour repousser les Horreurs. Ce sont eux qui ont transformé la cité en un théâtre baroque et grotesque.

## Nuage d'Horreurs

**Motivation** : Rejoindre ce qui les attire en ravageant tout / **Mots-clefs** : Nuage, Génération spontanée, Horreurs volantes, Transforme en mort-vivant, Poussières sucrées / **Lieux** : Trop proche de Jerris...

## Les Horreurs volantes

Les Horreurs volantes sont **de toutes tailles et formes**. Elles évitent soigneusement les anciens temples des Passions folles et la questrice de Vestrial. Il y en a trois types.

**Motivation** : Atteindre la Plaie et se plonger dans Ristul / **Mots-clefs** : Dévaster, Pénétrer, Tuer, Innombrable / **Lieux** : Dehors, Dans le Nuage, Remparts, Toits et Rues en direction de la Plaie.

### Nuisance

Petites ou stupides, elles sont facilement éradiquées par les Héros. **Un coup** (physique ou magique) au but ou réussite sociale ou artistique **en élimine/fait fuir plusieurs**.

Face à des PNJ, elles en **blesent, puis mutilent** et enfin tuent plusieurs par tour.

**Pouvoirs** : une fois par conflit, elles peuvent utiliser Saut/Vol.

### Emmerde

Plus conséquentes, à l'intelligence animale, elles sont plus difficiles à contrer. Il faut **3 coups** pour **en défaire une**. Une réussite sociale ou artistique **en repousse une** à plusieurs mètres pendant **quelques rounds**.

Face à des PNJ, elles en tuent **un par tour**.

**Pouvoirs** : une fois par conflit, elles peuvent utiliser Terreur (généralement au début), Projection d'acide (généralement à la fin) ou Saut/Vol.

### Défi

Celles-ci sont énormes, vicieuses. Il faut **5 coups** pour **en défaire une**. Une réussite sociale ou artistique **en fait hésiter une** pendant **un round** (pas d'action).

Face à des PNJ, elles en tuent **plusieurs par tour**.

**Pouvoirs** : elles peuvent utiliser Terreur (généralement au début), Projection d'acide (généralement à la fin), création d'Ombres (à traiter comme des nuisances non volantes) ou Saut/Vol.

## Cauchemar de Ristul

**Motivation** : terrifier avec les cauchemars de la victime / **Mots-clefs** : ténèbres déformées / **Lieux** : autour des ristulars, des marqués, de la Plaie du monde.

*Caractéristiques* : Dex 13, Fo 5, End 9, Perc 15, Vol 6, Char 7, IN 15, DP 16, DM 19, DS 19, PP 16 PM 5, 3 attaques (niv 19, dom 9)/(2) sorts/tour, 20 en incantation, seuil inc. 20 mort 100, BG 25, 25 pts Karma (D10+D6), 1 800 PL. Le reste NA.

*Pouvoirs* : Corruption karmique 16, Liaison karmique 13, Marquage 16 Terreur 12.

Cf. p. 85 *Horreurs*, p. 448 EDC.

## Ristul

**Motivation** : détruire le monde / **Mots-clefs** : noir, corruption, cauchemar / **Lieux** : Plaie du monde (ne peut quitter la grotte)

*Caractéristiques* : DM 25, PM 20, 2 sorts/tour, 18 en incantation, 40 pts Karma (D20+D12), 25 000 PL. Le reste NA.

*Pouvoirs* (tout à 18) : Corruption karmique, Filament d'Horreur, Liaison karmique, Marquage.

Cf. p. 53-56 *Horreurs*, illustration planche p. 80 ; p. 493-495 EDC.

## LIEUX

### Hors les murs

Hors de Jerris, dans la plaine de la Désolation, le Nuage d'Horreurs a engendré des Horreurs volantes et a transformé les Donneurs-de-noms (villageois, secours) et la faune en cadavéreux purulents (à traiter comme des Nuisances).

### Jerris

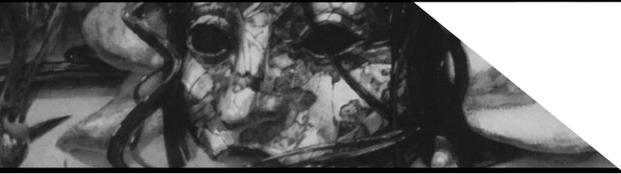
Cf. p. 335 ED1, p. 81 *Barsaïve* ou p. 33-34 EDC.

Cette ville de 80 000 habitants tire ses richesses de ses arsenaux et du trafic aérien.

Elle est ceinturée de rempart et sise sur une colline entaillée par une ancienne carrière devenue zone des arsenaux et du port aérien. De part et d'autre de cette entaille, se situent les quartiers aisés et les quartiers modestes, davantage attaqués par les Horreurs.

### La Plaie du monde

Située sur la même ligne de force astrale que le gouffre d'Aras Néhem (*Horreurs*, p. 54-56), la Plaie du Monde est une autre manifestation permanente de la corruption de Ristul. Toutefois, c'est aussi une voie vers le spectre de la Roche-de-Vie de Néhem, qui est **perceptible par tous**



**les Obsidiens, et par les Trolls**, en raison de leur proximité avec cette race et les événements du kaer d'Otosk.

**En ce lieu, toute activité magique est accrue de deux rangs.**

Elle se situe dans une grotte naturelle sous Jerris, où les corps des êtres aimés, dont celui de Malachia, sont rassemblés. Une sphère de cristal, l'œil de dragon, est suspendue par une chaîne d'or au-dessus de la faille astrale noire d'où s'échappent des filaments noirs frétilants.

### Les temples des Passions folles

Ces bâtiments sont d'un style différent de ceux de Jerris. Une observation attentive dévoile qu'ils sont dédiés à Erendis (ancien nom de Dis), Rashomon (Raggok) et Vestrial.



## RUMEURS, LÉGENDES ET OBJETS

### Sur toutes les lèvres

**Sur Byth :** d'apparence toujours préoccupé, par trop de responsabilité, à cause d'un crime ancien, possédé par la créature de Jerris ?

**Sur la région :** la Mort, prisonnière, empêcherait les créatures de la forêt empoisonnée de mourir.

**Sur Jerris :** il y a des bâtiments qui sont construits sur les ruines des temples des Passions devenues folles.

Les habitants sont apathiques ; il y a des disparitions et des gens sont retrouvés lacérés dans leur lit ; une créature vivrait dans la cité.

### En causant un peu et en se renseignant

**Sur Byth :** le magistrat se rend quotidiennement dans une maison close. En fait, c'est un prétexte pour rejoindre la Plaie et discuter avec Malachia.

Le magistrat est un Héros. Lui et sa compagne Malachia ont ouvert de nombreux kaers dans l'Ouest et ils se sont aventurés dans les plaines de la Désolation pour tenter d'en retrouver d'autres et de les libérer, mais son amour succomba sous les coups des étranges créatures qui y errent.

**Pied-d'Acier :** cet événement l'a profondément ébranlé. Il a ramené les lambeaux de son corps pour lui donner une sépulture décente à Jerris.

**Sur Jerris :** Jerris serait bâtie sur une « Plaie du monde ».

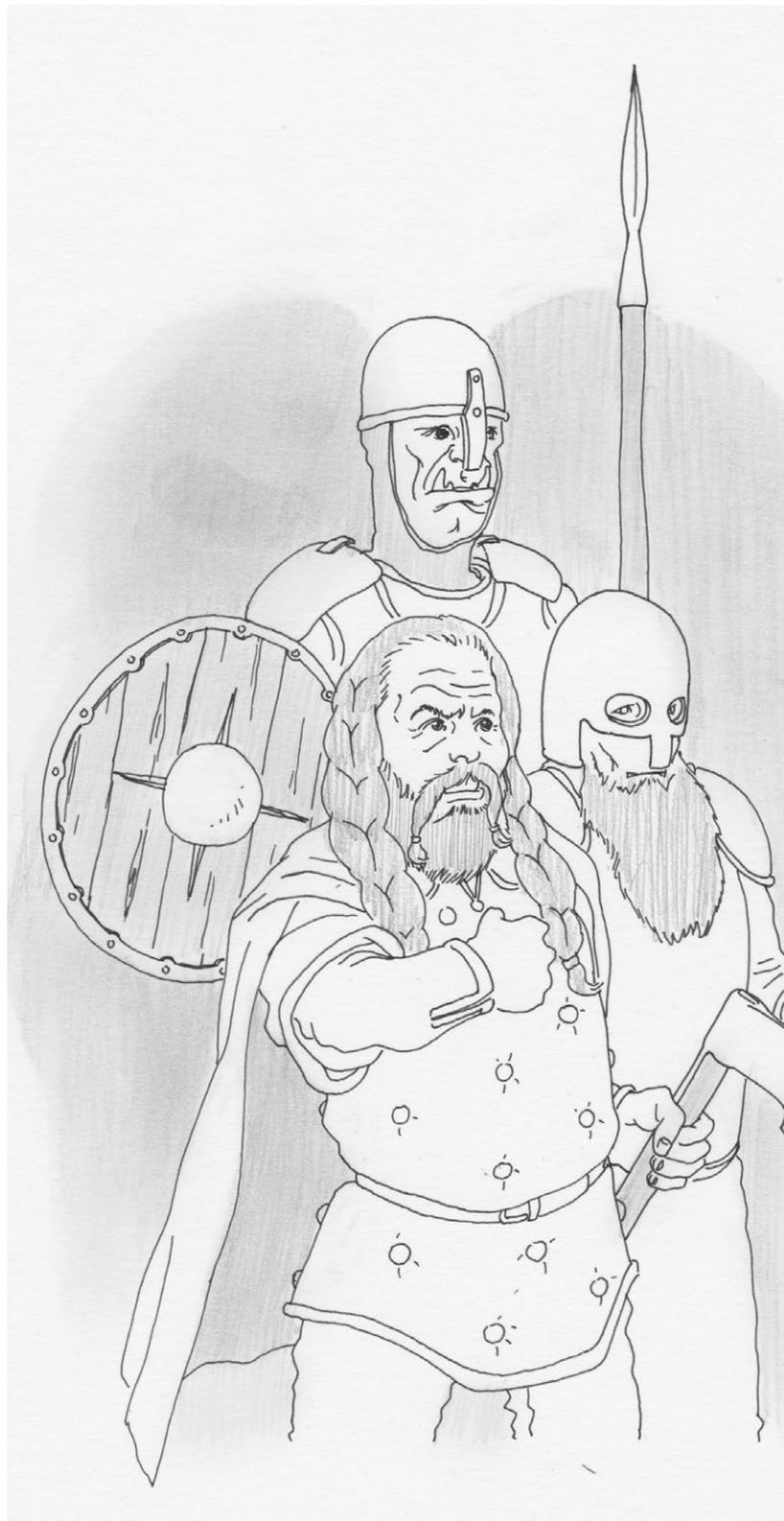
**Sur la rivalité des compagnies :** les compagnies de négoce sont en rivalité avec celles qui construisent des navires aériens. Les chantiers savent le commerce : n'importe qui peut transporter des marchandises lointaines. Listan Fromm est le chef de file des négociants, Pihgram Tor celui des aérocharpentiers.

**Sur Pihgram Tor :** elle fait du négoce et construit des navires volants dans ses chantiers du Nuage d'argent. Elle est totalement dévouée à Jerris, mais elle est très obstinée. Sa politique, c'est de vendre au plus offrant. Pas de jaloux tant qu'on peut aligner les pièces d'argent.

**Sur Atramela :** c'est une vraie sorcière ! Elle ment à tire-larigot mais elle dévoile aussi des secrets honteux. Tout le monde la craint.

### En déliant les langues ou en faisant des recherches approfondies

**Sur la rivalité des compagnies :** Fromm est un nain sans scrupule, il a même tenté d'assassiner Pihgram Tor.



**Sur les agissements des cultes :** Il y a de plus en plus de gens retrouvés lacérés ! Ou qui disparaissent... et les morts aussi disparaissent. Le culte des Chercheurs de Chair pure croit pouvoir sauver la ville en fermant cette plaie par un rituel en rassemblant les morceaux de tous ceux qui sont morts par amour ou d'amour (les légendes ne sont pas claires).

**Sur les Passions folles :** la Légende des Passions folles affirme qu'elles le sont devenues en défendant le dôme d'air élémentaire de Théra face aux Horreurs. Non, c'est en défendant, non, en trahissant le Kaer d'Otosk et la Roche-de-vie de Néhem près d'Urupa ! Même que l'on raconte que c'est le fait de Rist... Chut ! Ne prononce pas ce nom, malheureux !

**Sur Ristul :** Ristul vient de *Riyah istu leev aertin*, ce qui signifie « ce qui corrompt de toute éternité ». Évoquer son nom est réputé attirer l'attention de l'Horreur. Elle se nourrit des rêves sombres, des cauchemars, les absorbant et les recra-



chant sous forme de Cauchemars de Ristul. Le grimoire de Maeumis parle de cette Horreur et de la récupération et de la reconstruction d'une âme absorbée par Ristul.

### Prophétie des ristulars de la Main de la corruption

Entre parenthèses est indiquée la signification de la prophétie.

*Quand les forces de Vestrial (Astramela et son sanctuaire) construisent leur forteresse,*

*Que les forces de Raggok (Chercheurs de Chair pure) recherchent leur amour primordial,*

*Et que les forces de Dis (Nuage d'Horreurs) marchent sur la mère-patrie (Jerris),*

*La bouche de la mer éternelle de la folie (Plaie du monde)*

*S'ouvrira à travers l'œil du dragon (artefact ramené par Byth).*

### Prophétie des Passions folles

*Trois passions, trois temples, trois champions.*

*Vestrial, le garde-fou aux propos justes, a dit : Un triangle parfait pour déjouer le cycle (le sanctuaire élevé entre les trois anciens temples par Astramela pour repousser les Horreurs).*

*Erendis, le vénérable fondateur de la société, a dit : Les frères de roche pour reprendre leur terre (Des Obsidiens PJ ou PNJ se liant à la Roche-de-Vie fantôme de Néhem).*

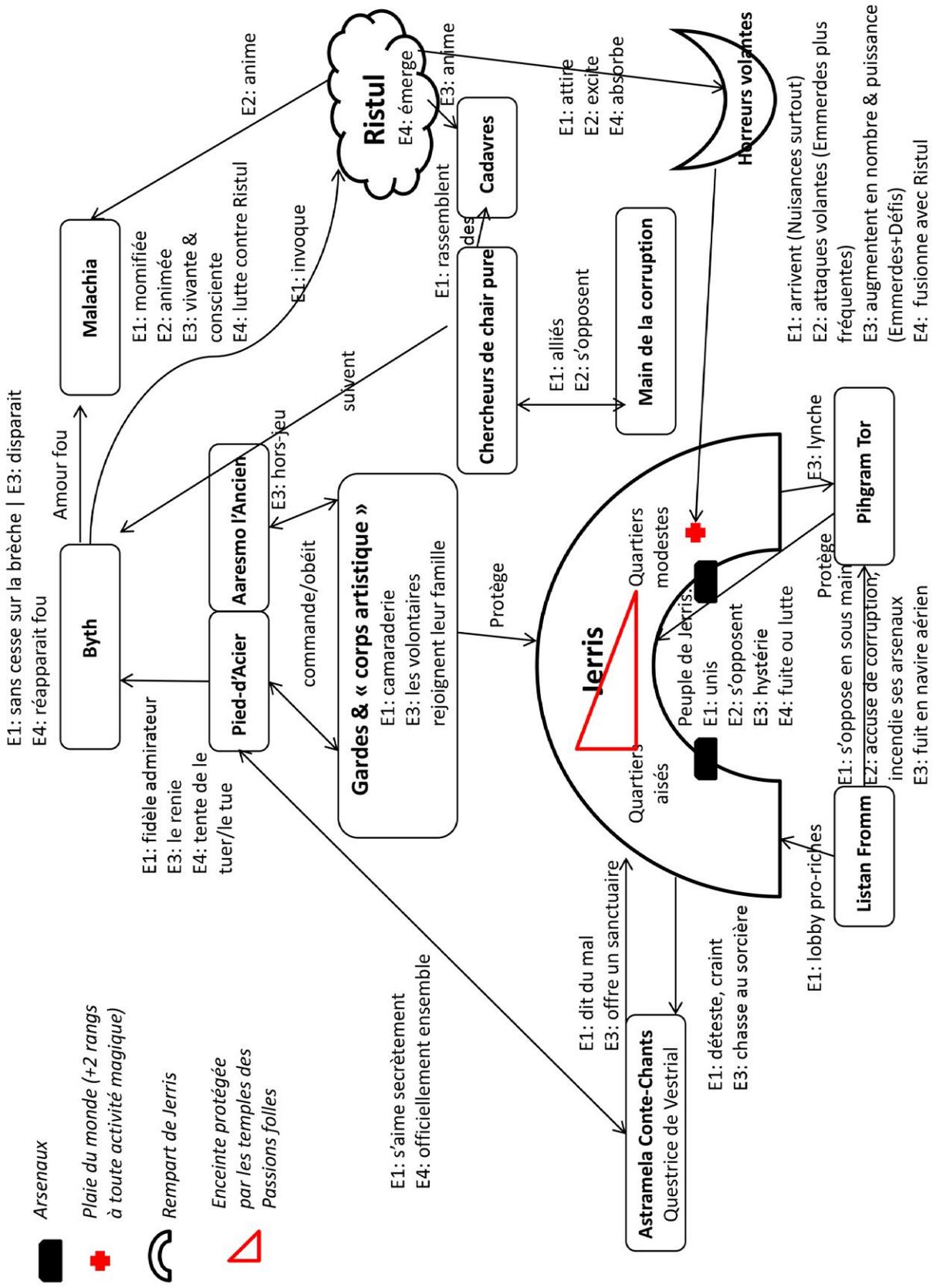
*Rashomon, le souverain à la sagesse infinie, a dit : Et la bannière étoilée pour sceller la porte à jamais (une action justifiable par les Héros à effectuer sur la Plaie du monde).*

### Artefacts

Le **Grimoire du nécromancien Maeumis** traite du gouffre d'Aras Néhem, de Ristul et de la légende de la lutte des Passions folles. Il comporte un rituel expérimental sur la récupération d'une âme absorbée par Ristul, impliquant d'élargir la faille astrale par des massacres en masse. L'émergence de l'Horreur est censée animer les corps à proximité et l'œil de Dragon retrouver l'âme que l'on cherche, telle une lunette magique.

**L'œil du Dragon :** artefact permettant de retrouver une chose à laquelle on tient plus que tout. Il a la forme d'un cristal polyédrique à quarante faces, jaune, de quarante centimètres de diamètre.







Un scénario de **Jérôme Baronheid** • Illustrations de **Gaetan Vantillborgh**

# Trêve de Noël

## pour *Mage l'Ascension*

### L'INTRIGUE

Un assistant social néo-païen et un sénateur sont assassinés la même nuit par un jeune Éveillé qui perd pied avec la réalité. L'équilibre fragile entre deux factions ébranlées par ces meurtres se rompt, et Noël commence par une traînée de sang qu'il va falloir remonter afin d'éviter que le tueur ne continue son carnage et ne soit récupéré par la Technomancie. La coopération sera pourtant difficile.

### Les Factions en présence

Le **Diaga Fuil** est une communauté néo-païenne de Verbena se rassemblant dans un parc jouxtant l'église St John. De prime abord, il ne s'agit que d'un groupe de yogi et d'artistes mais au travers de ses activités, les meneurs laissent filtrer quelques contes et thématiques afin de lentement éveiller le groupe. Malheureusement, ce dernier apprend d'abord à relâcher la part animale que la civilisation a lentement enchaînée, ce qui lui a valu quelques altercations avec la police, mais surtout le Chœur Céleste qui ne voit pas d'un bon œil qu'une pareille meute d'arriérés s'installe aussi près d'un lieu de culte. Cette tension entre les deux factions est d'autant plus vive que le Chœur Céleste distribue une nouvelle drogue au sein du quartier, la Bliss, et qu'elle est incompatible avec le bien-être naturel prôné par le groupe.

**Le Chapitre de l'Immaculée Révélation** : sous ce nom pompeux, on retrouve une Fondation du Chœur Céleste qui veille au bon fonctionnement des lieux de culte. Ils entretiennent de bonnes relations avec les sphères politiques locales et la police, qui pourraient intervenir pour expulser du parc le Diaga Fuil. Rumeur moins reluisante, certains de ses membres écoulent une nouvelle drogue apparemment sans accoutumance : la Bliss. Petite pastille se glissant dans la bouche, l'effet serait similaire à une rencontre avec un Ange mais tellement rapide que le cerveau humain ne comprend pas ce qu'il lui arrive et n'en retient qu'une sensation d'intense bien-être. Ses relations avec le milieu politique permettent au Chœur d'étouffer l'affaire, du moins pour l'instant.

---

En 1991, *Vampire: The Masquerade* mêle l'occulte et le monde contemporain. La formule connaît un énorme succès et donne bientôt naissance à tout une gamme de jeux à secrets construits sur le même modèle qui forment le « Monde des Ténèbres ». **Mage** met en scène la lutte entre les anciens systèmes de pensées, les vieilles traditions de magie, et la nouvelle, la science, qui n'est jamais qu'une école de magie. Les mages livrent en effet une guerre secrète depuis la nuit des temps afin d'imposer leur vision au monde et de bannir l'adversaire hors du consensus permettant la modification du réel. *Mage* en devient très subtil : bien que les PJ soient d'une puissance exceptionnelle, ils doivent limiter leurs pouvoirs sous peine de provoquer l'incrédulité, laquelle peut leur être fatale ou d'attirer les Technomanciens. Cette subtilité a fait la renommée de *Mage*. Certes moins populaire que *Vampire*, il a bénéficié de quatre éditions et d'une gamme pléthorique, qui connaît bien sûr les petits défauts de cohérence propres à tous les suppléments White Wolf.

Fiche Grog : <http://www.legrog.org/jeux/mage-l-ascension/premiere-edition/mage-l-ascension-fr>

---

**The V-Hole-T (ou Vault)** : magasin de musique et vieilles BD sur le déclin pour les non-initiés, le Vault est un petit Node qui héberge sa propre Réalité Virtuelle, accessible à une poignée d'Adeptes du Virtuel de New York. Helen y a ses habitudes et c'est là qu'elle a rencontré une anomalie dans le flux d'information que son PC capte en permanence. Elle a tenté de la tracer sans résultat. Depuis quelques semaines, l'anomalie ouvre des fenêtres sur son ordinateur, lui faisant voir des images stroboscopiques de lieux dans New York.

**New World Order (NWO)** : toujours à l'affût, la police secrète de la Technomancie comprend dès le meurtre du sénateur qu'ils sont face à un jeune Éveillé. Plusieurs de leurs véhicules dotés de capteurs aptes à percer l'Arcane de Josh circulent afin de le retrouver. Avec une pareille arme, ils pourraient bien ébranler les Fondations sur New York.

### L'élément perturbateur

**Josh**, par qui tout arrive, est un enfant battu qui voit son avatar s'éveiller lors d'une tentative de viol par un prêtre. Il parvient à fuir et disparaît totalement des rues de New-York. Cet Éveil précipité a provoqué une amnésie dont il n'a pas conscience à proprement parler. Depuis, Josh s'invite chez les gens pour dormir et manger. À côté, il zone et lit toutes les BD qu'il veut devant les kiosques. Il a lentement développé ses dons, se prenant pour un super héros, et n'a guère mûri en dix ans. Souffrant également de l'Arcane, Josh s'est mis à disparaître de plus en plus aux yeux des gens qui ne le remarquent désormais que rarement et l'oublie immédiatement. Pour pallier à ça, il s'est fait de nouveaux amis, les Esprits, même s'il n'a pas conscience de leur nature véritable. Sous l'impulsion de l'un d'entre eux, Dad, esprit de la paternité, qui lui apparaît sous les traits d'une figure paternelle idéale (du citoyen lambda à la célébrité américaine, à vous de décider), il a donné un but nouveau à son existence: redresser les torts dont il est témoin. Malheureusement, en cette veille de Noël, il s'est glissé dans la mauvaise maison pour profiter de l'hospitalité involontaire de ses occupants.

Dans le *penthouse* d'un sénateur, il a été témoin d'attouchements sur une enfant. Il l'a rituellement abattu, a brouillé les pistes à l'aide d'un esprit et a fui les lieux, hanté par des réminiscences de son propre passé. Il est alors retourné dans l'église St John, là où il avait lui-même subi des attouchements afin de se venger – et il l'a fait sur un travailleur social impliqué dans les œuvres de bienfaisance du sénateur, par ailleurs membre du Diaga Fuil et envoyé négocier avec le Chœur Céleste. Ce faisant, il a perturbé le Node d'un groupe d'Adeptes du Virtuel installés près de l'Église. Le lendemain, il a kidnappé la petite fille sexuellement abusée pour lui effacer le souvenir de ce qu'elle a subi. Il compte l'élever comme sa propre sœur.

Le double meurtre a fait éclater la tension qui couvait entre les Verbena et les Chœurs Célestes, et il a inquiété des Adeptes du Virtuel. La seconde victime, Ian McCormick, en plus d'être un travailleur social œuvrant pour les enfants défavorisés, était une recrue de fraîche date du Diaga Fuil : il avait décidé de renouer avec son héritage Irlandais. Il n'était pas encore Éveillé, mais ses talents de médiateur étaient appréciés et ils étaient employés pour renouer le dialogue avec le Chœur Céleste. Sa mort leur est donc attribuée, et elle est accueillie comme une déclaration de guerre. Les Diaga Fuil projettent donc d'assassiner un haut dignitaire religieux et un Éveillé en représailles. Ils prennent

cependant le temps de dépêcher un enquêteur pour faire la lumière sur le meurtre avant de passer à l'acte.

*Arcane* : 5

*Sphères* : *Correspondance (une carte de la ville)* 3 ; *Esprit (lunettes de soleil aux verres cassés)* 2

### LES PRÉ-TIRÉS

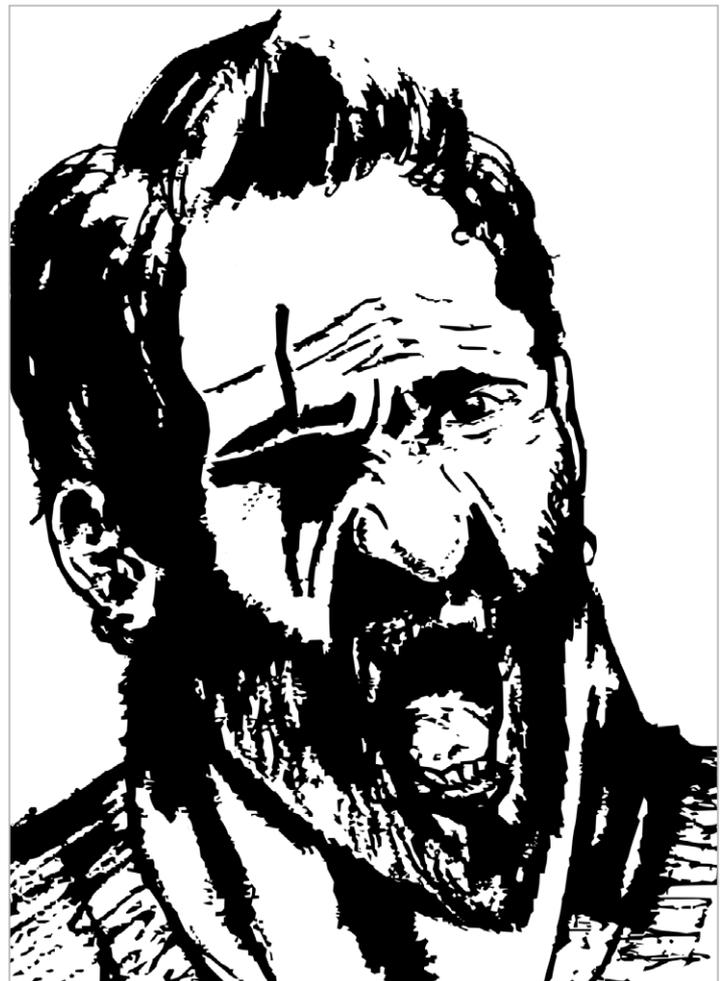
Les trois factions impliquées ont dépêché un envoyé pour défendre leurs intérêts. Marcus doit retrouver l'assassin et établir rapidement si les Chœurs peuvent être mis hors de cause. Damien doit innocenter son groupe et Helen trouver ce qui a perturbé le Node et évaluer les risques. Ces groupes se détestent, mais la réussite de la mission dépend de la bonne entente des PJ.

#### Marcus – Verbena

*Sphères* : *Vie (sang)* 3 ; *Esprit (herbes)* 3

*Charisme* : 2 *Manipulation* : 2 *Apparence* : 2 *Perception* : 3 *Intelligence* : 2 *Astuce* : 4 *Force* : 4 *Dextérité* : 3 *Vigueur* : 3

*Sécurité* : 3 *Bagarre* : 3 *Intimidation* : 3 *Occultisme* : 2



Missions : trouver l'assassin et ses motifs avant que les Verbena ne décident de se venger ; prouver aux Choristes que les Verbena sont loin d'être les sauvages que son dogme lui laisse croire.

Marcus a grandi dans les communautés pauvres de Boston. À la mort de ses parents dans un accident de la route, il lui a semblé voir danser quelque chose dans les flammes qui consumaient la voiture familiale. Il se tourna un temps vers la religion avant de comprendre qu'aucun Dieu ne l'écoutait. Ensuite, il a longtemps erré en quête de réponses avant d'être recueilli par le Diaga Fuil naissant. C'est un homme robuste qui ne mâche pas ses mots et fait ce qu'il faut pour arriver à ses fins, quitte à casser des os et répandre le sang.

### Helen - Adepte du Virtuel

*Sphères : Correspondance (PC) : 3 ; Matière (Math) : 3  
Charisme : 2 Manipulation : 4 Apparence : 2 Perception : 3 Intelligence : 4  
Astuce : 3 Force : 2 Dextérité : 3 Vigueur : 1  
Informatique : 4 Expérience de la rue : 3 Furtivité : 3 Érudition : 2*

Missions : Découvrir qui a ouvert une « fenêtre » vers elle depuis l'extérieur de l'église où le meurtre a eu lieu et



s'assurer qu'elle ne court aucun risque, sachant que la Technocratie chasse tout particulièrement les Adeptes du Virtuel qui, contrairement aux Traditions anciennes, sont considérés comme des traîtres à la Technocratie. Apprendre à faire confiance aux autres et à se faire des amis. Découvrir la source des perturbations ressenties par le Vault.

Élève brillante, toujours en avance sur les autres et sur son temps, elle possédait déjà son propre langage informatique alors que les enfants autour d'elle ne rêvaient que des idoles de la pop culture. Grande consommatrice de théories du complot, elle a toujours nourri l'espoir de découvrir une conspiration mondiale. Peu à peu, elle s'est sentie épiée et une paranoïa insidieuse l'a poussée à s'écarter du monde. Jusqu'à ce qu'elle rencontre le gérant du Vault et qu'elle découvre la vérité derrière le voile.

### Damien - Choriste Céleste

*Sphères : Prêtre (prière) 3 ; Psyché (chants) 3  
Charisme : 4 Manipulation : 3 Apparence : 3 Perception : 4 Intelligence : 3  
Astuce : 2 Force : 2 Dextérité : 1 Vigueur : 2  
Politique : 3 Expression : 2 Cosmologie : 3 Vigilance : 3*



Missions : Apaiser les tensions du Verbena vis-à-vis de sa tradition et de l'Inquisition qui est encore une blessure vivace ; prouver l'innocence du Chœur Céleste ; tenter d'établir une discussion avec l'Adepté sur l'Existence d'un Dieu avec des mots qu'elle va comprendre.

Damien est l'archétype du type sympa. Tout, en lui, inspire la confiance, de son sourire irréfutable à ses costumes impeccables. Il aurait pu devenir une star du petit écran sans problème mais il préfère se tourner vers la foi. D'abord effrayé quand il réalisa qu'il pouvait entendre les prières des autres, il acquit rapidement assez de maîtrise pour se servir de ses dons afin d'apaiser et de trouver le bon mot à chaque instant. Malheureusement, il a tendance à combler son manque d'expérience par le dogme des anciens.

## SUR LA PISTE DU MEURTRIER

### Mort d'un travailleur social

Les PJ se retrouvent à New-York devant l'église St John dans l'air frais du matin. Il y a déjà vingt centimètres de neige au sol et elle continue de tomber sans discontinuer, laissant présager un des Noël les plus blancs du siècle. Tous se connaissent vaguement, sans pour autant s'apprécier. La police scientifique a déjà emmené le corps d'Ian McCornick et il ne reste plus que l'agent Pritchard à l'intérieur qui doit s'assurer que rien ne soit volé ou dégradé d'ici à ce que les autorités religieuses ferment l'église. Il ne sait que peu de chose sur l'affaire et ne tient pas vraiment à la tâche qui lui a été confiée. En fait, il est totalement absorbé par sa conversation téléphonique dans laquelle il questionne un collègue sur la procédure à suivre en cas de perte d'arme de service. Avec un peu de persuasion, il pourrait même accepter de s'absenter pour aller chercher un café.

La victime a reçu deux balles, une dans chaque œil, ce qui semble indiquer un meurtre rituel. Le sang au sol peut être analysé avec Vie : il révèle qu'Ian était malade et n'en avait probablement plus pour longtemps. Confirmation sera donnée par les contacts de Marcus.

La suite logique serait de se rendre au petit bureau qu'occupait feu Ian McCornick. Ce dernier n'est pas difficile à trouver et la police n'a pas encore eu le temps de le fouiller. On y trouve aisément l'ordinateur de l'assistant social, son piratage révèle des échanges intéressants. L'un d'eux, très récent, a pour but de remercier la généreuse donation du sénateur Connaghy aux jeunes défavorisés, ainsi qu'une liste de noms d'enfants que le sénateur peut inviter pour son repas de veille de Noël. Une opération publicitaire montée par un service d'experts en communication mais qui, cette année, tournera différemment.

Les Esprits des environs peuvent être questionnés mais se montrent récalcitrants, demandent d'étranges services en échange et ne fournissent que peu d'informations : Ian était souvent entouré d'enfants, quelques hommes l'ont déjà menacé en lui demandant de se mêler de ses affaires, un jeune est passé ce matin mais ils ne peuvent en donner une description correcte.

### Un cadavre sénatorial à la une

Les journaux du matin parlent tous de l'assassinat du sénateur Connaghy lors d'une réception donnée à l'hôtel Washington la veille au soir en plein centre de la ville. Le politicien aurait reçu une balle dans chaque œil alors qu'il était sorti sur la terrasse de son *penthouse* pour prendre l'air. Personne ne semble avoir rien vu. Les voilà avec deux meurtres commis avec le même *modus operandi* en moins de 24h.

Bien sûr, comme tout palace quatre étoiles, le service de sécurité n'admet pas les fouineurs et le hall est déjà rempli de journalistes qui se font refouler. Plusieurs options s'offrent aux PJ pour l'ascension vers le *penthouse* : souder un membre du service de sécurité pour qu'il les laisse approcher le *penthouse* ; subtiliser une clé magnétique à l'accueil ou au service d'entretien. Se procurer une carte de presse et assurer au directeur une entière discrétion sur le lieu du crime ainsi qu'une pleine page de publicité dans le journal pendant un mois s'il s'agit d'un titre national, etc. Libre aux joueurs de faire preuve d'imagination pour atteindre leur but.

### Sur la glace

Le *penthouse* est encore occupé par la police qui interroge les témoins et examine la scène du crime. Les PJ croiseront les ambulanciers enfin autorisés à amener le corps à la morgue : ils ne savent rien non plus et sont passablement excédés d'avoir été retenu par un lieutenant qui espère faire de cette affaire son tremplin vers un poste plus prestigieux. Sont aussi présents quelques journalistes qui mitraillent le balcon à travers la baie vitrée de l'appartement, certains de pouvoir revendre le moindre cliché à prix d'or.

La présence des PJ est clairement perçue comme une intrusion dans un monde qui ne les tolère pas, faites leur sentir qu'ils ne disposent que de peu de temps avant d'être raccompagnés vers la sortie. Regards en coin, moues de dédain, murmures, remarques sur leurs tenues, et finalement leurs interlocuteurs qui leur demandent la raison de leur présence voire refusent de leur parler sans une bonne dose de persuasion. Autant de signes qui ne trompent pas.



Les indices sont les suivants :

- Un objet détonne dans ce contexte : il s'agit d'un comics froissé, posé sur une table basse. Un des serveurs présent à la soirée se souvient l'avoir ramassé juste après le meurtre, il lui semble même avoir vu qui l'avait perdu mais, c'est idiot, il ne parvient plus à se rappeler...
- La plupart des témoins, choqués, parfois larmoyants ou bien outrés d'être retenus de la sorte, n'ont en fait rien vu. Il y avait beaucoup de monde à cette soirée et la panique qui a suivi le meurtre a aidé le tueur à passer inaperçu. L'un d'eux se souvient, en voyant les tenues des Mages qui jurent avec le standing ambiant, qu'il lui semble avoir vu Connaghy en pleine discussion avec un jeune « débraillé » quelques minutes avant le meurtre. Cependant, le choc psychologique l'empêche encore de faire un quelconque rapprochement.
- Une jeune femme en noir observe les inspecteurs depuis la baie vitrée : il s'agit de la secrétaire personnelle de Connaghy qui, choquée, répond aux premières questions sans même vérifier l'identité de son interlocuteur. Ensuite, elle se reprend et ne parle qu'avec une bonne dose de Manipulation. Elle peut confirmer l'intérêt du sénateur pour les enfants et l'éducation des plus défavorisés : il venait d'en inviter plusieurs à partager son repas de veille de Noël, avant de venir à cette soirée. De la publicité facile en somme.
- Le lieutenant qui gère la situation accepte une rapide interview si les PJ lui proposent d'emblée de poser pour un journal prestigieux, sinon, il se refuse à parler et fait rapidement jeter les PJ hors de l'étage.

Malgré les efforts involontaires de Josh et Dad pour brouiller les pistes, les sorts se font clairement sentir si les PJ accèdent au balcon. Il devient assez évident pour Helen qu'un mage est impliqué.

À partir de ce moment, les PJ ont attiré l'attention du NWO qui se contentera de les filer et de leur mettre quelques bâtons dans les roues dans un premier temps, mais il serait bon pour eux de parvenir à les semer avant la rencontre avec Josh. De plus, ils disposent de toutes les cartes ou presque pour commencer une réelle enquête et – peut-être – commencer à se faire confiance. Voici ce qu'ils peuvent encore apprendre :

- À **la morgue**, les PJ peuvent comprendre que les balles tirées sur le sénateur et le prêtre ont été guidées par Correspondance, remettant en cause la thèse policière du tueur professionnel.
- Le sénateur ne semble **pas tellement regretté**, surtout par son entourage. Sa femme, qui reste sous protection, semble même soulagée. Une fois franchi

le dispositif de sécurité, et bien qu'elle ne révèle rien d'elle-même, une bonne dose de déduction permet de savoir qu'elle le savait infidèle. Une lecture de ses pensées ou l'accès à son journal intime confirme la chose en précisant la nature prépubère de ses proies. Cette information peut aussi être donnée par un rival politique du sénateur, s'il remarque l'intérêt poussé des PJ pour ce dernier. Il n'est pas exclu non plus que le parti cherche à couvrir son ancien membre et envoie quelques gros bras pour s'assurer la discrétion des fouineurs.

- Les **Esprits de New-York** peuvent être une source d'informations, encore faut-il négocier habilement. Cependant, Dad est encore occupé à brouiller les pistes : il ne permet pas que l'on remonte jusque Josh aussi aisément. Il est rendu plus puissant par l'effervescence de Noël et la mise en avant de l'amour paternel qui en émane. Bref, de quoi tenir les Esprits les plus faibles à l'écart ou les envoyer sur des fausses pistes.
- Les PJ peuvent s'intéresser à la seule chose qui relie les deux morts : **les enfants**. Ils retrouvent la liste de noms dans les mails d'Ian ou l'obtiennent par l'entourage du sénateur. Cela leur permet de rencontrer la mère de la jeune Lucy, partie dormir chez une amie, Diana Dawson. Ils apprennent là plusieurs choses s'ils savent se montrer délicats : Lucy refuse de communiquer avec sa mère qui en vient à la délaissier de plus en plus; depuis hier soir, elle s'est repliée sur elle-même, ne parle pas et ne fait que dessiner un « ami » imaginaire. Les murs de sa chambre sont recouverts des dessins représentant un jeune homme dont l'ombre se détache et semble prendre vie. Un peu de Conscience et d'Astuce permettent de comprendre que ces dessins en apparence innocents représentent un homme et un Esprit.

Alors que les PJ sont chez Mme Lawrence, le téléphone sonne : l'amie chez qui Lucy devait passer la soirée annonce que celle-ci a disparu sans raison. Rendre visite à cette dame confirme les doutes que les PJ doivent nourrir : la Correspondance est presque palpable dans la chambre où se trouvait Lucy peu avant de disparaître. Avec beaucoup de psychologie, la jeune amie de Lucy révèle que cette dernière est partie avec son ami et qu'elle reviendra « bientôt ».

Si les PJ sont absents lors du coup de téléphone, ils pourront récupérer les mêmes informations en calmant Mme Dawson, en pleine crise de larmes.

### La traque

Après avoir été plutôt spectateur des événements, il est grand temps que les PJ reprennent la situation en main,

en espérant qu'ils aient mis à profit le temps passé ensemble pour apprendre à se faire confiance. Ils devraient également avoir tous conscience que, même si le tueur ne semble pas s'en prendre directement à des Mages, il y a de forte chance qu'il finisse par attirer l'attention de la Technocratie, qui obtiendra alors une arme rêvée : un assassin quasiment indétectable. C'est bien évidemment ce qui arrivera s'ils ne font rien. Josh sera capturé et après une rééducation, il servira au NWO pour certaines éliminations. Laissez les PJ se montrer inventifs quant à la façon de remonter jusqu'à Josh. Ils ont des cartes en mains pour réaliser de beaux rituels : invoquer un esprit de la chasse dans Central Park pour lui faire pister Lucy, un rituel sous la lune avec les douilles laissées par Josh qui serviront de boussole pour le retrouver, se servir du Vault pour traquer les anomalies créées par Dad ou encore entrer dans une transe céleste pour forcer une étoile à leur indiquer la voie. Bref, faites leur sentir l'urgence de la situation avec des communautés au bord de la vendetta sanglante.

### Confrontation paradoxale

Josh s'est réfugié dans le garage aménagé d'un pavillon de banlieue. Il est gorgé de paradoxe à cause de ses multiples usages vulgaires de la Magie, des téléportations. Les effets sont manifestes et les PJ ont l'impression qu'il se téléporte inconsciemment sur place, le faisant disparaître de quelques unes des 24 images que l'œil humain peut percevoir à la seconde. Les Esprits, agités, semblent tourbillonner autour de lui. Josh n'est pas foncièrement mauvais, c'est un adolescent sans repères qui a fini par se prendre pour un héros de comics. Pour la première fois de sa vie, il se sent responsable de quelqu'un et, lentement, il reprend pied avec la réalité. Malgré tout, il est resté très immature et peu conscient des crimes qu'il vient de commettre. Si les personnages se montrent compréhensifs et bienveillants, Josh ne cherchera pas à les attaquer, il acceptera même de les suivre et peut-être d'être pris en charge par un groupe de mages qui l'aideront à maîtriser ses pouvoirs.

### Rappel des enjeux

- Réconcilier les deux factions en guerre.
- Décider de ce qu'il convient de faire avec Josh.
- Empêcher le NWO de mettre la main sur Josh.
- Assurer la sécurité du Node
- Sauver Lucy et sa mémoire, la pousser à témoigner et ternir à jamais le nom du sénateur Connaghy, la ramener à ses parents ou la laisser avec Josh.



