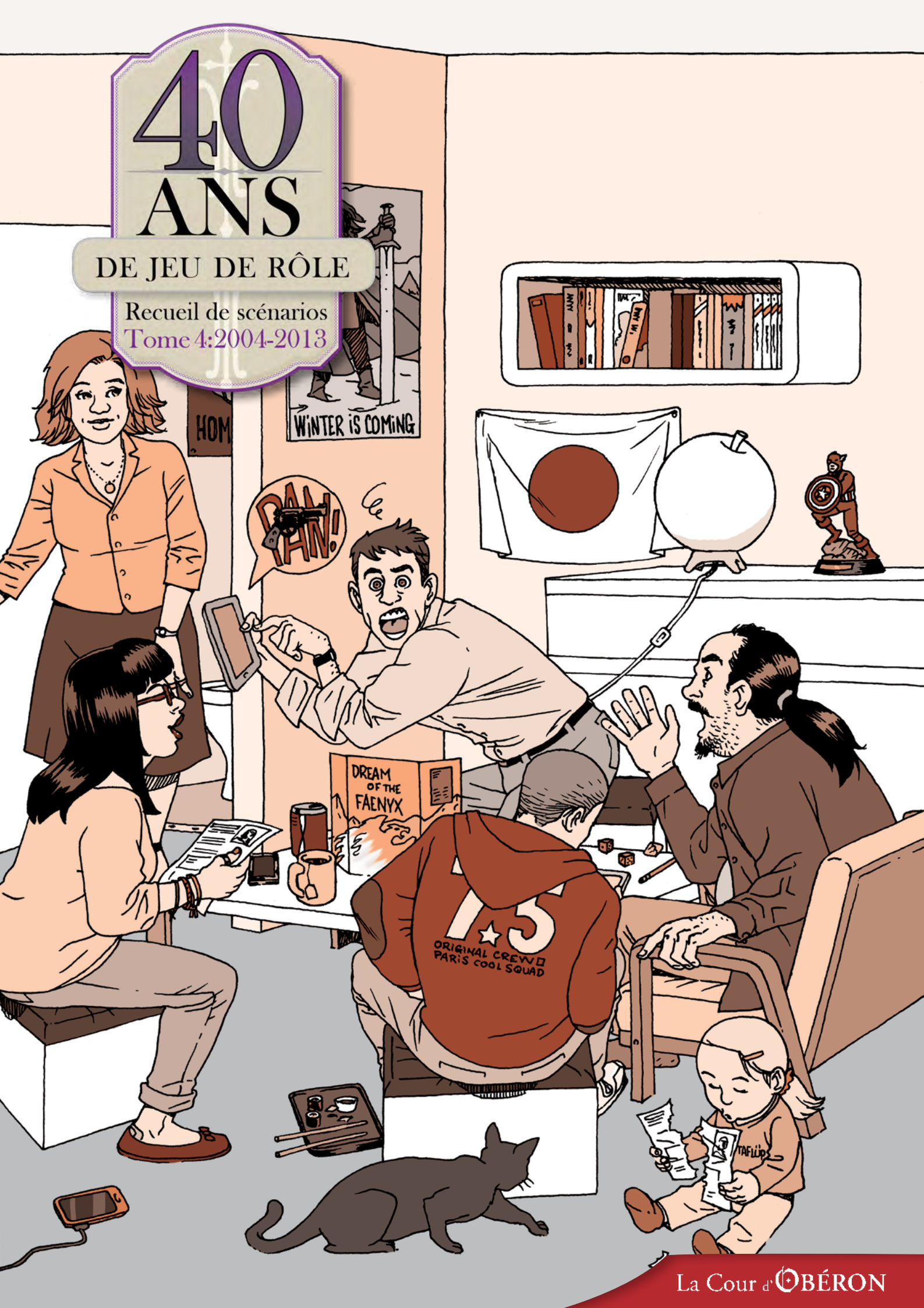
40 ANS

DE JEU DE RÔLE

Recueil de scénarios

Tome 4:2004-2013



La Cour d'Obéron

La Cour d'Oberon

Le mot de l'éditeur

Dix ans déjà que nous célébrons les quarante ans du jeu de rôle, et le voilà cinquantenaire d'une éclatante vitalité qu'il doit, au moins partiellement, à cette première décennie de notre jeune vingt et unième siècle.

L'expérimentation y règne en maître, d'abord au sein des forums. Outre-Atlantique, deux grandes mouvances se dessinent autour de The Forge et de la nébuleuse qu'on appelle bientôt « Old School Renaissance ». L'un comme l'autre dynamitent le scénario rédigé en scènes. Les jeux de The Forge, partant d'une réflexion théorique proche de la narratologie, imposent une écriture par enjeux et objectifs ouverte à tous les possibles suivant la logique de « jouer pour voir ce qui va se passer », inscrite dans le marbre avec *Apocalypse World* (2010). Quant aux adeptes de l'OSR, en quête d'un retour à l'expérience des modules de la « boîte blanche » et de ses petites sœurs, ils remettent à l'honneur les tables aléatoires et la place du hasard dans le récit et rajeunissent *Donjons & Dragons* de rétroclones, un genre qui entre en France avec *Épées et Sorcelleries* (2009).

En France, des communautés se structurent, comme autant de laboratoires. Aux côtés de la Cour d'Obéron émergent des bouillons de culture comme Casus No, Antonio Bay ou Forgesonges, ainsi que de grandes plateformes d'échanges comme le SDEN et la Scénariothèque. Les jeux amateurs franchissent les portes de l'édition. *Te Deum pour un massacre* (2004), *Patient 13* (2007), *Les Ombres d'Esteren* (2010), ou encore *Würm* (2011), deviennent ainsi des succès tant critiques que commerciaux, tandis que *Pavillon Noir* (2004) fait la fortune première de Black Book Edition. Les jeunes éditeurs n'ont pas grand-chose à perdre et s'autorisent de nouveaux formats et thèmes – ces années forment en France les grandes heures du jeu historique sans fantastique –, voire une radicalité rafraîchissante.

Les risques économiques s'estompent avec l'introduction d'un outil sur lequel les petits éditeurs sont en pointe, le financement participatif. Avant même la création des plateformes Kickstarter (2009) et de l'européenne Ulule (2010), des jeux sortent après « rançon » à l'instar de *Brumaire* (2007). La presse rôliste elle-même les investit aussitôt, avec la souscription qui porte *Di6dent* et sa grande liberté de ton sur les fonts baptismaux dès 2010. Plus lente à faire effet en termes d'audience et d'écriture, mais fondamentale pour le loisir, une forme de banalisation de la culture rôliste est en marche tant du côté jeu vidéo, avec ses jeux multijoueurs et ses mondes ouverts, que du côté du cinéma et des séries, qui puisent abondamment dans les univers médiévaux-fantastiques.

Il ne faudrait pas se montrer triomphaliste : toutes les expérimentations de la quatrième décennie n'ont pas eu la même fortune, et beaucoup sont retournées à l'oubli. Nous espérons toutefois avoir réussi à rendre compte de son caractère kaléidoscopique.

Benjamin Kouppi

Directrice de rédaction
Laetitia « Hikaki » Jaworski

Coordinateur
Benjamin « Macbesse » Kouppi

Rédacteurices
Benjamin « Macbesse » Kouppi, Grégoire « Qui revient de Loin » Macqueron, Jean-Pierre Hufen, Khelren, Mayeul alias Kylm, Mathilde Lenoir, Nicolas « Vorghyrn » Beaume, Olivier Legrand, Orlov, Paul-Henri « Pitche » Verheve, Philippe Fenot, Romaric Boley, Steve Jakoubovitch.

Illustrateur de couverture
Monsieur le Chien

Illustrateurices
Alban Schuiten, Albertine Ralenti, Arnü West, Benoît Felten, Circée, Fabien « Fablyrr » Fernandez, Frédéric Médrano, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Khelren, Mathieu « Mysko » Myskowski, Michaël Janod, Monsieur Le Chien, Olivier Sanfilippo, Pierre Monod, Rolland Barthélémy, Sébastien « Mercutio » Abellan, Seleos, Stéphane Sabourin, Yann Lieby.

Conception graphique
Gwenaël « Moustrap » Houarno

Maquettiste
Khelren

Relecteurices
Anne « Kérosène » Jacquot, Benjamin « Macbesse » Kouppi, Capitaine Caverne, Cern, Fingolfin, François-Xavier « Xaramis » Cuende, Frédéric « Contrepointe » Pourcel, Jean-Baptiste « Ohtar-Celebrin » Maistre, Jean-Baptiste « Jibé » Martineau, Jean-Philippe Jaworski, Julien Clément, Khelren, Laura Castaing, Laurent « Faenyx » Lepleux, Michaël Janod, Mystery Man From Outerspace, Nicolas « Snorri » Dessaux, Nicolas « Ungoliant » Sénac, Orlov, Paul-Henri « Pitche » Verheve, Thomas Munier.

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 IV :
Décembre 2024

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 levé 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 et des poussières sont ajoutés au coût de production du recueil sur Lulu, et directement versés à une association caritative.

Pour le premier tome, nous avions choisi Reporters Sans Frontières pour soutenir la liberté d'informer et la lutte contre la cybercensure.

Pour le deuxième tome, nous avions choisi le Réseau Éducation Sans Frontières, qui scolarise les jeunes gens quelle que soit la validité de leurs papiers.

Le troisième tome a été l'occasion de soutenir la Tulipe Noire. Très active en Ukraine, cette organisation née en URSS se charge d'enterrer les morts de tous les camps quand l'État fait défaut, sur le principe qu'on « ne fait pas la guerre aux morts ».

La communauté du jeu de rôle a perdu cette année deux de ses membres, emportés au terme d'un long combat contre la maladie.

Anne Vétillard, notre Dame du Lac, a marqué tous ceux qui l'ont rencontrée par sa douceur et son ahurissant nombre de compétences, qu'elle développait dans la vie en même temps que ses personnages. Sa compagnie quotidienne, dans les Salons de la Cour d'Obéron, nous manque.

Michael Janod, qui suscitait aussitôt la sympathie par son humour décalé et son sens de l'absurde, a jeté ses ultimes forces dans l'illustration de ce recueil, comme un ultime pied de nez à la Camarde. Sans lui, vous ne tiendriez pas cet objet entre vos mains, ou du moins serait-il moins drôle.

En leur mémoire, nous souhaitons que les fonds collectés pour ce quatrième tome soient destinés à l'Institut Gustave Roussy de lutte contre le cancer.

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 (*The Sprawl*, *Dominion : Jeux de pouvoir et Maisons nobles*, *Flotsam : à la dérive dans l'espace*, *Sig : la Cité des Lames*, *Pasión de las Pasiones*) est disponible sur ses boutiques Lulu (https://www.lulu.com/fr/spotlight/khelren), itch.io (https://khelren.itch.io/) et DrivethruRPG (https://www.drivethrurpg.com/browse/pub/21181/Absinthe). 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*. Il s'expose sur https://gwenael-houarno.tumblr.com/ et https://regime-ludique.tumblr.com.

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. Ayant pris ses quartiers de longue date dans la Cour d'Obéron, il y publie régulièrement à l'occasion des concours de scénarios. Il prête sa plume rôliste à des aventures collectives (https://lefix.di6dent.fr/), aux projets qui lui tiennent à cœur et aux amis qui les portent, surtout – mais pas exclusivement – si ça a un parfum de polar ou de cape et d'épée. Il vient de clore le chantier de la relance de *Te Deum pour un massacre* et d'y transporter les guerres de religion au pays basque.

Les participantes

Les auteurices et illustrateurices du quatrième tome sont, par ordre d'apparition :

Monsieur le Chien signe la couverture. Il est illustrateur, bédéaste fétichiste du pied et influenceur Hénaff. Il pratique l'humour acide sur son blog (http://www/monsieur-le-chien.fr/) et chez *Fluide Glacial*. Après les clubs échangistes et les poussins candides, il se consacre principalement à la série du *Petit théâtre des opérations*, recueils de hauts faits et d'anecdotes militaires incongrues, un goût pour la chose militaire éhontément exploité pour le faire bosser sur *Covert Ops*. Parallèlement, il détourne les contes bretons dans ses *Bretonneries*, et poursuit *L'Homme au masque de jute*.

Chroniqueur pour le podcast Radio Rôliste et pour le blog Hugin et Munin, **Steve Jakoubovitch** a sans doute plus parlé de JdR qu'il n'en a écrit. On lui doit cependant des textes pour la deuxième édition de *Wastburg*, deux jeux étranges publiés sur itch.io, *Ceux qui pourrissent sous tes pas* et *Mais comment peut-on être parasite*, et au moins un jeu grandeur nature dont il est très fier : *Plus vite que la mémoire*.

Auteur-illustrateur de jeux de rôle depuis 2017, **Mathieu « Mysko » Myskowski** a créé et illustré le jeu de rôle *Les Terres de Matnak*, illustré une partie de *Lost London* chez Batrogames et travaillé sur d'autres projets en tant qu'illustrateur, scénariste ou maquettiste (*Inhumanity*, *2103 - la fin d'un monde*, *Apocryphe*). Il travaille essentiellement en technique traditionnelle (encre de chine, aquarelle), mais aussi en numérique.

Comme tout bon rôliste, **Nicolas « Vorghyrn » Beaume** possède plus de jeux qu'il ne pourra jamais en jouer. Bien qu'il continue à pratiquer les jeux *mainstream*, il aime les pratiques ludiques alternatives, ce qui se ressent dans la manière dont il a organisé son scénario pour *D&D4* dans le présent recueil. Il apprécie tout particulièrement le jeu solo, dont il rend compte sur son blog : http://autrecoteecran.blogspot.com/. Il produit régulièrement des aides de jeu, notamment des outils de création de personnage, pour *Dark Sun*, *Vampire*, et *Les Lames du Cardinal*, ainsi que des contextes de jeu – son expérience du Mali lui a inspiré un Bamako by Night –, téléchargeables sur son Google drive : https://drive.google.com/drive/folders/1bslxCN-k_iunxc4puzdoCq2uWVRZdonL?usp=share_link.

Michaël Janod est très certainement l'une des personnes sans lesquelles ce recueil n'aurait pas pu exister. Il est intervenu sur tous les fronts, de l'écriture à l'illustration, alors que la maladie sabotait ses dernières forces. En regardant son travail, dites-vous que c'est l'ultime pied de nez à la faucheuse d'un homme qui aimait le rire et la bonne compagnie. Il nous laisse des jeux décalés, au deuxième, voire au troisième degré. En jouant à *Pirates!*, *La route du maître*, et *Factotums*, vous êtes sûrs de ne pas perdre votre temps et en prime, vous le ferez encore vivre à travers ses créations.

La carrière rôlistique de **Philippe Fenot**, passé de membre fondateur du GROG sous le pseudonyme du Bosco à rédacteur chez *Casus Belli* deuxième partie de la deuxième époque, s'est interrompue avant même de vraiment commencer sous le choc simultané d'une reprise d'études et de l'arrivée de jumelles. Seul son comparse et complice en écriture Cédric Ferrand, avec qui il a créé le blog Hugin & Munin (https://hu-mu.com), arrive à le faire sortir de temps à autre de sa léthargie pour lui faire cosigner un texte ici (*Wastburg*) ou là (*Vermine*) – il explore dans ce recueil son obsession pour la forêt comme il l'a fait dans le supplément *La Route* pour ce dernier. Son rêve est de publier un jour une cthulherie.

Les participantes

Benoit Felten est rôliste depuis 1982 et auteur de jeu de rôle avec *Donjon & Cie*. Parmi ses nombreux hobbies, il pratique la photographie, avec une approche assez expérimentale faite de superpositions et de fusions, essentiellement argentiques. Il est l'un des photographes illustrateurs de *Unknown Armies 3* et travaille actuellement sur d'autres projets d'illustration photographiques liés au JDR, dont son prochain jeu, *Les Mystères de Paris*. Pour ce recueil, il a exploité des images de son projet argentique *Photosynthèses* qui fusionnent humains et plantes, des photos de jungle issues de ses années de vie en Asie, et un photomontage d'une de ses amies, quasi-sosie du personnage principal du scénario *Patient 13*… Son travail photographique peut-être admiré sur son site www.benfphotography.com.

Paul-Henri « Pitche » Verheve rédige et publie de longue date ses scénarios, qu'il publie entre autres sur son blog (http://scenarios-aides-de-jeu-jdr-jdra.blogspot.com/). Grand fan de jeux de rôle amateurs, il a œuvré au sein de *Jeux d'Ombres* et a participé à plusieurs *CJDRA*. De conventions en festivals, il fait découvrir le JDR et surtout *P'tites sorcières*, auquel il rend hommage dans ce volume. N'ayant toujours pas trouvé d'idée de génie pour rédiger son propre jeu, il contribue à la relecture des œuvres des autres, par dizaines.

Albertine Ralenti et **Arnü West** ont illustré *P'tites Sorcières*, la première comme coloriste, le second comme illustrateur. Ils nous ont gentiment laissé utiliser leurs illustrations pour le scénario sur ce jeu de rôle dans ce volume.

Mayeul « Kylm » Macé est passionné d'histoire et de géographie, qu'il enseigne. Dans le scénario pour *Te Deum pour un massacre* de cet *opus*, il propose de jouer à la mort d'Henri II, avant que les lignes de front des guerres de religion ne soient encore figées.

Orlov est toujours notre « Stakhanorlov », mais aussi celui du *Fix* pour lequel il suit l'actualité avec une régularité de métronome. Il s'est souvenu avoir été professeur d'histoire-géographie dans une vie antérieure en devenant coauteur sur le scénario de *Te Deum pour un massacre*, avant de revenir à ses vieux démons, le goût pour le *dungeonverse* et l'OSR avec pas moins de quatre scénarios pour *Ptolus*, *Épées et Sorcellerie*, *Aventures fantastiques* et *Covert Ops*, excusez du peu !

Benjamin Kouppi fait une apparition comme coauteur du scénario pour *Te Deum pour un massacre*, toute tentative de jouer avec les plaies de l'histoire évoquant fatalement sa propre démarche, avant de se confronter à la difficulté des *Légendes de la garde*. Il prétend en effet avoir écrit ce scénario pour domestiquer le jeu. Les souris, pourtant, restent sauvages. Sa contribution à *Tenga* relève davantage d'une lettre d'amour au cinéma de Mamoru Hosoda mâtinée de sa propre découverte de la paternité.

Est-il besoin de présenter **Rolland Barthélémy** ? Pilier de la bande-dessinée et de l'illustration du jeu de rôle en France de *Rêve de Dragon* à *Te Deum pour un massacre*, il rend ici hommage à la Dame du Lac, Anne Vétillard, dont la vivacité d'esprit, la soif de tout apprendre et la joie communicative nous manquent terriblement, en la représentant en Diane de Poitiers. On imagine sans peine notre amie incarner cette figure d'autorité dans un grandeur-nature à la Cour de France.

Olivier Legrand est un vieux rôliste – il est natif de 1968. Il est aussi professeur de Français, scénariste de BD (*Les Quatre de Baker Street*, *Les Derniers Argonautes*, *Olwen Fille d'Arthur*), et concepteur de jeux de rôle artisanaux - dont *Imperium*, *Fianna*, *La Terre des Héros*, *Les As du Crime*, *Épées & Voleurs* et plus récemment *Trucs trop bizarres*, en collaboration avec Laurent « Faenyx » Lepleux. Ses diverses productions, la plupart gratuites, sont disponibles à partir de la page http://storygame.free.fr. Dans ce recueil, il a opté pour *Cold city*, pour son ambiance de guerre froide et la façon très ingénieuse dont il déconstruit et réinvente le format de l'enquête horrifique, ainsi que pour *Doctor Who: Adventures in time and space*, dont il adore l'univers et qu'il maîtrise depuis sa parution.

Les participantes

Alban Schuiten est architecte et enseigne le dessin à la faculté d'architecture de l'ULB à Bruxelles. Membre du collectif « Ombre Portée 2.0 », il réalise régulièrement des plans et des illustrations sur la gamme *Shadowrun*. Aussi, lorsque Benjamin Kouppi a proposé à Alban de participer au recueil, il a accepté avec joie car la cité médiévale de Ptolus est un rêve pour un architecte – de l'imaginaire cette fois – comme lui !

Romaric Boley a rencontré *Advanced Dungeons & Dragons* au début des années 90. Fasciné par les illustrations et les promesses d'aventures, il écrit son premier scénario, dessine des plans et raconte sa découverte à qui veut l'entendre. Des années plus tard, c'est la découverte de *L'Appel de Cthulhu* qui lui fait prendre conscience d'une nouvelle façon d'écrire et de faire jouer. Depuis, il est toujours curieux de découvrir des univers portés sur l'ambiance comme *Patient13* pour lequel il propose un cadre hommage pour toutes les associations qui ont survécu ou succombé à l'émission *Bas les masques* de 1994.

Mathilde Lenoir est rôliste et meneuse de jeu depuis plus de vingt ans. Avec Nalini Ramarao comme co-autrice, elle a conçu *Propag'action*, un jeu de société coopératif ayant pour thème la lutte contre l'antibiorésistance sur lequel vous trouverez toutes les informations pertinentes ici : https://propagaction.mozello.shop/. Dans ce recueil, c'est sa compétence technique qu'elle met au profit de la quatrième itération du grand ancêtre. Il en faut, pour écrire des personnages de haut niveau !

Yann Lieby a commencé à illustrer pour le jeu de rôle dans *JDR Mag* au début des années 2000. Il a depuis illustré *Les errants d'Ukiyo*, *Calliopé*, *Achéron* et dernièrement *Sous la colline au bord de l'eau*. Ses inspirations tendent souvent dans deux directions opposées : la féérie, la tendresse et la beauté de la nature, et à l'autre bout du spectre l'horreur corporelle et la folie. Pour sa présente contribution, il a pris beaucoup de plaisir à dessiner des goules, mais aussi une scène champêtre. Yann s'est récemment mis à écrire des jeux, sans se douter de la difficulté d'un tel exercice. Mais le doigt est dans l'engrenage.

Auteur, scénariste et *game designer*, **Fabien Fernandez** a publié des jeux de rôles (*D-Start*, *Koh Lanta*, *Peaky Blinders*…) et des livres-jeux. Il a aussi écrit des romans (*Detroit*, *On reconstruit bien les maisons après les ouragans*, *Le fracas du silence*, *Urban Garden*, *Monstrueuse Tempête*…). Il a, par ailleurs, scénarisé les BD *Ayati*, *Jedda*, *Pas si mâle* et *Druydesses*. Vous retrouverez un aperçu de ces productions sur son site : www.fablyrr.com.

Circée, entre deux parties de jeu de rôle épistolaire, pratique l'artisanat et le *cosplay*, puis mélange les deux dans des costumes de poupées, que l'on peut admirer sur https://www.flickr.com/photos/sweetfantasydoll/ ou sur son blog http://sumquisum.over-blog.com/. C'est l'une de ses poupées, un brin terrifiante, qui vient représenter l'ambiance crépusculaire du scénario *Épées et Sorcellerie*.

Grégoire « Qui revient de loin » Macqueron partage ses réflexions sur le loisir sur son blog (http://qui.revient.de.loin.blog.free.fr/) et ses productions sur son itchio (https://qui-revient-de-loin.itch.io/). Il a une tendresse particulière pour *Earthdawn*, le jeu auquel il a le plus joué après *Star Wars D6*. Sa deuxième période rôlistique, dans les années 2010, l'a ouvert aux théories de la Forge, aux PBTA et à *Lady Blackbird*. C'est en hommage à cette révélation qu'il propose un chapitre 0 de ce jeu dans le présent recueil.

Dans ce tome, **Khelren** fait des heures sup' en tant que maquettiste mais c'est pour une bonne cause, à savoir *Lady Blackbird*, un jeu qu'il affectionne particulièrement. Il avait heureusement déjà réalisé la maquette de la version française des chapitres II et III, ce qui lui a permis de gagner du temps sur ce chapitre 0. On le retrouve autrement à la rédaction d'un scénario pour *Hillfolk* prenant pour cadre sa Bourgogne quasi natale.

Les participantes

Après avoir un temps hésité au seuil d'une carrière académique, **Olivier Sanfilippo** a transformé son champ d'étude, le Japon médiéval, en terrain d'exploration esthétique à mettre en cartes. Devenu illustrateur de métier, il y revient sans cesse et s'y nourrit comme à une terre nourricière. Cartographe puis illustrateur pour de nombreux projets rôlistes, il a fini par traduire son goût pour le folklore japonais en jeu avec *L'Empire des Cerisiers*. Dans ce recueil, il réalise l'hommage à Michaël Janod, représenté en passeur avec les attributs des trois jeux qu'il a publiés.

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 est possible de voir ses illustrations ici : http://samael1103.deviantart.com/. Le Japon reste sa patrie de cœur, aussi ne pouvait-il pas résister à la joie de dessiner une famille japonaise, fût-elle dysfonctionnelle et lycanthropique. De toute façon, il ne pourra pas nier qu'il aime les monstres.

Jean-Pierre « Hodbrod » Hufen a découvert le jeu de rôle au collège, et puis le temps a passé et il a éprouvé le besoin de rédiger ses propres scénarios, et d'adapter les structures narratives et les systèmes de règles aux attentes de ses joueurs. Cela l'a conduit à publier scénarios et jeux, au gré des opportunités, avec *Le Roi des Gobelins* et des scénarios officiels pour *Würm*, *Les Sauveurs* et *Les Terres de Matnak*. Ce tome 4, finalement, lui fournit une nouvelle opportunité de rendre hommage à ces jeux, ainsi qu'à *Teocali*.

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 pour *Würm* et *Covert Ops*.

Frédéric Médrano est auteur et illustrateur. Depuis la fin des années 80, il a publié de nombreux albums BD, romans et livres documentaires, seul ou en coopération avec d'autres auteurs, journalistes et scientifiques. L'on aura un aperçu de son travail sur son site : www.fredmedrano.canalblog.com. Les mythologies du monde inspirent son travail à l'image de l'illustration qu'il a dessinée pour cet ouvrage, ancrée dans l'imaginaire aztèque.

Le jour, **Sébastien « Mercutio » Abellan** est professeur de lettres classiques, mais, de nuit, il endosse le super-costume d'illustrateur. De sa passion pour l'Antiquité, il en a tiré un jeu de rôle, *Praetoria Prima*. On retrouve autrement ses contributions graphiques dans *Etherne*, *Anthéas* et sur son Instagram (https://www.instagram.com/mercvtio/).

Pierre Monod, intervenue sur le scénario *Ryuutama*, et **Seleos**, intervenue sur le scénario *Würm*, ont préféré la lumière de la nuit et resteront des héroïnes masquées à l'identité secrète.

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

Le village de la falaise 12
Scénario pour *Dogs in the Vineyard*

La Chouette 20
Scénario pour *Vampire : le Requiem*

Forêt d'ombre et de mystère 30
Scénario pour *Vermine*

Un conte : Un cerf volant ? 40
Scénario pour *Contes Ensorcelés*

« Mo-bilisation » générale 48
Scénario pour *Qin*

Le lion jeune 58
Scénario pour *Te Deum pour un massacre*

Berserkergang 68
Campagne pour *Cold City*

Ptolus City Kids 80
Scénario pour *Ptolus*

Au royaume des Mireilles 88
Scénario pour *Patient 13*

Détrôner pour couronner 96
Scénario pour *Ryuutama*

Pas d'hiver sans nuit d'hiver 104
Campagne pour *Dungeons and Dragons Quatrième Edition*

Dégel tardif 112
Scénario pour *Légendes de la Garde*

Widdershins 124
Scénario pour *Doctor Who: Adventures in Time and Space*

Le prince triste 132
Scénario pour *Épées et Sorcellerie*

Deux Voleuses 140
Scénario pour *Aventures Fantastiques*

Par-delà les Vestiges 148
Scénario pour *Lady Blackbird*

Le Péril d'Acier 158
Scénario pour *Les Ombres d'Esteren*

Les Enfants loups 166
Scénario pour *Tenga*

Les âmes gelées 174
Scénario pour *Würm*

La seconde âme de l'exilé 182
Scénario pour *Teocali*

Quarantièmes rugissants : Opération « Black Bomb » 192
Scénario pour *Covert Ops*

Monkfolk 202
Scénario pour *Hillfolk*

Voleur de voleurs 210
Scénario pour *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*

Intrigues dans les terres abandonnées 216
Scénario pour *Le Roi des Gobelins*

Un scénario de **Steve Jakoubovitch** • Illustrations de **Mathieu Myskowski**

Le village de la falaise

pour *Dogs in the Vineyard*

Géographie et arrivée dans le village

Ce petit village d'une cinquantaine d'habitants est situé au bord d'une falaise. Cette dernière borde un champ, celui de Frère Enoch, lequel souffre d'un léger handicap mental. Son terrain, légèrement en pente, est dangereux pour le bétail. Quand ils arrivent au village, les PJ remarquent des taches de sang en bas de la falaise : une semaine avant leur arrivée, une nuit d'orage, les bêtes de Frère Enoch ont chuté de la falaise et se sont écrasées en contrebas.

Les PNJ

Frère Elijah, 40 ans, est l'Intendant du village.

Sœur Cornelia, 23 ans, est l'épouse de Frère Elijah.

Frère Enoch, 30 ans, est fermier. Légèrement handicapé mental, il lui est pour l'instant difficile de s'occuper de la ferme que lui a léguée son père, mort l'année précédente.

Frère August (29 ans) et **Sœur Malvina** (18 ans) sont aussi fermiers et occupent le champ voisin.

Sœur Bethia, 32 ans, est l'institutrice du village. Veuve, elle est la mère de **Sœur Edie** (15 ans).

Frère Hiram, 45 ans, est le charpentier du village et l'époux de **Sœur Honora** (30 ans).

Un « scénario » de **Dogs in the Vineyard** est forcément un peu particulier. Le jeu repose sur l'idée de « jouer pour voir ce qu'il va se passer » et il n'est ni souhaitable, ni possible de prévoir des événements. La préparation du MJ se limite à la création d'une situation initiale, un "village" au sein duquel les PJ vont évoluer.

Ces derniers sont des jeunes « dogs », une fonction qui inclut à la fois un rôle religieux (baptiser et nommer les enfants et célébrer les mariage) et judiciaires. Ce sont en fait des représentants de l'autorité. Ils sont dans ce village en tant que juges, il sera attendu d'eux qu'ils arbitrent les conflits et rendent la justice.

Le village est créé selon une procédure précise, qui semble épouser la logique rigoriste de la religion du Roi de la Vie (fortement inspirée du mormonisme). Pourtant, le jeu insiste sur la neutralité du meneur. Ce dernier se contente de jouer ses PNJ d'une façon cohérente et ne juge pas les actions des PJ, lesquels peuvent ou non suivre les préceptes de leur religion.

L'auteur, Vincent Baker, a une relation intime et pour le moins complexe au contexte de ce jeu, si bien qu'il l'a retiré de la distribution en 2018 et que la VF n'a jamais pu voir le jour. Il n'en a pas moins posé les bases de productions autrement plus influentes de la Forge, dont *Apocalypse World*.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/dogs-in-the-vineyard

Les problèmes du village

1.A Orgueil

Frère Elijah, l'Intendant du village, a décidé de demander à chacun des éleveurs de céder une partie de leurs ressources à Frère Enoch qui ne parvient pas à produire suffisamment pour se nourrir. Il a instauré un roulement et chaque semaine une des familles doit lui apporter de la nourriture. Frère Hiram considère qu'il ne doit rien à Frère Enoch et refuse de l'aider.

1.B Injustice

Lors de la semaine où Frère Hiram ne lui a pas donné de la nourriture. Frère Enoch n'avait pas suffisamment de réserves pour manger à sa faim.

2.A Péché

Pour se nourrir, Frère Enoch est allé voler du grain chez Sœur Bethia, l'institutrice du village. Sa fille, Sœur Edie, l'a aperçu et toute la ville était au courant du vol le lendemain. Sœur Bethia n'a pas réclamé que Frère Enoch lui rende son grain.

2.B Attaque démoniaque

Lors de la nuit où Frère Enoch est allé voler le grain de Sœur Bethia, un orage a provoqué la panique de ses bêtes. Ces dernières ont couru vers la falaise, renversé les barrières et se sont écrasées en contrebas, le laissant sans aucun moyen de produire de la nourriture par lui même.

3.A Fausse doctrine

Frère Hiram interprète la mort des têtes de bétail de Frère Enoch comme une punition du Roi de la Vie. Selon lui un Frère qui se retrouve dans le besoin à cause de ses erreurs et de ses fautes ne mérite pas d'être nourri par les autres.

3.B Culte Corrompu

Plusieurs personnes sont convaincues par les idées de Frère Hiram.

C'est le cas de la famille de Frère Obadiah, qui élève ses bêtes dans le champ voisin de celui de Frère Enoch et dont le bétail n'a pas été effrayé par la foudre.

C'est aussi le cas de Soeur Cornelia, l'épouse de Frère Elijah, dont la voix s'élève publiquement contre la demande de son mari d'aider Frère Enoch.

ANNÉE 2004

Ce que veulent les hommes

- **Frère Elijah** veut que les dogs reconnaissent la justesse de ses décisions et l'aident à maintenir son autorité sur le village.
- **Sœur Cornelia** veut que son mari reste l'Intendant du village mais qu'il punisse Frère Enoch pour sa négligence et ses péchés plutôt que de commander aux habitants du village de le nourrir.
- **Frère Enoch** veut pouvoir disposer de nouvelles têtes de bétail. Il veut que les dogs pardonnent son vol de grain.
- **Frère August** et **Sœur Malvina** veulent que les dogs reconnaissent qu'ils ne doivent rien à Frère Enoch.
- **Sœur Bethia** souhaite que les dogs empêchent toute violence et s'assurent que Frère Enoch mange à sa faim.
- **Frère Hiram** souhaite remplacer Frère Elijah en tant qu'Intendant.

Ce que veulent les démons

Les démons veulent que la situation se résolve par la mort d'un ou de plusieurs habitants du village. Que cela soit parce qu'un des habitants a fait couler le sang d'un autre ou parce que Enoch se retrouve affamé.

Si les PJ n'étaient jamais venus

Frère Hiram, suivi par quelques habitants équipés de leurs fusils, aurait destitué Frère Elijah de son poste d'Intendant pour prendre sa place. Il aurait interdit aux habitants du village de fournir de la nourriture à Frère Enoch.

Seule Soeur Bethia aurait bravé l'interdiction, apportant en secret son grain à Frère Enoch. Repérée quelques semaines plus tard, elle aurait été bannie du village avec sa fille. Son bannissement aurait condamné Frère Enoch. Préférant ne pas subir jusqu'au bout l'agonie de la faim, il se serait jeté du haut de la falaise, rejoignant ainsi les bêtes dans la mort.

PRÉ-TIRÉS

Sœur Clémentine (16 ans)

Sœur Clémentine est née dans le village de la falaise et y retournera donc après son initiation pour sa première visite en tant que Dog. Brillante élève, particulièrement douée pour l'étude de la théologie et ayant passé son enfance à être félicitée pour cela, elle considère que sa nomination en tant que Dog tenait de l'évidence et que le livre du Roi de la Vie est un guide offrant une réponse à toutes les questions.

Stats

Acuité : 5 , Corps : 3 , Coeur : 2 , Volonté : 3

Traits

1d6 "Respecter les préceptes du livre fait entrer un immense bonheur dans notre existence"
1d6 "Chaque ligne du Livre est une réponse que le Roi de la Vie nous murmure"
1d6 "Le Roi de la Vie m'a placé là où je suis"
1d8 Myopie mal corrigée
2d8 "Je suis une Dog"
1d10 "La violence physique n'est acceptable que si elle permet de sauver une âme"
2d10 Connaît les rites sur le bout des doigts

Relations

1d4 Frère Enoch lui demandait de lui raconter des histoires issues du livre du Roi de la Vie quand elle était encore au village
2d6 Soeur Abigail, sa mère qui l'a élevé seule en lui transmettant les récits de la vie de son père, mort avant sa naissance
1d8 Sœur Bethia fut son institutrice
(1d6, 1d8) : disponibles

Possessions

2d6 Excellent manteau (une broderie complexe à laquelle chaque femme du village a apporté au moins un point)
1d6+1d4 Revolver
1d4 Loupes de vue mal adaptées
1d8 Cheval
2d6 Livre de la vie offert par Sœur Bethia

Frère Abijah (19 ans)

Élevé à la dure par l'Intendant du village de Calico, orphelin de mère depuis l'âge de 8 ans. Suite à une dispute très violente avec son père, un ancien Dog, ce dernier a rendu visite à l'autorité locale de la foi pour les convaincre d'accepter son fils et de l'écarter de la ferme familiale.

Heureux de s'éloigner de sa famille mais inquiet à l'idée d'exercer une autorité au nom d'une Foi qui - il le sent - n'est pas aussi forte que chez d'autres membres de sa communauté.

Stats

Acuité : 4 , Corps : 5 , Coeur : 3 , Volonté : 3

Traits

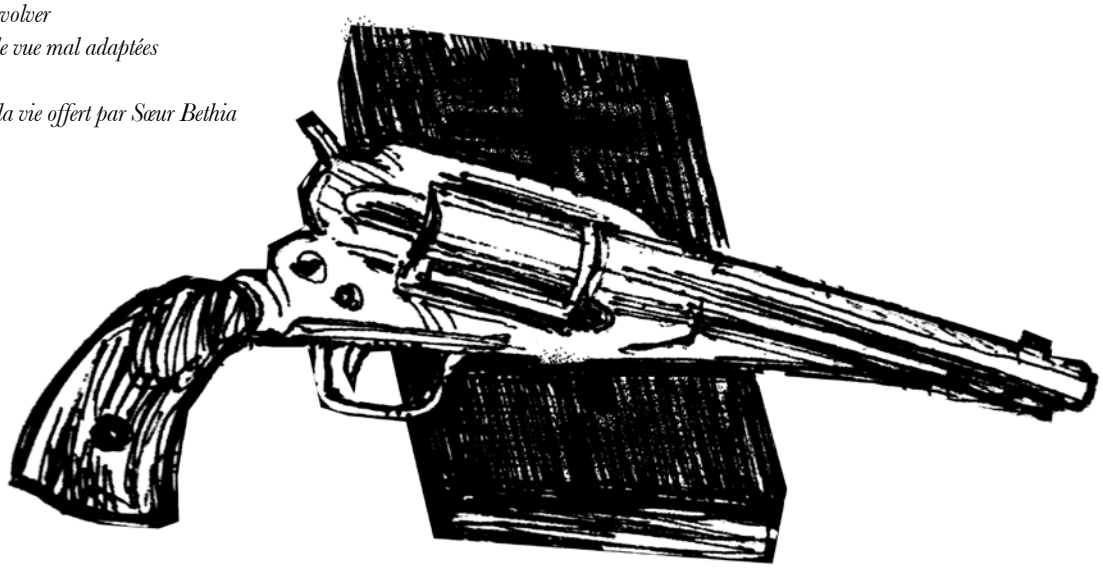
1d4 "Je suis un Dog"
2d4 Méfiant envers les figures d'autorité
1d4 Ne souhaite pas être un meneur
1d6 Connaît le travail agricole
1d6 Excellent esprit d'organisation
1d10 Excellent tireur
1d10 Prompt à toujours repérer les contradictions d'autrui

Relations

2d8 Jeremiah, père autoritaire
1d6 Souvenirs chéris de sa mère, Temperance
(4d6) : disponibles

Possessions

2d8 Fusil qu'il a pris à son père
1d4 Manteau confectionné rapidement et sans grand soin
1d6 Livre du Roi de la Vie dont l'état est presque neuf



Soeur Malvina (17 ans)

Marquée par un grave accident de cheval quand elle avait huit ans, accident qu'elle interprète comme une punition du Roi de la Vie pour ses manquements aux préceptes du Livre. Elle entretient un rapport de crainte avec la Foi et – même si elle n'ose pas l'admettre au sein de sa communauté – elle ne se reconnaît pas dans les discours d'amour envers la divinité.

Stats

Acuité : 4 , Corps : 2 , Coeur : 5 , Volonté : 4

Traits

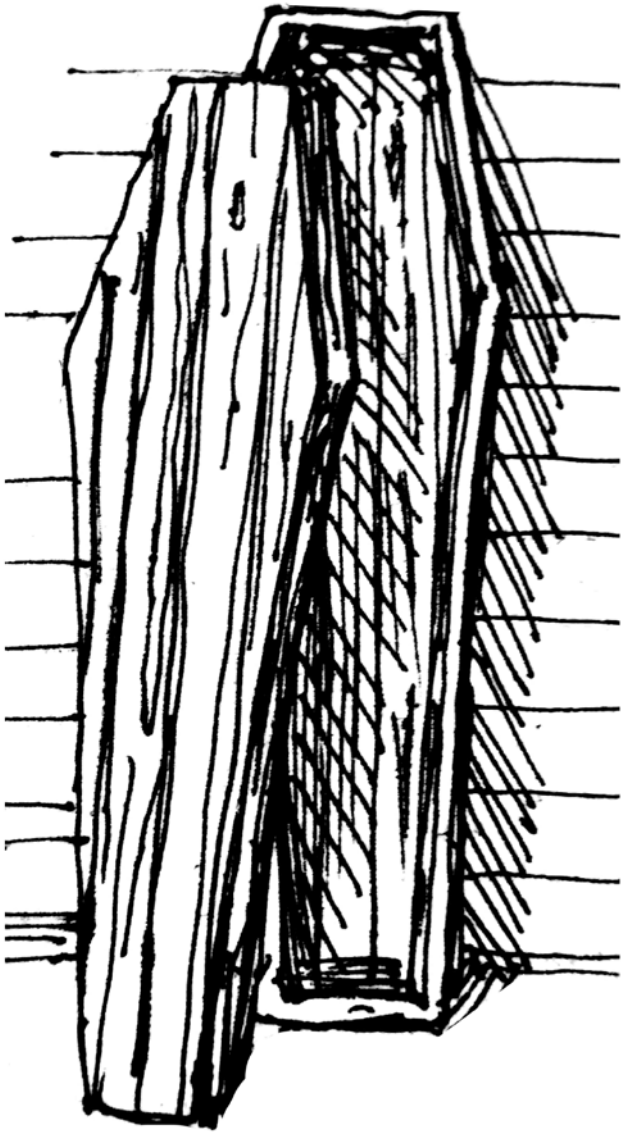
2d4 "Je boite sévèrement depuis ma chute de cheval"
2d6 Craint le Roi de la Vie
1d6 «Le Roi de la Vie m'a demandé d'être un Dog"
1d10 Sait crier assez fort pour se faire entendre
1d10 "Tirer au fusil provoque une vive douleur que je ressens dans ma jambe mais je touche toujours ma cible"

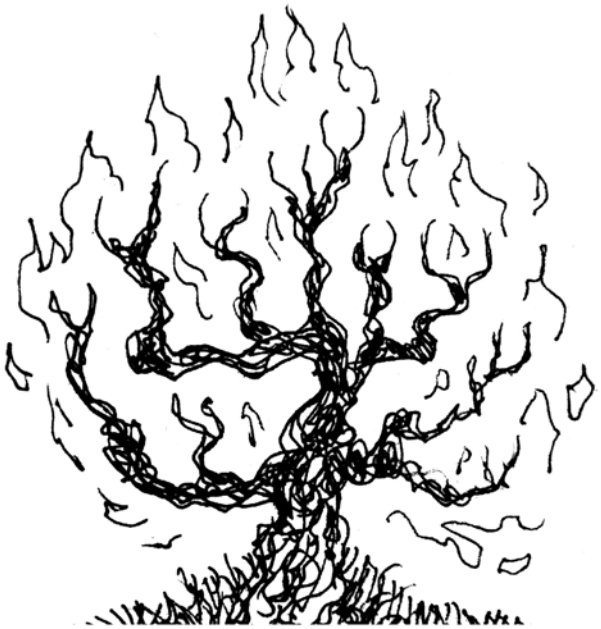
Relations

1d10 Steven (ex-Frère Phineas), son frère et confident qui a quitté la communauté depuis 3 ans et avec qui elle correspond par lettres (3d4, 2d6, 2d8, 1d10) : disponibles

Possessions

2d8+1d4 Pistolet grand et excellemment entretenu
1d6 Exemplaire du Livre annoté
1d8 Grand cheval





ANNÉE 2004

Un scénario de **Nicolas Beaume** • Illustrations de **Michaël Janod** et DP

La Chouette

pour *Vampire : le Requiem*

Synopsis

Jeunes Vampires tout juste acceptés à la Cour de Londres, les PJ sont impliqués dans une curieuse enquête qui les mènera à apprendre l'existence d'une créature de l'ombre que tous les Vampires devraient craindre.

Acte I : Introduction à la Cour

Londres, 1893. Les PJ sont de jeunes Vampires, tout juste étreints. Leurs Sires les ont abandonnés, à moins que les PJ ne les aient eux-mêmes détruits, ou qu'ils ne les aient fuis. Les PJ peuvent aussi bien être Londoniens d'origine qu'être arrivés en ville peu après le début de leur requiem. Tous ont trouvé refuge chez Ada Lovelace, une Mekhet influente, qui leur a enseigné les codes de la danse macabre. Le temps est venu pour eux d'être présentés au prince Mithras.

Scène 1 : Présentation

Les PJ sont invités à se présenter devant Mithras, prince de la Cour d'Avallon. Quatre salles du secteur « Rome et Grèce antique » du British Museum sont déclarées « Elysium » ce soir. Le Prince ainsi que quelques Vampires londoniens sont présents, déambulant entre les salles. Des rafraîchissements adaptés aux goûts des invités sont proposés. Six goules et un vampire, sous les ordres du prévôt, assurent la sécurité.

Normalement la présentation elle-même devrait bien se passer mais vous pouvez toujours demander un jet de Présence + Entregent ou d'Astuce + Expression pour voir si certains PJ tirent particulièrement bien leur épingle du jeu.

Le Prince convoque ensuite les PJ et Ada Lovelace. Il leur explique qu'il a accepté leur installation bien qu'ils n'aient pas été étreints avec sa permission. En retour, il attend d'eux qu'ils montrent leur attachement à la Cour d'Avallon. Le Prince n'est pas satisfait de la gestion d'un territoire tenu par un Ventrue du nom d'Arthur Klingston. Ce dernier essaie depuis quelque temps d'obtenir de l'aide face aux incursions réelles ou prétendues d'un groupe de Carthiens et plusieurs entorses à la mascarade ont failli se produire. Le Prince souhaite que les PJ aillent voir ce qui s'y passe et fassent savoir aux deux parties qu'il est las de ce petit jeu. Plus préoccupant, le Prince suspecte la présence d'une coterie du Cercle de la Sorcière dans les environs et il voudrait que les PJ enquêtent sur celle-ci. Bien entendu, plus ils se montreront capables de gérer les problèmes seuls, et plus le Prince sera satisfait d'eux.

Étrange processus éditorial que celui qui produisit **Vampire : Le Requiem**. Dérivé de *Vampire : la Mascarade* sous forme d'un supplément qui n'avait rien d'autonome, il n'en était pas moins un jeu à part, délaissant les intrigues vampiriques de *La Mascarade* dont il simplifiait considérablement les clans. À la joie d'éclater tout le monde à coups de pouvoirs surpuissants, il substituait l'accent sur la malédiction vampirique, assortie d'un système dédié d'Humanité, de Vices et de Vertus. En somme, *Le Requiem* était l'équivalent d'une seconde édition revue et corrigée, revenant aux fondamentaux du vampire gothique, mais sans l'être vraiment, si bien que les deux gammes ont fini par vivre des existences parallèles, attirant chacune des publics bien distincts.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/vampire-le-requiem

Acte II : Mort dans le fog

Background : Southwark by night

Situation du domaine : Les docks du quartier de Southwark sont le théâtre de l'affrontement entre trois factions pour le contrôle de cette zone. Tout juste remis de l'incendie de 1861 qui le dévasta, ce quartier est devenu très dynamique du fait des excellentes connexions ferroviaires et de l'installation des premières stations de métro. Les transferts de marchandises entre voies fluviales et ferroviaires créent un climat économique propice, contrebalancé par des conflits sociaux importants entre armateurs et dockers, ainsi qu'avec les ouvriers du chemin de fer.

Du point de vue vampirique : Depuis 1862, Arthur Klingston, un armateur Ventrue, a la mainmise sur les affaires de Southwark, qu'il considère comme son domaine. Il rencontre depuis quelques années une résistance particulière de la part d'un groupe de Carthiens dont l'influence monte au sein des ouvriers sur les docks. Ce qu'ignorent ces deux factions, c'est qu'un groupe d'Acolytes du Cercle de la sorcière, mené par la Nosferatu Mahareth, hante les docks depuis bien plus longtemps qu'eux et attend dans l'ombre que son heure revienne.

Cette partie présente les trois factions et les résultats de leurs luttes au moment où les PJ commencent à s'intéresser à Southwark. L'acte devrait se dérouler de la manière suivante : pendant quelque nuits, les PJ vont « tâter le terrain » et découvrir les deux premières factions (Klingston et les Carthiens), éventuellement commencer à nouer des alliances voire s'attirer quelques ennuis. Ils ont peu de chance de découvrir la présence des Acolytes, et encore moins leur plan.

Au bout de quelques nuits, ou quand les PJ s'apprêtent à passer à l'action, coupez-leur l'herbe sous le pied en déclenchant l'attaque du repaire de Klingston. Que les PJ interviennent ou non, les cartes seront rebattues. Laissez les PJ enquêter quelques nuits sur l'événement, tout en les lançant « en douceur » dans l'acte III.

Le Ventrue

Arthur Klingston est un Ancien du clan Ventrue. Il est sorti de torpeur il y a quatre-vingts ans, pour trouver son influence et sa fortune quasiment réduites à néant par la mauvaise gestion de ses infants. Après avoir détruit les deux premiers, il a dominé le dernier, Richard Lescter, au point d'en faire une créature sans âme et toute dévouée à son Sire. Du moins c'est ce que Klingston croit… Il a ensuite entrepris de restaurer son statut au sein de la Cour d'Avallon. Après l'incendie de 1861 à Southwark, il convainc Mithras de lui accorder, officieusement, ce domaine dévasté. Mithras accepte à condition qu'il élimine un groupe d'Acolytes du Cercle de la Sorcière qui échappent à ses prévôts successifs depuis trop longtemps. Dès son arrivée, Klingston repère et élimine trois acolytes.

Estimant son devoir accompli, Klingston commence à rebâtir sa fortune. Il utilise à bon escient la venue du chemin de fer et la présence des docks pour s'enrichir et assoit son influence sur Southwark. Tout allait bien pour Klingston jusqu'à la série de grèves qui a éclaté dix ans auparavant et paralysé les docks durant des mois. Il découvre vite qu'un groupe de Carthiens, désireux de se tailler une place à Southwark, en est à l'origine. C'est le début d'une lutte clanique, au travers de conflits sociaux et économiques, pour le contrôle de Southwark. Klingston ne peut guère attendre de soutien de l'extérieur, d'autant qu'il est perçu à la Cour comme un Ancien sans intérêt qui se terre sur ses docks.

Lorsque les PJ commencent à se montrer à Southwark, Klingston les fait d'abord suivre par une goule, puis leur envoie son infant pour une « invitation » au « Fire Charriot », le club d'où il gère ses affaires. Il joue bien sûr la carte de « la figure officielle de la Cour d'Avallon » et essaie de mettre les PJ à son service contre les Carthiens, n'hésitant pas à traiter ces derniers de « traîtres à la Cour d'Avallon ». Si les PJ prennent fait et cause pour lui, il leur donne quelques informations. Il sait dans quelle zone des docks les Carthiens se terrent, connaît à peu près leur nombre et peut décrire leur meneur, Jeremy Fangshire. Son plan est d'envoyer les PJ dans la gueule du loup. Soit ils chassent les Carthiens et c'est tant mieux, soit ils sont détruits et Klingston utilise cet incident pour obtenir un soutien plus conséquent.

Si les PJ prennent fait et cause pour les Carthiens, ou manquent de tact en lui lançant à la figure le déplaisir du Prince à l'égard de la gestion du domaine, il fait mine d'ignorer l'affront et leur demande simplement de quitter son établissement, non sans menacer d'en référer au Prince, autant de menaces en l'air. Après leur départ, il fait appel à ses contacts dans la pègre locale pour tendre un piège aux PJ qui, dès la nuit suivante, sont suivis. À vous de voir quel piège Klingston leur prépare, sachant qu'il ne s'agit de toute façon que d'une péripétie du scénario et que les PJ devraient s'en tirer sans trop de problèmes. Il est possible qu'un groupe de truands attire les PJ dans un abattoir en leur faisant miroiter des informations, avant de leur lancer des seaux de sang pour provoquer leur frénésie. Il ne reste alors qu'à mettre le feu à la bâtisse.

Si les PJ évoquent le Cercle de la Sorcière, Klingston nie toute présence d'une telle coterie à Southwark.

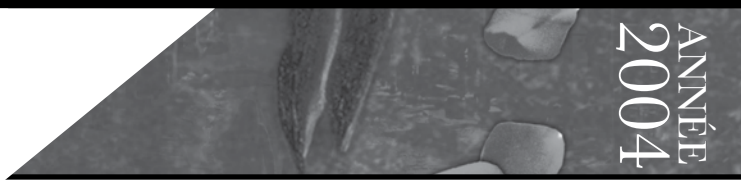
Les Carthiens

Les Carthiens de Southwark sont présents sous la forme d'une coterie de nouveaux-nés, mené par un Ancillae du nom de Jeremy Fangshire, un Daeva agé de 75 ans. Jeremy est à Southwark depuis 1881, mais la coterie actuelle n'existe que depuis trois ans, la précédente ayant été presque décimée par les serviteurs de Klingston, il y a cinq ans. Malgré quelques coups de force, les Carthiens ont plutôt le dessous dans leur bras-de-fer avec le Ventrue. Leur influence s'étend principalement sur les dockers et les ouvriers de chemin de fer.

Il y a un an de cela, Jeremy a rencontré Mahareth, qui lui a promis de l'aide contre Klingston, en échange de la jouissance d'un petit morceau de Southwark qui comprend la cathédrale. Jeremy a accepté et reçu l'aide promise sous la forme du soutien de goules et d'utilisation des pouvoirs de la Nosfératu aux moments où il en a eu besoin, ce qui permet aux Carthiens de commencer à prendre l'avantage. Mahareth a proposé à Jeremy de « former » certains membres de sa coterie à l'affrontement contre « l'oppresseur ». Les cinq goules et les deux vampires sont en effet revenus étonnamment plus efficaces, mais Jeremy commence à les trouver bizarres et se demande ce que Mahareth a bien pu leur faire. Il est cependant tellement désespéré dans sa lutte contre Klingston qu'il est prêt à faire ce pacte avec le Diable.

Quand les PJ arrivent à Southwark, Jeremy les fait immédiatement surveiller pour déterminer quelle est leur allégeance. S'ils semblent s'accorder avec Klingston, Jeremy leur envoie un groupe de goules, parmi lesquelles une goule formée par Mahareth, afin de les dissuader de se mêler de ses affaires.

Si les PJ ne semblent pas en affaires avec Klingston, Jeremy les invite au « Thames Bottle » pour discuter avec eux. Il dépeint un Klingston se comportant comme « le Vampire du manoir dans ce nouveau livre, Dracu… quelque chose », ce qui ne saurait manquer tôt ou tard d'avoir des effets sur la Mascarade. Il relève également le fait que Klingston n'est pas soutenu par la Cour. Si les PJ mentionnent leur mission de régler le conflit sur le domaine, Jeremy essaie de les convaincre de parler au Prince pour lui, arguant que les Carthiens géreront bien mieux le domaine que Klingston. Il s'agit d'une manœuvre dilatoire : Jeremy a déjà prévu de se débarrasser de Klingston d'ici quelques nuits et il ne veut pas avoir des agents du Prince dans les pattes. En effet, Jeremy fait monter la pression entre deux groupes de malfrats à Southwark depuis quelque temps. Il projette de provoquer un affrontement entre les bandes comme diversion pour une opération « définitive » contre Klingston.



Les Acolytes

Les Acolytes du Cercle de la Sorcière sont les plus anciens résidents de Southwark. La cathédrale a été érigée sur le site d'une chapelle, elle-même construite sur un ancien site druidique. La particularité de ce site est d'être la prison d'une sorte de démon extrêmement dangereux, enfermé par une coterie d'Acolytes, dont Mahareth est la plus jeune membre et l'unique survivante. Elle et ses descendants ont veillé pendant des siècles sur cette prison. Il y a deux cents ans, le retour de Mithras comme Prince d'Avallon a sonné le début d'une chasse au Cercle de la Sorcière et a contraint les Acolytes à se cacher.

Mahareth songe depuis longtemps à libérer le démon afin de venger la destruction des siens. C'est l'arrivée de Klingston et sa tentative de « nettoyage » de Southwark qui l'a poussée dans cette voie, à moins que ce ne soit le démon lui-même qui ait vaincu sa volonté… Elle a fait croire au Ventrue qu'il est parvenu à éliminer le Cercle de la Sorcière de Southwark et a commencé à préparer l'éveil de la créature. Pour parachever son œuvre, elle a pris contact avec Jeremy, dont elle a favorisé la venue à Southwark, et lui a offert son aide contre Klingston. En réalité, elle a utilisé d'anciens rites pour soumettre les Carthiens qui lui ont été confiés. Parallèlement, elle est parvenue à libérer Richard de la domination de son Sire et à le convaincre de trahir celui qui l'a asservi.

Les servants de Mère constituent une coterie de huit Vampires, en comptant les Carthiens enrôlés, et de cinq Goules. Mahareth, leur hiérophante, est une ancienne Nosferatu. Ses caractéristiques n'ont pas réellement d'importance mais considérez qu'elle maîtrise totalement la discipline Crúac et dispose de rituels uniques, principalement en termes d'interaction avec des « démons ».

Ada Lovelace

Evénements : le triomphe de Mahareth

Quelques nuits après l'arrivée des PJ à Southwark, Jeremy lance son assaut sur le « Fire Charriot » où se trouvent Klingston, Richard et les principaux serviteurs du Ventrue. Il profite d'une rixe entre deux bandes rivales pour envahir le « Fire Charriot » avec ses Carthiens. La bataille fait rage, les Carthiens parviennent à détruire la plupart des serviteurs de Klingston, en essuyant toutefois quelques pertes. Alors que la confrontation Klingston/Jeremy semble imminente, les deux camps sont respectivement trahis par Richard et les Carthiens convertis au Cercle de la Sorcière. Jeremy et Klingston sont pieutés et emmenés pendant que Carthiens et serviteurs de Klingston sont éliminés. Le « Fire Charriot » est mis à feu tout en laissant des indices indiquant que Klingston a été détruit et que les Carthiens l'ont emporté.

Les PJ ont peu de chances d'être directement témoins de la scène mais leurs investigations peuvent les amener à comprendre que les choses ne sont pas aussi claires qu'elles le semblent. Des témoins mortels peuvent raconter la scène : des individus entrent et tuent tous le monde en cherchant un certain Klingston. La description de l'un d'entre eux correspond à Jeremy. Le feu s'est ensuite déclenché et tous les clients et le personnel sont sortis, en proie à la panique, sauf Klingston et ses serviteurs… On n'a pas non plus vu les assaillants sortir, mais certains d'entre eux ont été aperçus un peu plus tard sur les docks. Les témoins se rappellent avoir vu une serveuse, que Klingston aimait bien, fuir largement après le début de l'incendie. La femme dont parlent les témoins est un des calices du troupeau de Klingston. Elle s'est réfugiée au milieu des vagabonds des docks et reste prostrée, prise de crises d'angoisse aléatoires et incontrôlables. Elle peut parler si elle est apaisée au préalable. Voici les informations dont elle dispose :

- Elle ne connaît pas la nature de Klingston mais sait qu'il est en conflit avec Jeremy (il en parlait souvent devant elle) ;
- Elle a reconnu Jeremy parmi les agresseurs ;
- Lors du combat entre les sbires de Klingston et ceux de Jeremy, elle a vu Richard s'attaquer à « M. Klingston » ;
- Elle a voulu aider « M. Klingston », mais une femme effrayante est sortie d'on ne sait où. Elle n'avait jamais vu un tel visage de sa vie et a été prise d'une terreur sans nom.

Si les PJ enquêtent auprès des Carthiens, ils finiront par se rendre à l'évidence, la coterie a également disparu le même soir. Leurs contacts les ont aperçus le soir après l'attaque et depuis, plus rien. Pendant ce temps, des événements morbides se déroulent à Southwark…

Acte III : La cathédrale des ténèbres

Le dernier acte de ce scénario signe l'accomplissement du plan de Mahareth. Plus orienté « action », il place les PJ dans une situation où ils devront agir rapidement et seuls.

Scène 1 : Ténèbres et sacrifices

Des cadavres sont retrouvés dans la Tamise. À tous, il manque un organe (dans cet ordre) : œil, oreille, langue, une grande partie de la peau, nez, cœur, cerveau. Les cinq premiers morts sont des serviteurs des Carthiens ou de Klingston, mais les deux derniers sont des habitants du quartier. De plus, des gens commencent à disparaître. La situation s'emballe et commence à passer hors du contrôle des PJ. Ada Lovelace les avertit que le Prince s'impatiente.

À partir de l'épisode de « Fire Charriot », Mahareth a besoin de sept nuits pour compléter son rituel et éveiller le démon. Chaque nuit, elle sacrifie un Humain comme indiqué ci-dessus. Si les PJ ont l'idée de faire surveiller la Tamise, tôt dans la soirée, ils découvrent que les cadavres sont plus ou moins jetés au niveau de la cathédrale par des égouts qui mènent aux cryptes. À partir de la troisième nuit, les Carthiens convertis sortent chercher des victimes. La quatrième nuit, le calice de Klingston qui a survécu en reconnaît un. Si les PJ sont en contact avec elle, elle cherche à les prévenir. La septième nuit, un épais brouillard couvre la cathédrale, bien trop épais, même à Londres, pour être naturel. Les riverains entendent dans ce brouillard des rires maléfiques.

Concernant la cathédrale elle-même, Mahareth officie depuis une crypte secrète. L'entrée en est dissimulée par l'occultation de Mahareth jusqu'à la cinquième nuit. Ensuite, les allées et venues des Acolytes laissent des traces. À partir du cinquième jour, les messes n'ont plus lieu, le pasteur, George Harstur, étant gravement malade. Il s'agit bien sûr d'un complot des Acolytes qui ne veulent pas que la messe chrétienne vienne perturber le rituel. Si les PJ font des recherches sur la cathédrale, par exemple auprès de Harstur, historien à ses heures, ils apprennent l'histoire du site et même une vieille légende au sujet d'un démon d'ombre qui y aurait été enfermé. Le démon se serait libéré au XVIIe siècle mais un pasteur du nom de Abraham Ginshel l'aurait enfermé dans une « prison de miroirs » reflétant la lumière du soleil jusque dans les cryptes où se serait terré le démon. Abraham Ginshel est lui même enterré sous la cathédrale avec ses quarante petits miroirs. Partout dans la cathédrale, des encoches correspondent parfaitement à la forme des miroirs.

Idéalement, les PJ devraient comprendre rapidement que la cathédrale est le centre d'un étrange phénomène et avoir le temps (une ou deux nuits) de se préparer à la confrontation. Ils ne peuvent guère attendre de secours du Prince ou

de la Cour. S'ils font une première visite aux catacombes pour y chercher la tombe d'Abraham Ginshel, ils ont une escarmouche avec les Acolytes, qui fuient rapidement le combat, cherchant plutôt à les éloigner de la crypte secrète qu'à les détruire.

Scène 2 : L'envol de la chouette

Les PJ ont bien entendu la possibilité d'interrompre le rituel à tout moment, dans l'intervalle des sept nuits. Cela dit plus le rituel est avancé, plus il est difficile à dénouer.

Les composantes du rituel se matérialisent de la façon suivante. La crypte fait vingt mètres de large et trente de long.

Elle est haute de cinq mètres. En son centre se dresse un autel païen sur lequel sont disposés des organes humains de façon à figurer un corps approximatif. Un corps pendu au dessus de l'autel, un pieu dans le cœur, laisse couler goutte à goutte sa *Vitae*. Il s'agit de Jeremy jusqu'à la cinquième nuit, puis de Klingston. Jeremy est sacrifié au début de la cinquième nuit. Klingston sera sacrifié à l'apogée du rituel.

Mahareth et deux Acolytes psalmodient en permanence et effectuent les actions nécessaires au bon déroulement des rites : remettre de l'encens, effectuer un sacrifice, tracer des symboles sur le sol. Leur concentration est absorbée par ces tâches. Les acolytes se relaient pour incanter et se nourrir. Mahareth, elle, reste en permanence focalisée sur le rituel et ne se nourrit pas.

La dernière nuit, à minuit, commence l'ultime phase du rituel. Les organes sont imprégnés de la *Vitae* de Klingston. Mahareth les ingère dans l'ordre des sacrifices. Elle entreprend ensuite de diaboliser Klingston avant de se coucher sur l'autel et de relâcher tout le pouvoir du rituel pour appeler le démon à posséder son corps. Elle se plante alors une lame d'ossement dans le cœur.

Interrompre le rituel

- **Par la magie** (Crúac ou Sorcellerie thébaine) : l'unique moment est la phase finale du rituel, quand Mahareth est couchée sur l'autel. Juste avant qu'elle ne se poignarde avec la lame d'os, un vampire doit avoir accumulé 20 succès en Intelligence + [Crúac ou Sorcellerie thébaine] et lancer un mot de bannissement [Volonté – 7] pour empêcher le démon d'entrer dans le corps de Mahareth (qui restera une coquille vide). Le vampire peut avoir commencé à accumuler les succès dès qu'il a une idée de comment fonctionne le rituel (s'il a pu espionner la crypte avant par exemple). Par tranche de quatre heures de travail sur le contre-rituel, il a droit à un jet. Si le personnage est dans la salle même du rituel, il doit rester concentré sur le rituel et a droit à un jet par round, mais les règles de concentration s'appliquent à lui aussi et tout échec lui fait immédiatement perdre autant de succès que la force de l'événement qui l'interrompt.
- Si **Mahareth**, et seulement elle, **s'arrête d'incanter** pendant plus de rounds consécutifs que de nuit passées depuis le début du rituel, la magie de celui-ci se dissipe. Chaque interruption d'incantation compte pour un élément perturbateur. Chaque fois qu'un événement pourrait interrompre Mahareth (blessure, pouvoir mental, frénésie…) elle lance 10 dés et doit obtenir autant de succès que la force de l'événement (nombre de blessures reçues, réussite au jet d'attaque mental) ou s'interrompre.
- Chaque **organe détruit ou retiré** de l'autel compte pour **un élément perturbateur**. La « profanation » de l'autel et l'interruption du sacrifice de Jeremy comme de Klingston comptent chacun pour **deux éléments perturbateurs**.
- Si **l'autel et/ou les sacrifices sont « profanés »**, les Acolytes disposent d'une heure par nuit passée depuis le début du rituel pour **remplacer les éléments profanés** (en désespoir de cause Mahareth sacrifiera des membres de la coterie) et/ou **reconstruire l'autel**. Le sacrifié vampirique que Mahareth diabolise doit avoir une puissance de sang supérieure à 1. C'est le cas d'un seul des Acolytes, qui a une puissance de sang de 3. Le rituel peut se dérouler n'importe où dans la cathédrale.
- Si le **démon est incarné**, il reste toujours possible de **l'enfermer dans une prison de lumière**. En disposant trente des **quarante miroirs de Ginshel** aux emplacements adéquats, ces miroirs peuvent amener un rayon de soleil jusque dans les cryptes. Les dix derniers miroirs sont disposés dans la salle du rituel pour former la prison. Si **deux d'entre eux sont brisés, la prison n'est pas complète**. Le démon incarné doit rester emprisonné cinq rounds dans le cercle de miroirs avant d'être banni (les PJ aperçoivent fugitivement sa forme : une chouette noire). Si le corps est détruit pendant ce laps de temps, le démon est détruit également. Tout vampire dans le cercle subit un dégât aggravé par tour avant d'être soumis à un jet de frénésie de peur. Chaque jet requiert autant de succès que de rounds passés dans le cercle. Le démon/Mahareth subit la même chose mais ne peut pas absorber les dégâts ni quitter le cercle et encore moins agir sur les miroirs en personne.

Si le rituel est **interrompu avant la fin**, le démon est **libéré un court instant** dans la crypte avant de retourner à sa prison. Il apparaît alors sous la forme d'une **chouette de ténèbres** et déchaîne sa fureur sur tous les individus présents. Il plonge la salle dans une obscurité complète et vole dans tout les sens pour déchirer de ses griffes d'ombre tous les individus présents. Pendant 3 rounds, il attaque chaque individu une fois par round avec une réserve de 8 dés. Si la cible ne peut pas voir ou percevoir la chouette, elle divise sa Défense par 2, arrondie à l'inférieur. Mahareth est détruite dès le deuxième round, à moins que les PJ n'interviennent, auquel cas elle entre seulement en torpeur. Ensuite, le démon retourne à sa prison dans le sol de la cathédrale.

Si le **rituel fonctionne**, l'âme de Mahareth est éjectée de son corps et erre durant dix jours et dix nuits, folle, dans la cathédrale. **Le démon se transforme en chouette de ténèbres**, et fuit par un interstice. Sous cette forme, il est **indestructible**. Il y a fort à parier que les PJ entendront à nouveau parler de chouettes dans les prochaines nuits car ce démon voue une haine farouche aux vampires et a bien l'intention de se venger sur ceux de Londres de son emprisonnement séculaire…

Galerie des PNJ

Truand londonien / Docker

Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 1, Force 3, Dextérité 2, Constitution 2/3, Présence 3/2, Manipulation 2, Calme 2

Arme blanche 3/1, Athlétisme 1/3, Bagarre 2, Furtivité 2/0, Intimidation 2/1, Conn. Rue 3/1

Goule Carthienne modifiée par les rites Crúac

Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2, Force 3, Dextérité 3, Constitution 3, Présence 1, Manipulation 1, Calme 2

Arme blanche 3, Athlétisme 3, Bagarre 3, Furtivité 3, Arme à feu 2

Célérité 1, Vigueur 1

Carthien modifié par les rites Crúac

Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2, Force 4, Dextérité 3, Constitution 4, Présence 1, Manipulation 1, Calme 2

Arme blanche 4, Athlétisme 3, Bagarre 3, Furtivité 2

Célérité 1, Vigueur 1, Invulnérabilité 1, Métamorphose 1

Acolyte

Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 3, Force 2, Dextérité 3, Constitution 3, Présence 2, Manipulation 2, Calme 3

Arme blanche 2, Athlétisme 1, Bagarre 3, Furtivité 3, Occultisme 3, Animaux 2

Invulnérabilité 1, Métamorphose/Cauchemars 2, Occultation 2, Crúac 3

Si les Acolytes pensent que les PJ sont sur leurs traces, il est fort probable qu'ils aient prévu quelques rituels contre eux, sachant qu'ils peuvent avoir plus ou moins de temps de préparation, selon la discrétion des PJ dans leur enquête.

Prétirés

Fraîchement étreints, les prétirés ne sont associés à aucune ligue, à l'exception du dernier. Ils sont prévus pour être aussi bien masculins que féminins. La possibilité offerte de jouer une ministre du culte ne devance le premier cas recensé au Royaume-Uni que de six ans.

Alexander Abbadie / Alexandra Abbadie

« Le sang, ce n'est pas de l'eau », disait sentencieusement ton père. Enfant, tu en as vu défiler des cousins étranges au manoir, au visage hâve, et puis tu as oublié, tu es devenu une de ces figures de l'ombre qui font et défont les élections de la campagne londonienne lors d'un thé échangé après une bonne séance au cercle ou une partie de chasse. Maintenant que l'un de ces cousins s'est manifesté et t'a étreint, tu comprends mieux que ton père ne parlait pas de l'hospitalité due à la famille, ou pas seulement, et peut-être ne leur es-tu pas si dissemblable…

Clan : Ventrue

Concept : Gentilhomme campagnard introduit dans plusieurs cercles d'initiés.

Lien avec l'histoire : De la lignée d'Arthur Klingston

Caractéristiques :

Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 3, Force 2, Dextérité 2, Constitution 2, Présence 4, Manipulation 3, Calme 3

Érudition 2, Finance (commerce) 1, Occultisme 1, Politique 3

Arme à feu 1, Bagarre (Boxe) 1, Équitation 1, Furtivité 1, Larcin 1, Sport 1

Animaux 1, Entregent (Haute société) 3, Expression 2, Persuasion 3, Subterfuge 2

Domination 2, Résilience 1, Animalisme 1

Mérites : Place sûre (manoir de famille) 1, Refuge 2, Étiquette 1, Ressources 3, Contacts 1 (cercle occulte), Allié 2 (partenaires commerciaux de la famille à Southwark), Servant 1.

Ebenezer Floyd / Ann Sophia Floyd

Déjà de ton vivant, tu avais des pouvoirs extralucides, suffisants pour entrer dans le cercle intérieur de n'importe quelle loge londonienne en quête de vérité suprême. La loge des Mille rêves et ses pratiques opiacées allait t'offrir un pont d'or – ils seront tes calices. Il faut dire que tu pressentais qu'un soir, tu ferais une rencontre dans Southwark avec une paire de crocs. Peut-être aurais-tu pu l'éviter, peut-être l'as tu, au fond de toi, souhaitée ?

Clan : Mekhet
Concept : Ex-figure de proue des salons de spiritisme londoniens
Liens avec l'histoire : traqué-e dans Southwark par une Nosferatu inconnue, pour ses dons

Caractéristiques :
Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3, Force 1, Dextérité 3, Constitution 2, Présence 2, Manipulation 3, Calme 2
Érudition 2, Investigation 2, Occultisme 3 (Spiritisme)
Arme à feu (Pistolet) 1, Furtivité 2, Larcin 1, Sport 1
Empathie 3, Entregent 2, Expression 1, Persuasion 2, Subterfuge 3

Auspex 2, Célérité 1, Occultation 1

Mérites : Visions oniriques, Troupeau 2 (adeptes du spiritisme), Ancre 1 (John Begworth, le portier de la loge des Mille rêves), Ressource 2, Place sûre 1 (Loge des Mille rêves), Renommée (cercles de spiritisme) 2, Initiation (Loge des Mille rêves) 2

Mackie le Surineur / Mackie la Surineuse

Avec les Napoléons du crime, tu règnes sur ton petit quartier. Les gars transportent des caisses, prélèvent une petite contribution de solidarité, arrangent le coup avec les mauvais payeurs et engraissent si nécessaire les poissons. Et s'ils s'avisent de ne pas filer droit, ils ont droit à une piqûre de rappel – au surin. Depuis que tu es vampire, ma foi, il faut tout faire de nuit, ce qui ne change pas la nature profonde de tes activités.

Clan : Daeva
Concept : chef de gang
Lien avec l'histoire : son gang tient son QG au Navy Gin, un pub de Southwark

Caractéristiques :
Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 2, Force 2, Dextérité 3, Constitution 2, Présence 3, Manipulation 3, Calme 2
Artisanat 1, Investigation 1, Médecine 1, Occultisme 1, Science 1
Arme blanche 2 (couteau), Bagarre 2, Furtivité 2, Larcin 3 (serrure), Sport 2
Expérience de la rue (milieu du crime) 3, Intimidation 1, Subterfuge 3

Majesté 1, Célérité 1, Vigueur 2

Mérites : Contacts (gangs), Alliés (Les Napoléons du crime) 2, Place sûre 1 (le Navy Gin, Cutthroat en VO), Ancre (les quatre de Butcher road, une bande de gamins des rues qui renseignent les Napoléons du crime), Ressource 2, Identité alternative (Mackie le surineur) 2, Célébrité (pègre) 1, Spécialité interdisciplinaire (milieu du crime)

Clare Clarck / Claryce Clarck

Tu enquêtais sur un monstre, te croyant devenir Sherlock Holmes apportant lumière et justice sur le monde, et, après un petit instant d'inattention, te voilà devenu monstre toi-même. Quelle ironie ! Plus tu découvres ce monde caché aux mortels, plus l'horreur et le dégoût montent en toi, mais tu as suffisamment de ressources pour le masquer et observer en amateur éclairé ses ressorts criminels. Peut-être en prendras-tu ton parti ?

Clan : Nosferatu
Concept : Détective dilettante
Lien avec l'histoire : cherchait un tueur en série prélevant des organes sur ses victimes avant d'être retrouvé plus mort que vivant par un Nosferatu près du « Fire Chariot » à Southwark

Caractéristiques :
Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 2, Force 2, Dextérité 3, Constitution 2, Présence 2, Manipulation 2, Calme 3

Érudition (Histoire du crime) 3, Loi 2, Investigation (Scène de crime) 3, Médecine 1, Politique 1, Science 1
Arme à feu 1, Arme blanche 2, Furtivité 1, Larcin 2, Sport 1
Empathie 1, Expérience de la rue 1, Persuasion 2, Subterfuge (déguisement) 1

Cauchemar 1, Occultation 2, Vigueur 1

Mérites : Contact (Scotland Yard), Spécialité interdisciplinaire (histoire du crime), Ressource 2, Ancre (Mme Agatha Doyle, une brillante concurrente), Observateur 3, Bibliothèque 2, Place sûre 1 (un appartement loué)

Orpheus Bayle / Olympia Bayle

Tu n'as jamais été un pasteur ordinaire. À la faculté de théologie déjà, tu brillais de mille feux malgré ton humilité ; éloquent malgré l'apparente simplicité d'un discours qui touchait au cœur les paradoxes de la parole biblique. Tes lectures t'ont entraîné toujours plus loin, vers les secrets de la création. Pourtant, tu as choisi une paroisse populaire. Cela n'a d'abord pas été facile, tant la perfection de ton verbe et ton élégance intimidaient ces pauvres gens, mais tu as su leur parler, comme un ange descendu parmi eux. Mais comment continuer de les guider vers la lumière maintenant que tu es une créature de l'ombre ?

Clan : Gangrel
Ligue : Lancea Et Sanctum
Concept : Dévot inquiet
Lien avec l'histoire : Ministre du culte de la paroisse de Southwark

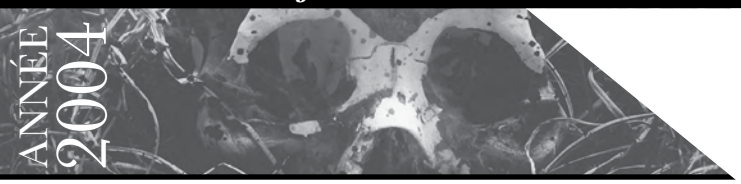
Caractéristiques :
Intelligence 3, Astuce 2, Résolution 3, Force 2, Dextérité 3, Constitution 3, Présence 3, Manipulation 2, Calme 2

Artisanat 1, Érudition 3 (Religions), Investigation 1, Occultisme 2
Bagarre 1, Équitation 1, Furtivité 2, Survie 1
Empathie (Apaiser) 3, Entregent (Après la messe) 2, Expression 1, Persuasion (Sermon) 3, Subterfuge 2

Sorcellerie du sang (thébaine) 1, Protéisme 1, Résilience 2
Rite : Flatterie des pêchés

Mérites : Statut (Lancea et Sanctum) 1, Oint 2, Ancre 2 (Mrs. Bellington, une gentille vieille dame de la paroisse, le révérend Jaker, engagé pour les classes populaires), Clique de hobby 2 (la paroisse), Ressources 2, Troupeau 1 (la paroisse)

ANNÉE 2004



Un scénario de **Philippe Fenot** • Illustrations de **Benoît Felten**

Forêt d'ombre et de mystère

pour *Vermine*

« La Nature n'est pas hostile, elle ne fait que réagir à ton agressivité ; si tu l'aimes en t'abandonnant à elle, elle te le rendra au centuple. »

Chaeman

Forêt ! C'est dans votre ombre et dans votre mystère,
C'est sous votre branchage auguste et solitaire,
Que je veux abriter mon sépulcre ignoré,
Et que je veux dormir quand je m'endormirai.

Victor Hugo, « Aux arbres »

Le contexte

Au cœur d'une forêt impénétrable, retournée à l'état de nature sauvage, survit une tribu d'humains adaptés qui a rejeté toute forme apparente de civilisation et réussi à trouver une place dans cet environnement moins hostile qu'il n'y paraît au premier abord.

Ils vivent nus, en autarcie, sans organisation, se nourrissent des fruits de la forêt, selon un mode de vie que n'auraient pas renié les plus exigeants des hippies végétaliens du XX^e^ siècle.

L'implication

Ce scénario peut prendre place dans toute campagne. Aucun lieu n'est précisé, permettant au MJ de placer la tribu à l'endroit qui l'intéresse le plus. Le mode de vie naturiste plaide pour un climat tempéré ou méditerranéen, mais cela peut facilement être adapté.

Il suffit, pour jouer ce scénario, que le groupe des PJ soit en train de se déplacer d'un endroit à un autre et que leur trajet passe à proximité d'une forêt : Ardennes, Brocéliande, Landes, Fontainebleau, etc.

Ce scénario peut être joué en one-shot, greffé sur une histoire où les PJ sont poursuivis par un groupe armé – un cas fréquent à *Vermine* – ou intégré dans la campagne de Gabriel Cime (des conseils sont donnés en ce sens dans la dernière partie de ce scénario).

Post-apocalyptique résolument sombre et grouillant d'insectes, **Vermine** présentait un monde animiste où les forces de la Nature s'étaient brutalement révoltées contre l'Homme, leur destructeur, à l'image de la horde des *ômus* de *Nausicaä de la vallée du vent*. Outre ce propos écologiste radical et un peu dérangeant, Julien Blondel avait doté son jeu de mécaniques tout à fait innovantes. L'état du monde était quantifié par des jauges, modifiées tant par le résultat des scénarios que par un très original système de Rumeurs. En fin de séance, les joueurs devaient voter pour déterminer leur véracité ou leur fausseté, faisant ainsi évoluer leur environnement en fonction de leurs désirs de jeu. Tombé un temps dans l'oubli, le jeu fait actuellement l'objet d'une réédition sous le titre de *Vermine 2047*, située dix ans après la première.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/vermine

L'intrigue

Poursuivis par une bande de pillards, les PJ s'enfoncent profondément dans une forêt.

Blessés, ils sont recueillis par une accueillante communauté d'adaptés qui vit en communion avec la nature environnante.

Ils apprennent à la connaître pendant leur convalescence.

Un choix se présente à eux :

- Rester au sein de la communauté et adopter son mode de vie en rejetant leur humanité ;
- Rester au sein de la communauté et essayer d'en prendre le contrôle pour les détourner de leur voie ;
- Quitter la communauté.

Pendant ce temps-là, les pillards continuent à rôder autour du refuge des PJ et de la tribu hippie.

Influence des totems

L'influence des totems sur le contexte du scénario peut être transposée de la façon suivante :

- **Prédateur :** la tribu d'adaptés survit cachée, au cœur de la forêt, et ses membres se dissimulent pour échapper à la vermine et aux pillards.
- **Charognard :** la tribu survit en se repaissant des restes de la forêt et des populations humaines qui vivaient à proximité.
- **Parasite :** les adaptés sont les hôtes d'une larve mutante, dont l'éclosion signifie systématiquement la mort de son hôte.
- **Symbiote :** la tribu d'adaptés vit en symbiose avec son environnement, avec lequel elle a trouvé un équilibre.
- **Bâtisseur :** la survie de la tribu d'adaptés est menacée par la déforestation et la reconquête des terres fertiles sur lesquelles elle se trouve.
- **Horde :** le mode de vie des adaptés attire chaque jour de nouveaux survivants, qui l'embrassent sans réserve en abandonnant leur individualité.
- **Solitaire :** la tribu, composée exclusivement d'orphelins et de personnes isolées, ne possède qu'une fragile unité.
- **Ruche :** chaque membre de la tribu a un rôle précis, et seule la Reine, vivant à l'écart et cachée des étrangers, est fertile.
- **Humanité :** les plus jeunes membres de la tribu sont attirés par l'extérieur, et les anciens, qui ont fait le choix de ce mode de vie adapté, ont du mal à les refréner.
- **Vermine :** les adaptés sont porteurs du même virus symbiote que le clan de Gabriel Cime.

Personnages

Les pillards : la Famille

Prudents, organisés et méthodiques, ces pillards sont très dangereux. Ils utilisent éclaireurs, armes à distance, ruses et pièges pour s'assurer des victoires rapides et sans pertes pour leur camp. Ils ne font montre d'aucune pitié ni d'aucune cruauté gratuite. Leur principe de survie est simple : eux contre le reste du monde. Si des PJ se montrent particulièrement combatifs et ingénieux et qu'il y a des trous à combler dans leurs effectifs, ils peuvent tout à fait proposer à leurs adversaires de rejoindre leur camp. Il leur suffit de céder tous leurs biens à la tribu dès leur entrée au sein de celle-ci.

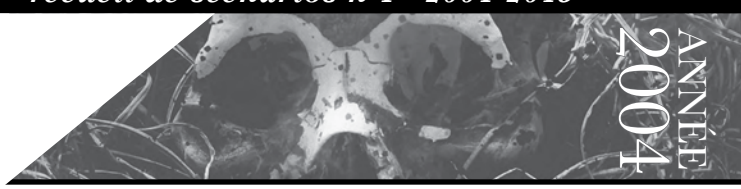
Les pillards disposent d'une base arrière, une vieille ferme industrielle que leurs prisonniers exploitent au quotidien. Les membres sont libres de partir quand ils le souhaitent, du moment qu'ils n'emmènent aucun matériel avec eux. Les membres plus âgés sont chargés de surveiller les prisonniers sans valeur combative, réduits en esclavage et contraints d'exploiter les quelques champs assurant la fragile subsistance quotidienne des pillards.

Ce groupe ne s'est jamais vraiment donné de nom : en fait, c'est la précarité de leur situation qui les a fait lentement glisser vers le vol, d'abord de façon épisodique, puis de plus en plus régulièrement. Ils ne se voient pas comme des pillards, mais comme des fermiers contraints d'user de violence pour survivre dans un monde devenu hostile. Ils se désignent collectivement sous le nom de « la Famille » ou « Les Vernieuwe », même si leur groupe ne compte plus aucun membre de ce nom encore en vie.

Les hippies : « Nous »

Au premier abord, ils ressemblent à des habitants du Jardin d'Eden : jeunes, en bonne santé, innocents et heureux. Ils n'utilisent aucun nom pour se désigner, s'appelant simplement « Nous », et réservant le terme « Hommes » pour ceux qui ne sont pas comme eux. Ils ne mesurent pas le temps et ne conservent que très peu de tradition orale et sont donc bien en peine de raconter leur histoire, mais les jeunes adultes n'ont pas de souvenir d'un autre mode de vie, ce qui laisse entendre que la fondation de la tribu remonte à une vingtaine d'années. Les plus âgés se rappellent certainement d'un « avant » mais se gardent bien de briser l'illusion de ce présent perpétuel.

Les adaptés prennent soin de leur hygiène corporelle, en s'épouillant, se coiffant, se frottant le corps avec des herbes ou des feuilles odorantes, et en mâchant des graines pour soigner leurs dents. Leur seule coquetterie réside dans les coiffures, très élaborées, pour les hommes comme pour les femmes. Leur façon usuelle de communiquer est très expressive, avec force gestes et mimiques, et d'utiliser un substantif pour préciser leur volonté : « Amour », « Jeu » ou « Miel ».



Les plus âgés sont tout à fait capables de faire des phrases, mais les enfants et adolescents n'ont pas l'habitude d'utiliser plus de deux mots à la fois. Par leur comportement, ils sont à mi-chemin entre des bonobos et des elfes des Terres du Milieu.

Leurs noms, qu'ils emploient rarement, sont tous de genre indifférencié et tirés de la nature environnante, témoignant parfois d'un vocabulaire surprenant : « Racine », « Menthe », « Chèvrefeuille », « Bouleau », « Miel », « Canopée », « Myosotis ».

Lieux

La lande

Avant de rejoindre la forêt, les PJ ont traversé une campagne désertique, une terre stérile que la nature n'a pas encore réussi à reconquérir. Cette zone balafrée de routes est sillonnée par un groupe de pillards que la relative absence de vermine a rendu téméraires au-delà de toute mesure. Au fur et à mesure que les PJ progressent dans la direction choisie, ils prennent conscience des signes du retour de la nature : les arbres sont moins rabougris, les bosquets de plus en plus denses, les herbes plus hautes. L'horizon prend une couleur verte, signe de la présence d'une forêt que la route semble contourner.

La forêt

Les sous-bois de la forêt que la route longe semblent, au premier abord, plutôt accueillants : les arbres sont assez clairsemés pour que la lumière du soleil passe entre leurs branches, et l'absence de branchages et de fougères témoigne de la présence d'un gibier nombreux. Toutefois, si l'on s'enfonce sous les frondaisons, cette illusion d'une nature accueillante est rapidement brisée : les arbres semblent se rapprocher et il devient facile, dans l'obscurité croissante, de trébucher sur des ronces aux épines particulièrement longues ou des colonies de champignons malodorants. Les insectes se font de plus en plus présents et insistants, au point qu'après une heure ou deux de marche, on progresse au milieu d'un essaim palpable de mouches, moustiques et taons. Il faut s'armer de courage pour traverser cette véritable barrière végétale et arriver dans la zone de la forêt, à nouveau accueillante, qu'occupent les adaptés.

Déroulement de l'aventure

Pourchassés

Le scénario commence *in media res*, quand les PJ détectent qu'ils sont suivis : bruits lointains de véhicules, guetteurs et éclaireurs visibles au loin. L'opposition est à doser pour que les PJ se sentent surclassés ou en infériorité numérique sans que l'affrontement soit automatiquement fatal. La tactique des pillards est d'envoyer un petit contingent chargé de les rabattre vers la forêt et de les ralentir, pour permettre au gros de la troupe de les rattraper. La Famille part du principe que personne ne choisirait, de son propre gré, de se rendre dans la forêt, et se sert donc de celle-ci comme d'un obstacle naturel.

Les pillards sont dotés de moyens de locomotion comparables à ceux des PJ, et connaissent la région et le terrain. Les PJ ont peu d'espoir de les distancer, et quand ils sont finalement rattrapés, ils constatent qu'ils sont en infériorité numérique : il y a trois pillards de plus qu'eux, et au moment de l'engagement, un autre reste en arrière et sonne du cor pour alerter le reste de leurs forces.

Le combat est donc dès le départ déséquilibré, ce qui à *Vermine* rend peu probable un retournement de situation. Vaincus ou maîtrisés, les PJ sont capturés et ramenés à la ferme. L'alternative, pour eux, réside dans la fuite vers la forêt, à laquelle ils ne doivent pas sentir que le scénario les oblige.

La capture des PJ repousserait le début du scénario proprement dit, mais ce détour peut se révéler très intéressant à jouer. Pendant cette période, il leur faudra s'adapter à leur nouvelle situation de serfs, établir de timides liens de coopération avec les autres captifs, déjouer la surveillance des vieux brigands qui les surveillent, et en profiter pour glaner des informations sur leur environnement et la forêt. Celle-ci est l'objet de nombreuses légendes. Elle effraie à tel point les locaux que les surveillants s'en servent comme barrière naturelle et négligent leurs procédures de sécurité par excès de confiance. De temps en temps, il faut quand même essayer de combattre sa progression, et cette tâche-là est la plus redoutée de toutes. Lors de la dernière destruction par le feu, deux des surveillants, disparus pendant l'opération, avaient été recouverts d'une fine couche de toile d'araignée, la bouche grande ouverte.

Que les PJ échappent au combat ou à la captivité, la séquence suivante est donc tout naturellement une course-poursuite dans la forêt, avec, sur les talons, une bande de pillards très énervés et ne réalisant que progressivement qu'ils risquent de ne pas retrouver le chemin de leur ferme.

Sauvés

Les PJ parviennent finalement à semer leurs poursuivants, mais tous sont considérablement épuisés et probablement blessés. Après des heures de marche dans les sous-bois, ils finissent par arriver dans une clairière, où ils s'effondrent sur place, sans percevoir, en raison du manque de constructions, la proximité de la tribu des « Nous ». Si les PJ réussissent un jet de Résistance, ils voient les adaptés sortir du couvert des arbres et se diriger vers eux. Sinon, ils sont sans connaissance quand ceux-ci approchent.

Les adaptés recueillent sans se poser de questions les PJ, mais à leur façon : ils les dépouillent de tous leurs biens et objets, ne laissant que les vivres, et les laissent nus en plein air, sans soigner leurs blessures. Pendant les jours que dure leur convalescence, ils viennent leur apporter de la nourriture, restent avec eux, chantent, les épouillent, les caressent, mais sans leur porter le moindre soin médical. Soit la blessure s'infecte, soit elle guérit, mais cela ne les concerne pas (au MJ de régler cette question avec les règles concernant les Blessures et leur Récupération).

Adoptés

Les micro-événements suivants peuvent se produire ; le MJ est libre d'en inventer d'autres, qui aideront les PJ à comprendre la mentalité à demi-sauvage, cruelle parfois, des adaptés. Chaque résolution d'événement permet de faire évoluer la balance entre Humain et Adapté. Contrairement à d'autres scénarios, le résultat de cette balance servira de vote final.

La cueillette

Sitôt remis, les PJ sont sollicités par un groupe de jeunes pour aller chercher la nourriture de la tribu au moyen de grandes feuilles plates : baies, feuilles, champignons, mais également miel, dont tous raffolent. Pour recueillir celui-ci, il faut s'approcher d'une énorme ruche, dans un arbre creux fendu en deux par la foudre. Les abeilles, de la taille de frelons, sont très actives et se comptent par centaines autour de l'arbre. L'un des adaptés s'avance lentement et plonge très doucement sa main dans la ruche pour recueillir une poignée de miel crémeux. Avec de grands sourires, les « Nous » font alors signe aux PJ de s'avancer à leur tour et de prendre du miel.

Tout se passe bien si les PJ ne paniquent pas, ce qui nécessite un jet de Volonté. En cas d'échec, les abeilles s'affolent et piquent les intrus.

- Les PJ se nourrissent comme les adaptés : Adaptation +1
- Les PJ se procurent leur propre nourriture : Civilisation +1

L'amour libre

Les PJ tentés par ces corps nus et en parfaite santé n'ont aucun problème à satisfaire leur envie : les adaptés ne refusent aucune avance et n'ont aucun tabou dans la recherche du plaisir. Leur pratique du sexe est innocente, gaie et totalement décontractée. On voit fréquemment leurs jeux se transformer en ébats, et les plus jeunes se livrent très tôt à des caresses érotiques et à la masturbation mutuelle.

En tant que nouveaux partenaires, les PJ attirent naturellement jeunes hommes et femmes et ceux qu'ils choisiront donneront peut-être l'impression d'un début de relation exclusive. Mais cela ne durera pas, et au bout de quelques jours les PJ verront leurs amants s'ébattre joyeusement avec d'autres partenaires. La façon dont les PJ réagiront aura les impacts suivants sur les totems :

- Les PJ acceptent cet amour libre et s'adaptent aux mœurs de la tribu : Adaptation +1
- Les PJ s'isolent et refusent cette communion : Civilisation +1

La musique

Après les repas, la tribu partage un moment de calme, qui est souvent dédié à la musique. Celle-ci est d'un genre nouveau pour les PJ : les adaptés improvisent des instruments de percussion et les frappent doucement de façon apparemment arythmique : arbre creux, pierres entrechoquées, feuilles frottées les unes contre les autres, cailloux secoués dans une feuille d'écorce. Après quelques temps, les adaptés joignent à ce rythme leurs murmures et chantonnements, de façon là aussi apparemment atonale, sans mélodie. S'ils se laissent complètement aller, les PJ peuvent finir par percevoir des motifs mélodiques et rythmiques qui se répètent et forment une sorte de « progressive tribal ambient ». Ils peuvent également choisir de rejoindre le chœur en fredonnant ou en bricolant un instrument.

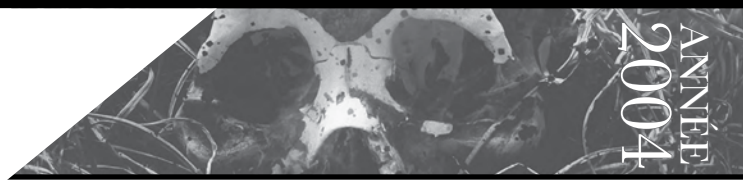
- Les PJ se joignent au chœur : Adaptation +1
- Les PJ restent sourds à la musique : Civilisation +1

Les jeux sportifs

Leur mode de vie ne nécessitant pas beaucoup de travail pour subsister, les adaptés ont beaucoup de temps libre. Le sexe n'est pas la seule activité récréative. Le sport, sous toutes ses formes, est leur passe-temps préféré, et explique leur corps athlétique. Il se pratique sans règles, pour le plaisir de l'effort, sous bien des formes : lancer, saut, course, lutte, escalade… Celui qui a une idée d'exercice n'a qu'à montrer l'exemple pour que tous, hommes et femmes, s'y essaient également. Toutes ces joutes se font dans la bonne humeur, sauf lorsqu'un défi sérieux est lancé, par des mots, des mimiques ou des gestes de défi. Là, les visages deviennent plus sombres et l'on fait cercle autour des contestataires. Les PJ assistent ainsi à une lutte féroce entre deux jeunes garçons, que l'un d'entre eux, prodigieusement musclé et souple comme un félin, remporte. Sous les rires et les applaudissements des spectateurs, il masturbe puis sodomise le perdant, lequel se soumet et s'efforce de montrer qu'il n'y prend pas de plaisir.

Les PJ sont libres de participer aux jeux de leur choix. Cependant, dans la mesure où ils sont sans statut précis dans la tribu, la compétition tournera systématiquement au duel. Comment réagiront-ils quand ils devront subir ou faire subir ce rituel de domination ?

- Les PJ se soumettent aux traditions : Adaptation +1
- Les PJ refusent de rentrer dans ce jeu : Civilisation +1



La séance de méditation

Assez irrégulièrement, les « Nous » organisent des séances de méditation collective. Les PJ perçoivent assez facilement les signes avant-coureurs d'un tel événement : l'excitation règne, et la tension devient fiévreuse à mesure que le jour s'écoule. Les PJ devinent facilement que quelque chose se prépare, même s'ils n'arrivent pas à déterminer les raisons d'un tel événement : cycle naturel ? signaux faibles ?

Après le repas, au lieu d'aller dormir, les « Nous » se retrouvent et se partagent des carapaces d'insectes séchés ressemblant à des petites sauterelles. Après quoi, ils s'allongent les uns après les autres et se laissent aller à leurs visions.

Si les PJ participent au rituel, ils perçoivent alors des visions fulgurantes de longs couloirs métalliques vides, de grandes parois brisées de verre, ou d'immenses structures de béton complètement lézardées. La drogue leur procure des visions de l'aéroport de Roissy-Charles de Gaulle, mais ils ne le découvriront que s'ils le visitent un jour.

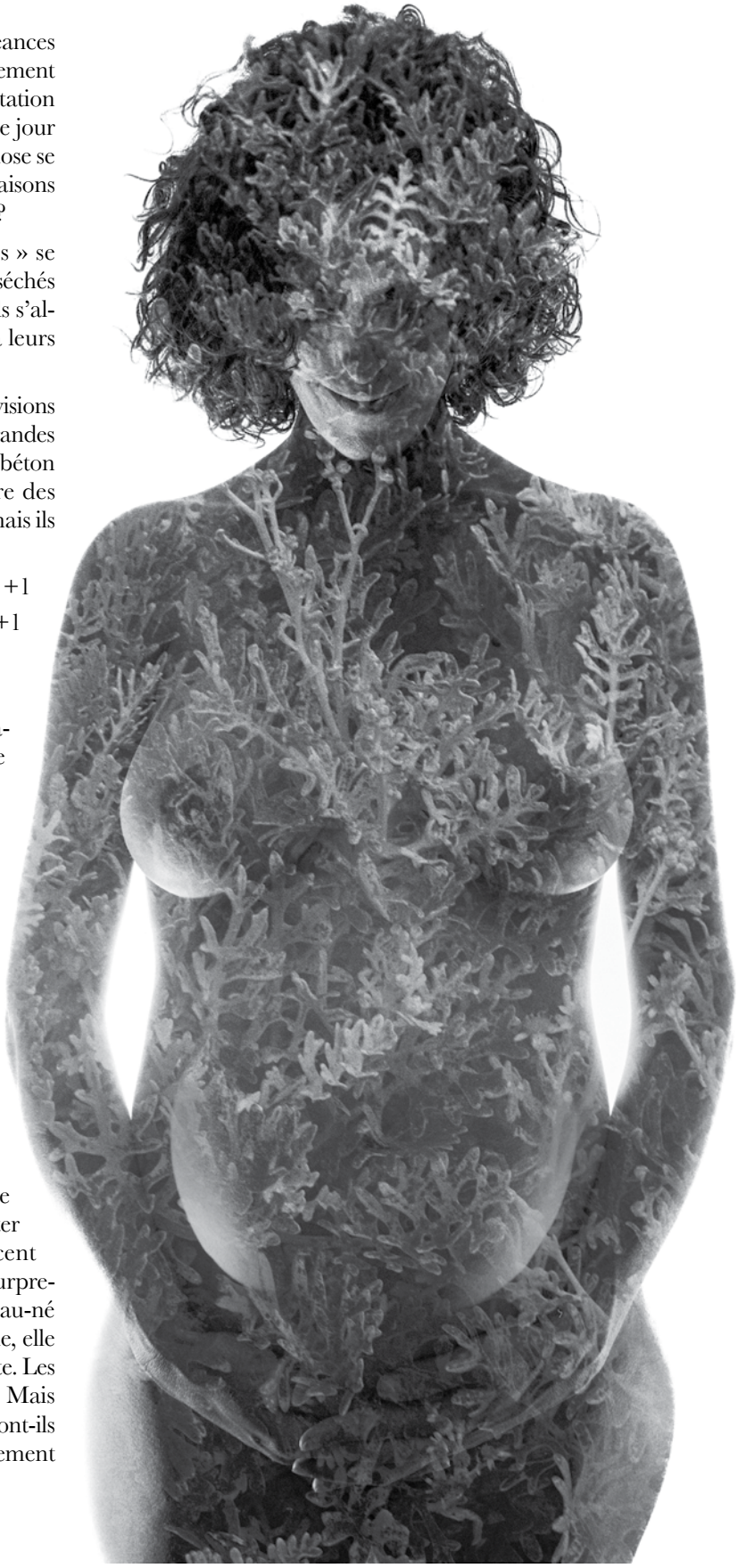
- Les PJ prennent tous de la drogue : Adaptation +1
- Aucun PJ ne prend de la drogue : Civilisation +1

L'accouchement

La jeune mère qui a aidé les PJ pendant leur convalescence est au terme de sa grossesse. Elle s'écarte donc de la clairière pour donner naissance à son enfant. Malheureusement, l'accouchement semble mal se dérouler. Ses cris de douleur ne provoquent pourtant aucune réaction chez les autres membres de la communauté. Les PJ peuvent se porter à son chevet et tenter de l'aider, ou suivre l'exemple général et l'ignorer. Dans ce cas, l'accouchement tourne mal, et après des heures d'agonie, la jeune mère finit par mourir d'épuisement et d'hémorragie, sans que son enfant ne soit sorti. Quand les cris cessent, des membres de la communauté se saisissent de son cadavre et vont tout simplement le déposer à quelques centaines de mètre, en pleine forêt.

Si les PJ choisissent de l'aider, de simples actions de bon sens permettront de l'aider à s'en sortir et d'assister la délivrance de l'enfant. Mais quand ils lui placent l'enfant entre les bras, la parturiente a un réflexe surprenant : elle lui pince les bras et les jambes. Le nouveau-né n'émettant qu'un faible vagissement à peine audible, elle s'en désintéresse et le laisse tomber dans l'herbe haute. Les PJ peuvent le recueillir, personne ne s'interposera. Mais comment vont-ils le nourrir et s'en occuper ? Arriveront-ils à convaincre une des mères allaitant de nourrir également leur protégé ?

- La mère et l'enfant meurent : Adaptation +1
- La mère et l'enfant survivent : Civilisation +1



La couverture

Tous les biens des PJ n'ont pas été jetés. Une des adaptées, une femme plus âgée, a gardé pour elle une couverture. Pour en profiter, elle dort maintenant à l'écart des autres. Les PJ auront probablement leur attention attirée par ce comportement inhabituel, et découvriront facilement le pot aux roses. Comment réagiront-ils ? Ils peuvent naturellement fermer les yeux, et laisser la vieille femme profiter de la couverture. Ils peuvent lui reprendre la couverture pour en profiter eux-mêmes. Enfin, ils peuvent lui reprendre mais refuser de s'en servir, et continuer de vivre nus.

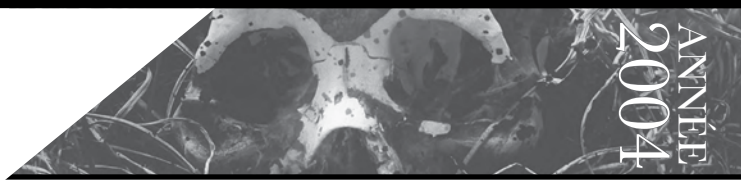
Dans le premier cas, il n'y aura aucune conséquence à ce micro-événement. Dans le second cas, la vieille femme leur en tiendra rigueur, et tentera de se venger par tous les moyens à sa disposition : elle excitera les abeilles s'ils vont récolter du miel, elle urinera à l'endroit où ils dorment, et leur amènera au milieu de la nuit quelques hommes costauds pour qu'ils constatent l'usage d'une couverture.

Enfin, dans le troisième cas, elle se sentira coupable et humiliée et tentera de se faire oublier.

- Les PJ récupèrent leur bien mais n'en profitent pas : Adaptation +1
- Les PJ n'interviennent pas : aucune conséquence
- Les PJ récupèrent leur bien pour en profiter : Civilisation +1

Conflit

Progressivement, les micro-événements qui émaillent ce scénario prennent un caractère plus dur. Si le Score Adaptation des PJ est plus élevé que le Score Civilisation, les « Nous » font des efforts pour les intégrer et leur faire oublier leur mode de vie précédent; si le Score Civilisation l'emporte, les adaptés se montrent hostiles, sur la défensive, et tentent d'isoler les PJ les moins enclins à adopter leur mode de vie, pour les menacer physiquement ou les blesser, ou les abandonner à la vermine.



La vermine

Les PJ peuvent en avoir assez de vivre nus dans une forêt humide et froide, et décider de quitter les « Nous ». Mais sans leur aide, il leur sera difficile de trouver un chemin aisé jusqu'à la « civilisation », et ils vont alors découvrir le voisin avec lequel la tribu essaie de coexister. Si les PJ se montrent agressifs, les adaptés leur tendront un piège en les abandonnant à proximité de la vermine.

Celle-ci est un vieux sanglier de taille prodigieuse, qui a survécu à tous ses congénères. L'animal, nocturne, ne sort que pour marquer son territoire, et vit de l'abondance offerte par la forêt et de ce que lui abandonnent les « Nous », qui, sans le vénérer, ne veulent pas que la faim le contraigne à sortir de sa tanière. Le vieux sanglier est par contre très agressif quand on pénètre son territoire, ce qui finit par arriver aux PJ.

- Les PJ tuent le vieux sanglier : Civilisation +1
- Les PJ épargnent ou échappent au vieux sanglier : Adaptation +1

L'irruption des pillards

Enfin, si les PJ ne fuient pas (ou ne parviennent pas à le faire), l'extérieur finira par faire irruption dans leur quotidien, en la personne des pillards qui tentent, comme ils le font périodiquement, une incursion dans la forêt pour capturer des adaptés.

- Les PJ se rangent au côté des « Nous » : Adaptation +1
- Les PJ abandonnent les « Nous » ou rallient les pillards : Civilisation +1

Épilogue

Ce scénario va avoir un impact très fort sur les totems. Si le Score Civilisation est le plus important, les totems suivants augmentent de 1 : Prédateur / Solitaire / Parasite / Bâtisseur, tandis que les totems suivants perdent 1 point : Charognard / Horde / Symbiote / Ruche. Si le Score Adaptation est le plus important, c'est l'inverse.

Enfin, après l'avoir quittée, les joueurs peuvent voter pour la survie de la tribu des « Nous » : est-ce que son comportement original est une voie possible pour la survie de l'espèce humaine, ou est-ce que la tribu ne résistera pas à la menace conjuguée de la vermine et des autres humains, pillards en tête ?

Les joueurs votent pour :

- La tribu des « Nous » est complètement éradiquée,
- La tribu survit.

- La tribu subsiste : Symbiote +1, Prédateur -1. À l'unanimité : Humanité +1, Vermine -1.
- La tribu disparaît : Prédateur +1, Symbiote -1. À l'unanimité : Humanité -1, Vermine +1.

Profils techniques

Les pillards : la Famille

Profil : Combattant
Penchant : Prédateur
Caractéristiques : 2D partout sauf Force 3D, Santé 3D, Précision 3D
Spécialités : Discrétion (Débutant), Bagarre (Confirmé), Esquive (Confirmé), Pistage (Confirmé)
Protection : patchwork de cuir et de tissu épais
Seuils de Blessure : 5/7/9
Matériel : une machette (2D/1B), un arc (2D/1B)
Moyens de locomotion : VTT, chevaux, jeep

Les adaptés : « Nous »

Profil : Forestier adapté
Penchant : Horde
Caractéristiques : Mental et Social 2D, Physique 3D et Manuel 3D sauf Santé 4D
Spécialités : Discrétion (Confirmé), Empathie animale (Confirmé), Orientation (Confirmé), Sens du danger (Expert), Bagarre (Débutant), Athlétisme (Confirmé)
Protection : aucune
Seuils de Blessure : 6/8/10
Matériel : absolument rien

La vermine : le vieux sanglier

Taille : 2
Caractéristiques : toutes à 4D, Santé à 5D
Seuils de Blessure : 7/9/10
Protection : 1D
Attaque : Charge (Attaque 3D, Dommages 3D/2B, type perforant)

Prétirés

Le groupe : les Porteurs

Nature : Guilde

Activités : Messagers

Niveau : 1

Les PJ forment un groupe soudé, une guilde de messagers dédiés à la communication entre les collectivités humaines. Quelles que soient leurs motivations individuelles, tous les membres de cette guilde ont pour vocation de transporter objets et informations pour maintenir un lien ténu de civilisation.

Cette activité place donc tout naturellement les PJ dans la situation décrite au début du scénario.

Amin / Amina

Âge : Jeune
Profil : Combattant
Penchant : Prédateur
Réputation : 30

Caractéristiques :

Physique : 8 Force 2D Rapidité 4D Santé 2D
Manuel : 10 Agilité 4D Précision 3D Réflexes 3D
Mental : 6 Connaissance 2D Perception 2D Volonté 2D
Social : 4 Empathie 1D Persuasion 2D Psychologie 1D
Réserves : Effort 18D Sang-froid 6D
Spécialités : Discrétion (Débutant), Arc (Confirmé), Chasse (Débutant)
Protection : cuir
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : poignard, arc à poulie, 14 flèches

Amin / Amina n'a adopté que du bout des lèvres les principes de la guilde. Ielle n'y voit qu'un prétexte qui lui permet de se confronter aux dangers de la route et de prouver sa supériorité. Ielle n'aime rien tant que la traque et l'embuscade.

Lucinda / Lucius

Âge : Vieux
Profil : Scientifique
Penchant : Ruche
Réputation : 30

Caractéristiques :

Physique : Force 1D Rapidité 1D Santé 2D
Manuel : Agilité 2D Précision 2D Réflexes 1D
Mental : Connaissance 5D Perception 3D Volonté 2D
Social : Empathie 3D Persuasion 3D Psychologie 3D
Réserves : Effort 5D Sang-froid 19D
Spécialités : Entomologie (Confirmé), Mécanique (Débutant), Bricolage (Débutant), Chirurgie (Débutant), Premiers soins (Débutant)
Protection : aucune
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : Beretta, 17 balles

Lucinda / Lucius a survécu à la chute de la civilisation grâce à ses connaissances en entomologie, mais aussi à sa capacité à s'adapter. C'est ce qui lui a permis, alors qu'ielle n'était qu'un·e laborantin·e sans avenir, d'emmagasiner les connaissances et les techniques qui ont fini par le rendre indispensable au groupe.

Céleste

Âge : Adulte
Profil : Chaman
Penchant : Solitaire
Réputation : 30

Caractéristiques :

Physique : Force 2D Rapidité 2D Santé 2D
Manuel : Agilité 2D Précision 1D Réflexes 1D
Mental : Connaissance 2D Perception 4D Volonté 3D
Social : Empathie 5D Persuasion 2D Psychologie 2D
Capacités chamaniques
Penchant : Homme
Dons : Faune, Vision
Réserves : Effort 10D Sang-froid 18D
Spécialités : Intuitions chamaniques (Confirmé), Transe (Débutant), Biologie (Débutant), Empathie animale (Débutant)
Protection : cuir
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : Machette, Fronde

Céleste est un·e mystique, un·e illuminé·e dont les longs silences sont émaillés de paroles énigmatiques. Ielle est persuadé·e que la survie de l'homme passe par une adaptation et une intégration à la nature. Ielle voit dans la faune des exemples et des inspirations.

Hugo / Anna

Âge : Adulte
Profil : Leader
Penchant : Bâtisseur
Réputation : 30

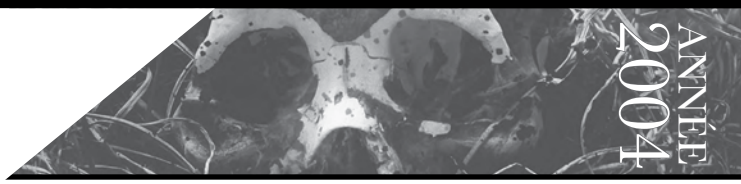
Caractéristiques :

Physique : Force 2D Rapidité 2D Santé 2D
Manuel : Agilité 2D Précision 1D Réflexes 1D
Mental : Connaissance 2D Perception 2D Volonté 3D
Social : Empathie 3D Persuasion 5D Psychologie 3D
Réserves : Effort 10D Sang-froid 18D
Spécialités : Commandement (Confirmé), Baratin (Débutant), Diplomatie (Débutant), Armes à feu (Débutant)
Protection : rigide lourde
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : 2 grenades offensives, tuyau de plomb, fusil à canon scié, 20 cartouches

Hugo / Anna maintient uni par la force de sa personnalité ce groupe disparate. Maniant tantôt la carotte, tantôt le bâton, ielle le garde sur son objectif, celui de la guilde à laquelle ielle a voué sa vie.

Grostarin / Zoreilles

Âge : Adulte
Profil : Explorateur
Penchant : Charognard
Réputation : 30



Caractéristiques :
Physique : Force 2D Rapidité 2D Santé 2D
Manuel : Agilité 3D Précision 4D Réflexes 4D
Mental : Connaissance 2D Perception 3D Volonté 3D
Social : Empathie 1D Persuasion 1D Psychologie 1D
Réserves : Effort 17D Sang-froid 11D
Spécialités : Orientation (Confirmé), Sens du danger (Débutant), Esquive (Débutant), Établir un campement (Débutant)
Protection : cuir
Seuils de Blessure : 4/6/8
Matériel : Arc, 15 flèches, sabre,

Grostarin / Zoreilles doit son surnom à sa principale caractéristique physique. Mutation ou simple trait disgracieux ? Toujours est-il qu'ielle a une capacité de survie inégalée, et que le groupe s'en remet à ielle aveuglément lors des voyages.

Silex / Caillasse

Âge : Adulte
Profil : Combattant
Penchant : Symbiote
Réputation : 30

Caractéristiques :
Physique : Force 5D Rapidité 1D Santé 5D
Manuel : Agilité 3D Précision 3D Réflexes 1D
Mental : Connaissance 1D Perception 1D Volonté 5D
Social : Empathie 1D Persuasion 1D Psychologie 1D
Réserves : Effort 18D Sang-froid 10D
Spécialités : Armes contondantes (Expert), Bagarre (Débutant), Bouclier (Débutant)
Protection : matelassée renforcée, bouclier de CRS
Seuils de Blessure : 7/9/10
Matériel : masse de chantier

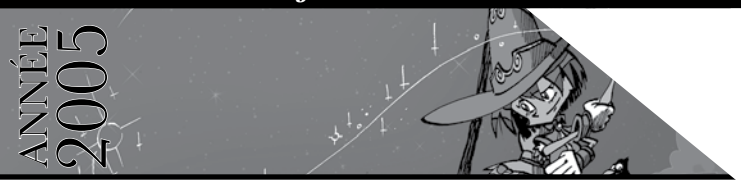
Silex / Caillasse se distingue par son optimisme inébranlable. Ceci étant, il est facile d'être optimiste quand la nature vous a doté de bras plus gros que les cuisses de la plupart, d'une robustesse à toute épreuve et d'une capacité de récupération surnaturelle.

Sur la piste de Gabriel Cime

Ce scénario peut être intégré entre « Swamp Meat » (*Parasite & Symbiote*) et « 20.000 lieux sous les terres » (*Casus Belli* 2e époque, n°29) en permettant aux PJ de progresser dans leur découverte de la nature de Gabriel Cime, et les préparer aux choix qu'ils devront faire dans la suite de la campagne.

Si les personnages ont joué le scénario « Swamp Meat », dans le recueil *Parasite & Symbiote*, leur adaptation à la tribu des « Nous » se fait encore plus rapidement en raison du virus dont ils sont porteurs.

ANNÉE 2005



Un scénario de **Paul-Henri Verheve** • Illustrations d'**Albertine Ralenti** et **Arnü West**

Un conte : Un cerf volant ?

pour *Contes Ensorcelés*

Synopsis

Nous sommes quelques jours avant le 25 décembre, période festive impatiemment attendue de tous, dans la joie et l'allégresse des derniers préparatifs. Les personnages ont décidé de passer des vacances au ski ensemble dans l'une des tribus de l'archipel des Steppes dans un paysage enneigé.

Un inventeur de l'archipel des Bambous, Franklin, a ouvert par accident un portail spatio-temporel entre Pile et Face et a capturé Rudolf, l'un des cerfs du Père Noël sur Face (une fête inconnue sur Pile). Celui-ci vole perdu et déboussolé dans le ciel. Sans lui, le Père Noël ne peut se diriger correctement pour effectuer sa tournée de distribution de cadeaux. Les personnages vont devoir comprendre ce qui s'est passé, retrouver Rudolf et le renvoyer chez lui pour ainsi sauver Noël sur Face !

Informations

Lieu : au-delà de Yukin –Niska, petite ville (cf. Contes ensorcelés – Volume 2, p. 8)

La partie la plus arctique de Pile, là où il fait des plus froids et où les conditions météorologiques pour le ballottage ne sont pas très bonnes et favorables tandis que de splendides aurores boréales se drapent dans le ciel, l'illuminant de leur beauté féerique ! Un splendide spectacle qu'on vient contempler de très très loin.

Personnage : Rudolf

L'un des cerfs du Père Noël. Celui-ci mène et guide l'attelage grâce à son nez rouge luminescent. Il est indispensable au Père Noël pour accomplir en un éclair sa tournée de distribution de cadeaux de Noël, fête typique et exclusive sur Face.

Comme beaucoup de jeux qui ont marqué les années 2000, **Contes Ensorcelés** a d'abord eu à compter de 2001 une vie comme jeu de rôle amateur sous le titre *P'tites Sorcières* avant d'être publié par le Septième Cercle. Antoine Bauza, bien connu pour son œuvre de concepteur de jeux de plateau, et Albertine Ralenti, l'illustratrice, le diffusent encore à ce jour gratuitement sur Internet : http://toinito.free.fr/fr/jdr/psorcieres.php.
Résolument ancré dans un merveilleux, tout de joie et de lumière à une époque où la sombritude était encore un gage de sérieux, *P'tites Sorcières* invitait à découvrir le Pièce-Monde juché sur un balais. Tout y était fait pour initier au jeu de rôle le plus grand nombre et les plus jeunes en proposant un système de règles faciles et souples, tout en proposant l'interprétation d'un personnage féminin (une p'tite sorcière, de mère en fille) avant d'envisager un personnage masculin (un p'tit mage issu d'un collège de magie). De quoi donner envie de revoir *Kiki la petite sorcière* en boucle.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/contes-ensorceles

Personnage : Franklin
Originaire de l'archipel des Bambous, ce génial inventeur tente de dompter l'énergie produite par les éclairs. Pour ce faire, il se doit d'attirer la foudre avec une autre invention de son cru, le paratonnerre. Il a eu l'idée d'en accrocher un à un cerf-volant, engin et activité ludique qu'il maîtrise parfaitement. Tout au nord de Pile, il n'avait pas prévu que son invention permettrait d'ouvrir un portail vers Face.

Scénario

Chapitre Premier : Archipel, Baator, Caisse, Détruite, in Extremis

Les personnages sont arrivés à Baator (cf. *Conte ensorcelés* – Volume 2, p. 7) par bateau très certainement depuis leur archipel de résidence. L'endroit fourmille d'activités et doit sans doute être le centre nerveux, le cœur de l'archipel des Steppes.

Ils marchent dans les docks, le long des quais, tout en étant subjugués par l'activité intense du lieu, regardant de-ci, de-là. Ils doivent sinuer entre les dockers, les marchandises et les gens qui se croisent et s'entrecroisent en tous sens. Le conteur demandera un **jet de Méninges difficile** (le personnage regarde droit devant lui) si le personnage a le nez et la vue plongés au raz de l'horizon immédiat pour éviter un obstacle ou **simple** (le personnage regarde en l'air) s'il est fasciné par tout ce qui déroule dans les hauteurs notamment le balai incessant de déchargement des grues portuaires en forme de « U » inversé, si typique.

Ils voient alors un filet contenant une lourde caisse en bois se décrocher de la grue et fondre à toute vitesse vers la surface du sol bondé de monde ! Un cri d'alerte permettra à chacun d'effectuer une esquive réflexe nécessitant un **jet de Corps simple** au risque de finir écrasé ou blessé.

Note au conteur : un usage *in extremis* de la magie peut toujours amener une issue plus favorable.

La caisse finira par se briser en mille morceaux au sol. Un homme arrive très vite sur place, il s'agit du contremaître. Il est affolé et désemparé ; il sera heureux si personne n'est retrouvé blessé. Il explique qu'il s'agit de matériel destiné à être amené tout au nord à destination de l'inventeur Franklin. Il y a des pièces métalliques, des bobines, des transformateurs, des batteries, des tiges métalliques, du câblage électrique, etc.

Il discutera avec les personnages pour voir ce qu'il peut faire pour eux, les dédommager, les aider, leur rendre leur séjour plus agréable en les questionnant de toute bonne foi. Si les personnages manifestent leur intention de rejoindre le nord, il leur demandera s'ils peuvent aller rencontrer Franklin et lui narrer les événements afin de lui expliquer que son matériel tant attendu n'arrivera pas de suite.

Ceci permettra au conteur de placer une rencontre avec Franklin qui se trouvera être rapidement au centre des préoccupations des PJ.

Chapitre 2 : Un voyage en balai qui pourrait finir à la ramassette

Après cette arrivée quelque peu mouvementée à Baator, les personnages vont entreprendre le restant de leur trajet en balai volant qu'ils chevauchent même si les conditions de vol ne sont pas des meilleures. Ils auront pris soin d'emmener un baluchon léger et quelques indications et repères spatiaux pour se diriger et arriver à bon port en partant de Baator. Leur carte aérienne est spécialement conçue pour les trajets de ballottage et dispense le navigateur de bien des tracas. Cette carte est disponible au musée culturel steppish.

Les voilà partis pour une traversée qui ne sera pas de tout repos et qui s'annonce riche en aventures. J'utilise un p'tit tableau optionnel pour déterminer le niveau de difficulté du jet de Ballottage. Ceci permettra au conteur de fixer aisément celui-ci en toutes circonstances.

P'tit tableau : Conditions de vol	***Difficulté***
Climat défavorable (pluie, vent léger)	+1
Climat très défavorable (pluie drue, vent fort)	+2
Climat hostile (tempête, vent violent)	+3
Surcharge légère (équipement, familier)	+1
Surcharge importante (colis, passager)	+3
Manœuvre délicate (passer sous un pont)	+1
Manœuvre difficile (tourner à angle droit)	+2
Manœuvre extraordinaire (arrêt net, demi-tour en plein vol)	+3

Il suffit d'augmenter la difficulté à partir de Fastoche d'un, de deux ou de trois seuils suivant les incrémentations de +1, +2 et +3. Bien évidemment, ces conditions sont cumulatives et la difficulté ne dépassera jamais le seuil *Abracadabrant*.

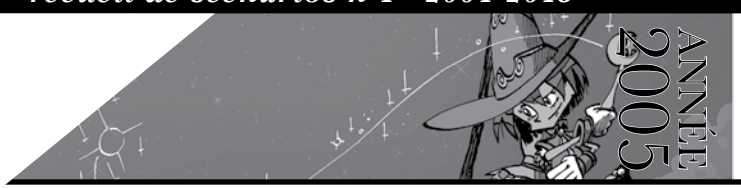
Le début du trajet se passe sans encombre. Il suffit de traverser de vastes étendues mornes et désertiques pour atteindre les premiers contreforts de l'épine montagneuse qui se hérisse et coupe littéralement dans le sens de la longueur l'île de Malayak.

Là, il faut prendre de l'altitude pour surmonter cet obstacle naturel obligeant les personnages à grimper et à atteindre des zones particulièrement froides et neigeuses. Un **jet de Corps difficile** est nécessaire pour ne pas tomber malade et souffrir d'un malus augmentant tout niveau de difficulté d'un seuil dès le lendemain matin, et ce pour toute la durée du scénario sauf soins appropriés très efficaces ou magiques (Alchimie). Par contre, être bien emmitouflés et préparés pour traverser ces froides contrées ramène le seuil de difficile à **simple**.

Alors qu'ils prennent de l'altitude, la météo se dégrade subitement en ne leur laissant aucune chance de faire demi-tour ou se poser à temps à l'abri. Un flot dru, épais et compact de flocons de neige s'abat sur eux en tourbillonnant de manière dantesque, les plongeant presque dans une nuit… blanche. Le conteur exige alors un **jet de Ballottage** des plus drastiques qui se soldera certainement par un échec faisant chuter un personnage et obligeant peut-être un autre à se jeter à son secours dans une manœuvre désespérée… Ceux qui ont réussi peuvent discerner non loin une zone étrangement calme dans cette furie !

Une bâche a été tendue créant une véritable accalmie pour se poser et atterrir en douceur à l'abri des paquets de neige qui s'abattent dans la douce clarté prodiguée par une vieille lampe-tempête. Des singes de neige (cf. *Contes ensorcelés* – Volume 2, p. 11) les attendent pour les frictionner dans d'épaisses couvertures, les rassurant sur le sort de leurs camarades qui avaient dévissé en plein vol. Dehors, la tempête souffle sa rage alors qu'il fait étrangement calme sous la bâche qui s'alourdit sous le poids de la neige. Ce blanc manteau les plongera dans une nuit bienfaisante après cette aventure exténuante.

Les personnages qui pensaient s'écraser au sol pris dans la tourmente de la tempête sont ramassés en douceur après une chute interminable dans un filet tendu par une tribu de singes des neiges qui se trouvent tout autour d'eux. Les singes sont ravis de la mine réjouie et des sauts, pirouettes et cabrioles que font les p'tits sorciers et les p'tites sorcières en s'écrasant dessus. Il est **difficile** de se mouvoir (**jet de Corps**) sans trébucher ou s'empêtrer dans le filet, ce qui provoque l'hilarité des singes des neiges qui s'amusent beaucoup de la cocasserie de la scène.



Ensuite, les personnages frigorifiés peuvent rejoindre le reste du groupe (cf. paragraphe supra) qui se prélassent dans de chaudes couvertures. Ils ont ainsi l'occasion de découvrir ces adorables créatures qui s'amusent et rient beaucoup d'eux mais qui restent extrêmement serviables et lucides leur ayant sans doute sauvés la vie. Les singes leur offrent des couvertures de survie qu'ils ont dépouillées de l'épave d'un avion qui s'est jadis écrasé dans la montagne ; ce vestige se trouve non loin d'ici, les personnages passeront par la suite à côté.

Chapitre 3 : Une stupéfiante découverte

Les PJ, une fois la tempête tombée, quittent le repaire et l'hospitalité des singes des neiges pour atteindre l'extrémité Nord de l'archipel, fourbus. Ils auront peut-être compris que traverser l'archipel des Steppes en balai n'est pas sans danger ! Ils goûtent alors au confort douillet et bienfaisant que leur offrent leurs chambres d'hôtel prises en arrivant.

C'est donc frais et dispos qu'ils se réveillent tous le lendemain matin.

Nous sommes le 23 décembre…

C'est la stupéfaction dans la salle des petits-déjeuners. Tout le monde ne parle que de ça. À la vue de la Une du journal local, parti encore plus vite que les petits pains ronds, chauds et délicieux, les commentaires vont bon train. Les personnages doivent s'enquérir auprès d'un client de l'hôtel ou du personnel de salle pour découvrir cette étonnante nouvelle : un cerf volant !

« À peine croyable », « Surprenant », « Impossible », « Faute de frappe », « Dires d'ivrogne » tout le monde y va de son commentaire. Le journal local révèle l'information qu'un cerf aurait été aperçu volant dans les airs tout au nord de l'île. Les témoins ne l'ont vu que trop brièvement pour avoir remarqué son nez rouge si caractéristique.

Très vite, vu leurs statut et état, l'hôtelier les prie de voir de quoi il en retourne. Ils pourront sans doute tirer cela au clair surtout qu'ils possèdent des balais pour voler dans les airs et y croiser le fameux cervidé décrit dans l'article ! « Quelle étrange magie doit-elle être à l'œuvre ? » pourraient s'interroger les PJ.

Voilà donc nos PJ lancés dans l'aventure. Le trajet jusqu'à la pointe de l'île de Yurkin obligera les PJ à réussir un **jet difficile de Ballottage** ou leur fera perdre un temps précieux comme ils vont vite le comprendre. À eux de bien s'emmitoufler au départ sans s'encombrer de bagages.

Chapitre 4 : Collecte de témoignages

Les personnages arrivent tout au nord de l'île, en fin d'après-midi ce 23 décembre, les températures sont polaires mais le temps est clair, l'air vif et piquant. Il est aisé pour eux de repérer le campement de la tribu de la *Lune rousse* composé d'une quarantaine de yourtes disposées en cercle autour d'un petit troupeau de yaks au long pelage roux-ocre. Près de l'imposante yourte (celle de la plus sage des nomades) se trouve un énorme yak robuste aux poils soignés et enrubannés, le yak tutélaire que peuvent comprendre les personnages à l'aide d'un **jet de Méninges moyen**. C'est cette tribu qui a vu le cerf volant !

Leur arrivée ne passe pas longtemps inaperçue. L'un ou l'autre nomade vient les accueillir chaleureusement et leur souhaite cordialement la bienvenue.

Selon la coutume locale, ils vont les emmener à leur chef. Ils ne réclameront pas tout de suite leur bienveillance et l'aide de p'tites sorcières et p'tits mages. En effet, il est rare de bénéficier ici des bienfaits de la magie parfois utile même s'il est d'usage de ne pas beaucoup s'en servir.

Les uns ont besoin d'un onguent ou d'une pommade (Alchimie) ou de la réparation d'un outillage endommagé nécessitant un **jet d'Alchimie** ou **d'Ensorcellement moyen à difficile**.

Tout cela doit être touchant, empreint de respect, pour être suivi d'une explosion de joie et de remerciements.

Présentés à la cheffe avec le grand yak tutélaire qu'on a fait rentrer à ses côtés, à l'intérieur, bien au chaud et confortablement installés avec un délicieux thé à la russe servi en samovar, les personnages peuvent narrer la raison de leur venue et leurs dernières péripéties. Yasmine la cheffe interprète comme un bon présage l'aide providentielle de sorcières et mages.

- Tout d'abord, s'ils veulent rencontrer Franklin et qu'ils s'en enquièrent auprès de Yasmine, elle le connaît et peut les conduire à son camp de base, situé non loin d'ici. Il vient fréquemment ici se reposer, acheter de la nourriture ou réceptionner de lourdes caisses remplies de bric-à-brac hétéroclite, mystérieux voire étrange. Elle peut les renseigner sur la nature des travaux de Franklin (foudre, éclairs, électricité…). Cf. Chapitre 6 (Renouveler l'expérience et renvoyer Rudolf sur Face).
- Ensuite, par rapport aux propos reportés par le journal, elle confirme qu'il s'agissait bien d'un cerf effarouché, qu'elle peut décrire fidèlement et que les personnages peuvent identifier comme étant Rudolf avec un **jet de Méninges difficile**.

Elle peut ensuite leur narrer d'une façon passionnée, presque dévorante, les événements suivants. Tous sont suspendus à ses lèvres qui animent ces mots pour faire apparaître dans leur esprit des images animées saisissantes de réalisme.

« Tout d'abord, il y a eu dans un ciel dégagé une pluie d'éclairs et d'assourdissants grondements. Tout le monde était alerté et réveillé, dehors à contempler le spectacle qui zébrait le ciel. Puis soudain est apparue une aurore boréale, mais elle était surprenante. Dans son sillage, ses circonvolutions, volutes irisées et scintillantes du spectre de l'arc-en-ciel, est apparu en bas un ciel brumeux dont les nuages débordaient, se déversaient de l'aurore boréale alors qu'à son plafond, un océan furieux orangé, projetait de temps en temps des trombes d'eau comme des averses (*) et c'est alors qu'un cerf est apparu avec son nez rouge scintillant (*) pour qu'ensuite l'aurore boréale telle une tenture se replie d'un coup sec dans un terrible vrombissement et tonnerre ! »

(*) Un **jet de Méninges difficile** permet de songer à Face et à Rudolf.

Les PJ devraient avoir collecté de précieuses informations à même de guider leurs prochaines recherches et actions.

Chapitre 5 : Mais où est Rudolf ?

Le 24 décembre au matin, le temps s'est dégradé et cela ne permettra pas aux personnages d'emprunter leurs balais mais les obligera à se déplacer à pied dans la neige, ce qui les ralentira et augmentera la pression qui pèse sur eux.

Les personnages se dirigent donc sans tarder vers la zone où a été vu Rudolf dernièrement. Avec un **jet de Méninges difficile**, ils découvrent un endroit où ils ont l'occasion de se reposer et se nourrir. En demandant aux membres de la tribu c'est **facile**. En effet, entre deux cols dans une petite vallée, il y a un endroit où mangent les yaks qui transitent par là. Il s'agit d'une sorte d'étable constituée d'une mangeoire en bois, surmontée d'une toiture où est stocké du fourrage en réserve, même si souvent il y en a au sol. Chaque tribu de passage y place du foin. On leur en remet pour amadouer et attirer Rudolf.

Alors qu'ils avancent avec peine dans un épais manteau de neige, s'enfonçant quasiment jusqu'aux genoux (seuil de difficulté augmenté d'un cran pour tout **jet de Corps** nécessitant de l'agilité), un sifflement se fait entendre (**jet de Méninges moyen** pour le percevoir)… suivi d'un concert sifflotant (**jet de Méninges facile** ensuite).

Un personnage qui n'aurait rien entendu risque fort de mettre son pied dans une crevasse dissimulée par la neige et être précipité au fond d'un gouffre au risque de s'y blesser gravement.

Au premier échec, il est déséquilibré et il lui faut s'agripper en se précipitant de côté avec un **jet de Corps moyen**. Au deuxième échec (deuxième jet), il tombe dans la crevasse et il lui faudra se rattraper de justesse et être aidé pour remonter la paroi avec un **jet de Corps difficile**.

Si un personnage devait chuter, permettez que chaque membre de groupe puisse *in extremis* effectuer une action avec un seuil de difficulté augmenté d'un cran (en plus du malus dû à la neige).

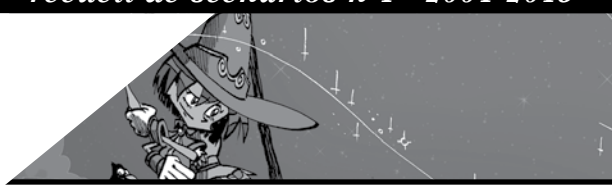
Les sifflements sont produits par des perce-neige siffleurs (cf. *Contes ensorcelés* – Volume 2, p. 13) qui signalent les anfractuosités aux infortunés et distraits voyageurs. Ils sont à peine visibles dans la neige immaculée. Les personnages vont sans doute redoubler de prudence à l'avenir.

De-ci, de-là ils repèrent s'ils sont attentifs avec un **jet de Méninges moyen** (sinon **difficile**) des traces de sabots de renne dans la neige. Mais celles-ci sont étonnantes. En effet, il y a quelques pas et puis plus rien ; et plus loin des pas à nouveau… en fait ce sont les sauts envolés que fait Rudolf en s'élançant dans les airs. D'ailleurs les traces de pas sont profondes car soit il s'appuie pour décoller ou soit il appuie en atterrissant. Un **jet de Méninges moyen à difficile** selon qu'ils ont une idée de ce qu'ils cherchent permettra au personnage de comprendre ce qu'il en est.

Les personnages, après plusieurs heures, soit une demi-journée éreintante, et une grande frousse, atteignent l'endroit où peuvent se reposer les yaks. Espérons qu'ils retrouveront Rudolf. Pour la suite, voyez l'encart Eurêka.

Chapitre 6 : Rencontre avec Franklin

Sur les directives du clan, les personnages atteignent assez rapidement (quelques heures) le camp de base de Franklin en suivant une sorte de sente tracée dans la roche et la neige tassée. Ils aperçoivent de loin, une sorte de poste de guet composé de trois perches reliées entre elles, avec une plateforme surmontée d'un mat garni de pointes et tiges métalliques. En s'approchant, ils trouvent un câble métallique qui court jusqu'au sol. Au sol, il y a une sorte de cabanon en planches recouvert d'une tôle métallique et une vaste tente montée à côté avec un stock de matériel et de vivres.



Si c'est de jour, Franklin est affairé près du mat ou occupé à surveiller le ciel, à guetter un éventuel orage. Sinon, il peut être sur une sorte de plaine en train de manier un cerf-volant garni de pointes métalliques. Le temps est alors à l'orage : très vite, le ciel se couvre et un orage éclate, zébrant bientôt l'horizon. Le cerf-volant est relié par un filin à une énorme bobine.

De nuit ou en soirée, on le trouve dans sa cabane à se reposer, se ravitailler ou faire le compte de son matériel et des réserves, éclairé avec une lanterne à huile de baleine dégageant une odeur nauséabonde. À l'intérieur, tout est spartiate, rempli de notes, de gribouillis, de plans, et de matériels divers et bizarres.

Une fois approché, il engage la conversation très amicalement et remercie pour le message que les personnages délivrent. Il n'hésite pas à s'étaler sur ses recherches et travaux.

Il essaie d'attirer les éclairs pour en recueillir l'énergie. C'est un expert du maniement du cerf-volant, il est originaire de l'archipel des Bambous. Il a obtenu des prix à des concours d'adresse.

Narrant ses expérimentations, il détaille la récente perturbation qu'il a vécue. Le déchirement du ciel, les aurores boréales, la mer furieuse qui s'écoulait, la teinte orangée, la brume, etc. et il lui semble avoir aperçu dans un éclair quelque chose jaillir.

Les personnages – avec un **jet de Méninges moyen** ou **difficile** s'ils posent peu de question ou ont peu d'idées – peuvent comprendre les éléments concordants qui permettent l'ouverture de ce portail vers Face. Ils pourront mettre ça en œuvre au Chapitre 7. Pour la suite, voyez l'encart Eurêka.

Eurêka !

Les personnages, ayant rassemblé les bonnes informations et indices pourraient maintenant avoir compris les tenants et aboutissants de ces derniers événements.

Ils doivent avoir identifié Rudolf comme étant l'un des cerfs du Père Noël qui est fêté sur Face. Ils peuvent aussi avoir compris que les perturbations électromagnétiques des aurores boréales combinées aux expérimentations de création d'éclairs produits par les appareils de Franklin ont permis l'ouverture de l'un de ces portails magiques qui permettent de passer d'un monde à l'autre. Avec un **jet d'Enchantement difficile**, on peut aussi savoir qu'une légende raconte qu'un excès de magie (Enchantement et/ou Invocation) peut faire apparaître l'un de ses portails et peut-être projeter l'infortuné lanceur de sorts dans l'autre monde de manière quasi instantanée.

Chapitre 7 : Renouveler l'expérience et renvoyer Rudolf sur Face

Afin de renvoyer Rudolf sur Face, et à temps, les personnages doivent renouveler l'expérience afin de reproduire les conditions qui ont engendré l'apparition et l'ouverture du portail magique.

Un temps clair et dégagé est propice à la formation d'aurores boréales. Il faut ensuite manœuvrer le cerf-volant (**jet de Corps difficile** si l'un des personnages devait le manœuvrer même si Franklin est tout dévoué pour prêter son concours) pour attirer les éclairs et les faire se déchaîner autour de l'aurore boréale. Très vite alors le ciel se déchire et Face apparaît. Il suffit alors que Rudolf s'y précipite et voilà une aventure qui se termine pour nos p'tites sorcières et p'tits mages.

Ils peuvent aussi se risquer à produire une *Tempête magique* qui a le don de faire apparaître un portail à l'instant. Il leur suffit de lancer une quantité de sorts et que le Conteur attende qu'une *Catastrophe magique !* se produise (double « 1 »). Aux joueurs d'inventer quantité de sorts à lancer sans retenue, de manière débridée, farfelue et loufoque ! Car il doit bien s'agir d'une débauche d'effets magiques. Aucune retenue : fou-rires et amusement garantis.

Mais une fois que la tempête se déchaîne, il faut bien s'accrocher (**jet de Corps difficile**) ou s'arrimer (**jet de Corps moyen**) pour éviter d'être emporté par les vents furieux.

Si l'un des personnages est emporté, voilà une nouvelle occasion qui se profile pour le Conteur de vivre une aventure sur Face pour retrouver le personnage et le ramener sur Pile !

Épilogue

Au terme de la partie, les personnages ont pu, je l'espère, renvoyer dans les temps Rudolf sur Face pour permettre à ce que Noël puisse se dérouler comme chaque année depuis des millénaires déjà…

Les personnages ont aussi l'occasion de rencontrer un inventeur génial et recréer un portail permettant de passer sur Face.

Nos p'tites sorcières et p'tits mages peuvent ainsi poursuivre leur séjour d'agrément et découvrir toutes les joies et surprises glacées que leur réserve l'archipel des Steppes.

Pré-tirés

Clara

P'tite sorcière née dans l'Archipel des Sourires. Précoce dans l'art de la Sorcellerie, elle est encore accompagnée dans son apprentissage par son arrière-grand-mère Olivia ; vénérable Ancienne.

Caractéristiques
Corps : Fort
Cœur : Pas terrible
Méninges : Moyen

Pouvoirs
Communs
Ballotage : Chevronnée
Enchantement : NA
Sorcellerie
Alchimie : Débutante
Divination : NA
Magie
Métamorphose : NA
Invocation : NA

Compétences
Dévorer des livres

P'tits points
0

Possessions
Des tubes à essais colorés (comestibles du type colorant alimentaire)

Identité
Caractère : Toujours prête à faire les quatre cents coups et curieuse
Goûts : Adore les bonbons, surtout les gommes
Apparence : Cheveux noirs de jais et robe mauve à volants
Motivations : Vivre de chouettes aventures et découvrir toujours plus

Attributs
Chapeau : Petit chapeau haut-de-forme avec une bandelette de broderie blanche
Baguette : Une baguette passée à la flamme, carbonisée et craquelée comme un tison éteint
Balai : Un balai avec un faisceau de branchettes de genêts

Familier
Maeva, chatte tricolore. Affectueuse et placide. Aime courir d'un bout à l'autre d'une pièce. Attention aux objets fragiles ou prêts à vaciller.

Balthazar

P'tit mage originaire de Face (Archipel des Frissons). À peine a-t-il fini sa formation qu'il est passé sur Pile pour se perfectionner et surtout agir comme émissaire et « explorateur » de ce gigantesque terrain d'aventures.

Caractéristiques
Corps : Fort
Cœur : Pas terrible
Méninges : Moyen

Pouvoirs
Communs
Ballotage : Débutant
Enchantement : NA
Sorcellerie
Alchimie : NA
Divination : NA
Magie
Métamorphose : Chevronnée
Invocation : NA

Compétences
Rester impassible quoi qu'il se passe

P'tits points
0

Possessions
Une boule à neige présentant le grand château d'Hérisse sous la neige et un plumier en bois d'acajou contenant tout le nécessaire d'écriture

Identité
Caractère : Raisonné, calcule ses chances
Goûts : Aime le confort et la tiédeur d'un foyer
Apparence : Livide voire blême mais costaud (un peu effrayant)
Motivations : Découvrir Pile et ses habitants

Attributs
Chapeau : Un énorme haut-de-forme distingué et classe
Baguette : Simple branche rugueuse et brute d'un pin cliquetis
Balai : Une longue canne métallique au pommeau d'onyx noir et brillant

Familier
Steven, un lemming des Frissons gourmand et têtu

Maxime

P'tit mage formé dans un collège de Magie de l'Archipel des Sourires. Il essaie de faire de son mieux et persévère même si les éléments sont contre lui. Il a l'habitude d'offrir un bonbon à toute personne qu'il rencontre pour lier connaissance.

Caractéristiques
Corps : Pas terrible
Cœur : Fort
Méninges : Moyen

Pouvoirs
Communs
Ballotage : Débutant
Enchantement : NA

Sorcellerie
Alchimie : NA
Divination : NA

Magie
Métamorphose : Chevronnée
Invocation : NA

Compétences
Comprendre le fonctionnement d'objets inconnus ou mystérieux

P'tits points
0

Possessions
Des gants rouges et un sac de bonbons

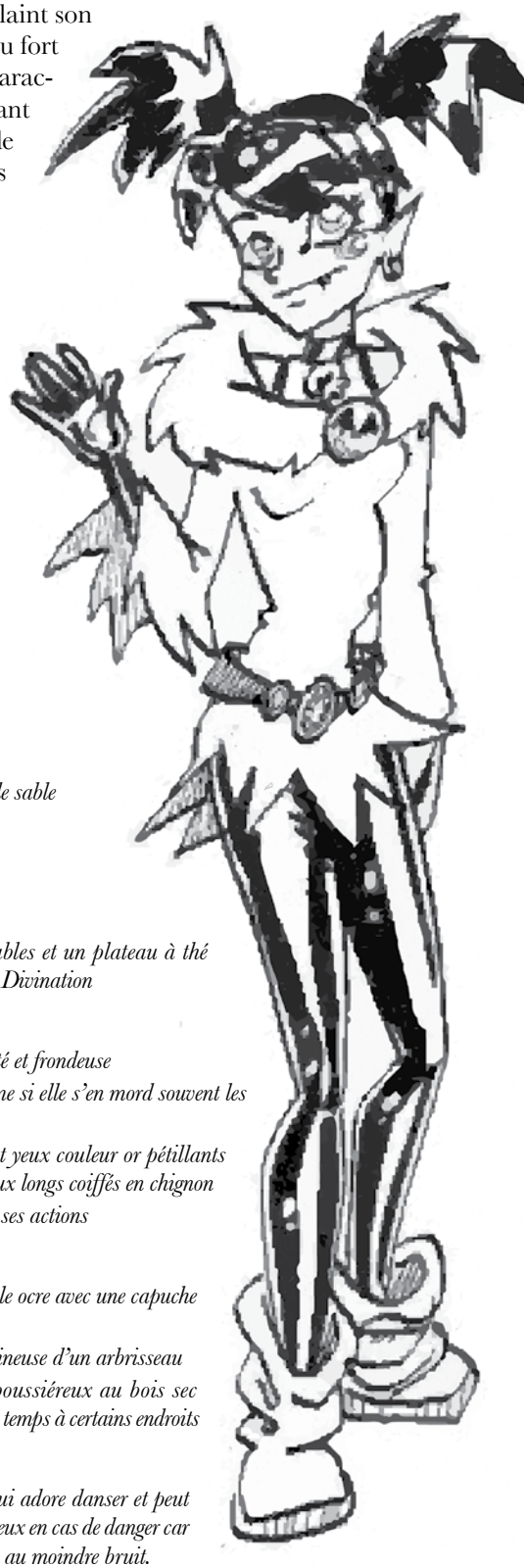
Identité
Caractère : Timide et maladroit mais au gros cœur
Goûts : Aime les objets de toutes les couleurs
Apparence : Petit gros aux cheveux blonds
Motivations : Faire en sorte qu'on apprécie les mages

Attributs
Chapeau : Un chapeau de feutre dont la pointe cassée pendouille mollement
Baguette : Une latte parfaitement rectiligne et graduée en bois beige
Balai : Un hérisson de ramoneur monté sur une canne de ramonage

Familier
Bébère, un lézard "je-m'en-foutiste" pour les autres mais ange gardien pour Maxime

Zhora

Fille du vent comme s'émerveille sa mère et se plaint son père. P'tite sorcière au fort tempérament et au caractère bien trempé venant d'une tribu nomade de l'Archipel des Sables – les Alizés.



Caractéristiques
Corps : Fort
Cœur : Pas terrible
Méninges : Moyen

Pouvoirs
Communs
Ballotage : Débutante
Enchantement : NA

Sorcellerie
Alchimie : NA
Divination : Chevronnée

Magie
Métamorphose : NA
Invocation : NA

Compétences
S'insinuer partout comme le sable

P'tits points
0

Possessions
Une splendide rose des sables et un plateau à thé argenté qui lui sert pour la Divination

Identité
Caractère : Un brin effronté et frondeuse
Goûts : Pour l'interdit même si elle s'en mord souvent les doigts
Apparence : Teint cuivré et yeux couleur or pétillants aux longs cils et aux cheveux longs coiffés en chignon
Motivations : Être fière de ses actions

Attributs
Chapeau : Une cape d'épale ocre avec une capuche en pointe
Baguette : Une branche épineuse d'un arbrisseau
Balai : Un vieux balai poussiéreux au bois sec noueux mais craquelé par le temps à certains endroits

Familier
Misty, araignée flic-flac qui adore danser et peut s'éclipser d'un bond prodigieux en cas de danger car elle est craintive et sursaute au moindre bruit.

Un scénario de **Paul-Henri Verheve** • Illustrations de **Michaël Janod** et DP

« Mo-bilisation » générale

pour *Qin*

Synopsis

Non loin du Zhao, dans le royaume du Yan, et plus précisément dans le district de **Pao-Ting**, rattaché à la commanderie du Dai, le fonctionnaire civil, Gao Ming, comme le militaire de carrière Tian Jin savent que leur belliqueux voisin s'apprête à frapper. Tandis que Tian Jin confiant se prépare au combat en prévoyant une attaque en-dehors des murs pour se porter à la rencontre de l'ennemi et le surprendre dans une passe, Gao Ming doute de l'issue de cette bataille. Il préfère confier la défense de la ville à un mohiste et charge les PJ de le retrouver.

« Vous êtes un Héros, devenez une légende ». Ainsi commençait **Qin**, dont le pari risqué était de mêler les arts martiaux échevelés à la manière de *Tigre et Dragon* ou du vénérable *L'hirondelle d'or* avec une grande intrigue historique plus proche du très sobre *L'Empereur et l'Assassin*. Très bien accueilli à sa sortie, ce jeu émulant le *wuxia pian* de Romain d'Huissier était servi par une grande campagne de Jérôme Larré prenant pour cadre l'unification de la Chine par le fer et le sang au IIIe siècle avant notre ère, alors que le terrible royaume du Qin écrase les autres royaumes combattants. Outre la campagne, il a bénéficié d'une traduction en anglais et d'une large gamme, explorant les arts ésotériques comme celui de la guerre, ainsi que d'un supplément mettant en scène le soulèvement des moines shaolin deux mille ans plus tard, quasiment un jeu en soi.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/qin

Préambule

Ce scénario met en avant la faction des *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* (Zhao), l'une des rares unités montées de ce monde où le cheval est rare, ainsi que les disciples de Maître Mo. Pour ces derniers, la paix sera atteinte le jour où les hommes accepteront de donner leur amour à toute l'humanité, sans choisir, et de vivre dans l'équité. En attendant ce jour, ils servent la communauté en défendant les villes : au-delà des fortifications, il s'agit d'assurer une logistique et un approvisionnement constant.

Pour mettre en scène cet affrontement, le MJ aura besoin du *Livre de base* (LdB), du supplément *L'Art de la Guerre* (AdG) et du livret de l'écran (Écran). L'AdG permettra de mettre en scène le dernier assaut du long siège auxquels les personnages s'apprêtent à résister.

Introduction

La ville de Pao-Ting est un lieu de passage frontalier entre le Yan et le belliqueux Zhao. Les PJ peuvent y avoir été conviés ou transiter d'une aventure à une autre. Ils sont engagés par Gao Ming pour aller quérir un mohiste afin de renforcer la défense de la ville. Disposer de chevaux accélère la mission, surtout que Tian Jin ne veut pas gaspiller le moindre homme, préférant préparer son embuscade.

Acte I : Rumeurs d'invasion

Une ville sous tension

Arrivant dans la cité, les gardes interrogent les PJ sur la raison de leur présence et sur leurs identités (le MJ peut effectuer un test de Reconnaissance, cf. Livre de base, p. 255, et faire influencer les réactions). S'ils viennent du Zhao, on les suspecte et ils font l'objet de beaucoup de questions.

S'ils arrivent à cheval, sont bien équipés ou semblent manier les armes avec dextérité, leur prestance les fait remarquer. On les hèle alors pour savoir s'ils viennent ici renforcer les rangs des militaires comme mercenaires ou s'ils ont vu des mouvements de troupes dans les environs, lors de leur trajet. La tension en ville est palpable : on craint une attaque. On évoque des rumeurs d'invasion, de Xiongnu à la solde du Zhao qui saccagent et pillent, sans vergogne aucune. Les prix en ville ont augmenté, et les armes et équipement militaires sont rares (voir règles Équipement). Rapidement, un fonctionnaire zélé leur propose de se présenter au bâtiment administratif central car on recherche des hommes comme eux pour accomplir une mission d'importance.

Quérir un disciple de Mo

Les PJ sont amenés à Gao Ming. Celui-ci les reçoit avec nervosité, voire anxiété. Il leur laisse d'abord livrer leurs premières impressions ou commentaires pour ensuite leur expliquer la situation et ce qu'il attend d'eux. Il est très inquiet car il craint une invasion d'une ampleur mal évaluée par le chef de la garnison de la ville et pense, contrairement à ce dernier, que soutenir un siège, fût-il dur, est une meilleure option que se porter au-devant de l'ennemi en-dehors de la ville. Si Li Zu a été choisi comme pré-tiré, Gao Ming fait appel à son amitié et lui témoigne toute sa confiance.

Il dispose d'une première piste pour renforcer la défense : un disciple de Mo vivrait au Qi, à proximité de la frontière avec le Zhao et le Yan. Cela nécessite de longer les murailles au sud, puis de traverser le fleuve et enfin de descendre au sud pendant une bonne centaine de kilomètres. L'homme sera certainement intéressé et Gao Ming promet en retour une belle somme. L'affaire exige rapidité et discrétion. Les PJ ont sur ce point l'avantage sur les militaires, surtout s'ils sont pourvus de chevaux.

Les disciples de Mo possèdent un quartier général dans une vallée perdue du Qi, au sud (cf. p. 108 et 109, LdB). Gao Ming a invité les PJ à se renseigner à la frontière pour entrer en contact avec eux. Les mohistes ne mènent pas une existence secrète et on peut aisément les trouver (test de Commerce, SR 7). Ils refusent que l'un d'eux prête directement assistance car ils envisagent un rapprochement avec le Qin mais ils sont disposés à leur indiquer que leur ancien compagnon exerce comme forgeron dans un petit village à la frontière, au Qi (profil p. 44, Écran, score de 2 en Forge). Il use de ses talents pour servir la petite communauté agricole en forgeant des outils et autres ustensiles. Il est aussi possible d'apprendre qu'il a fait sécession de son mouvement car il trouvait primordial de rester au service de tout un chacun sans favoriser un royaume en particulier.

Mo-lesté

Au village, pour les paysans, il n'y a pas de mohiste, mais simplement le forgeron Aksu, un habile artisan d'une quarantaine d'années, dont on indique volontiers la forge.

Mais des envoyés du Zhao sont aussi en chasse… Des personnages ayant forcé l'allure les ont peut-être devancés. Ils seront alors en position de force. A contrario, dans la plus mauvaise configuration, le mohiste a été emmené.

Le plus probable est qu'ils arrivent alors que, déjà, une douzaine de chevaux sont à l'extérieur tandis que six cavaliers montent la garde.

Si les PJ veulent entrer, les six gardes leur interdisent l'accès, prétendant être des chasseurs de primes du Yan (cf. p. 52, LdB) et avoir mandat pour arrêter un dangereux individu. Le mandat semble officiel (test de Calligraphie, SR 7) et provient du Zhao, de la commanderie de Handan. C'est là que l'homme doit être amené. Les chasseurs de prime ont été engagés par un fonctionnaire de rang inférieur, qui agit sur ordre (test de Bureaucratie, SR 5). En réalité, ce sont les *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* qui tentent de court-circuiter les plans de la cité ennemie.

Si les PJ veulent récupérer le mohiste, ils n'auront d'autre choix que de s'opposer aux chasseurs de primes (prendre les caractéristiques des cavaliers, p. 107, AdG). À l'intérieur, les six autres hommes ont fort à faire avec Aksu (p. 44, Écran). Le combat fini, le mohiste écoute attentivement la raison de leur venue et l'offre qui lui est soumise. Il leur est redevable de l'avoir sauvé d'un emprisonnement certain, voire d'une possible exécution, et souscrit à la nécessaire défense de la ville. Il ne reste plus qu'à chevaucher jusqu'à la cité.

Le mohiste ne va pas déjouer l'invasion à leur place, mais les conseiller. En termes de règles, considérez qu'ils agissent avec un bonus de +3 en Art de la Guerre et peuvent bénéficier gratuitement de trois manœuvres de stratégie de leur choix par scène tant qu'ils peuvent bénéficier de ses conseils et les suivent. N'hésitez pas à les traiter dans des flashbacks pendant la bataille.

Acte II : Déjouer l'invasion

Au retour, le groupe est attaqué par de faux Xiongnu (Opération 1) et l'un des PJ doit délivrer un message de première importance (Opération 2). Une fois revenus dans la cité, Aksu, le mohiste, si tant est qu'il ait survécu, commence par rendre ses dévotions à Chen-Huang, le génie tutélaire des murs et des fossés, et invite les PJ à faire de même. Gao Ming les reçoit au sortir du temple et, en cas de réussite, fait aussitôt des PJ la garde personnelle du mohiste, à qui il confie le commandement de la ville assiégée. Ce dernier refuse et désigne le PJ qu'il estime le plus compétent. Il se veut en effet avant tout un conseiller, qui coordonne, propose des stratégies et conseille.

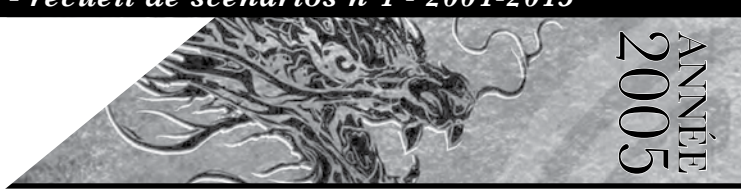
Pendant cette phase, le Zhao mène simultanément plusieurs opérations visant à affaiblir la cité. Des rebelles assaillent les villages qui assurent le ravitaillement de la ville (Opération 3) et reçoivent le soutien clandestin des *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* (Opération 4). Le conflit pousse les paysans à venir se réfugier en ville (Opération 5). Des saboteurs en profitent pour s'infiltrer dans la ville (Opération 6).

Les personnages inventeront leurs propres opérations de déstabilisation de l'armée adverse. Ils peuvent en mener trois, quatre s'ils sont parvenus à ramener Aksu. Parmi les plus évidentes, il est possible, par des promesses (alliances matrimoniales, militaires et commerciales), des menaces, des cadeaux ou des espèces sonnantes et trébuchantes, de pousser le clan de Xiongnu au service du Zhao à la défection, voire de le recruter. Les clans ne répondent pas à une autorité unifiée. Chaque action de diplomatie réussie permet de recruter ou de pousser à la défection une unité de 150 cavaliers (SR : 9, SR pour combiner défection et recrutement en une opération : 13).

Opération 1 : Attaque déguisée

Le chemin de retour oblige à passer par les zones proches du territoire xiongnu, cibles d'exactions et de raids incessants. Le groupe de PJ est la cible d'une attaque.

Pris en chasse par six archers montés, ils sont rabattus, s'ils n'y prennent garde, vers un chemin étroit où les attendent six hommes à pied, retranchés derrière des rochers (trois archers



soutenus par trois épéistes). Quatre autres hommes, de chaque côté, font dévaler des pierres (Talent d'Improvisation ou de Lancer avec Dégât de 1). L'un de ces quatre hommes use d'une attaque similaire aux effets du Tao des Mille Abeilles 3 (cf. p. 198, LdB) et vise spécifiquement le mohiste. En cas d'échec à un test de Perception, les PJ sont surpris et leur Défense passive diminuée de 1 pour ce premier round.

Les assaillants sont des membres des *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* (cf. p. 42, LdB et p. 56 et 57, AdG) déguisés en Xiongnu (test de Déguisement, SR 5, opposé à un test de Perception, cf. p. 171, LdB). Ils sont supérieurs en nombre aux PJ et ont pour but de neutraliser le mohiste avant qu'il n'atteigne la cité. Il reste leur cible prioritaire.

Le combat remporté, les PJ peuvent fouiller les cadavres à la recherche de richesses ou d'indices (test d'Investigation, SR 9). Même si la plupart arborent des habits de Xiongnu voire des armes typiques, il s'agit de costumes. Leurs chevaux et leurs harnachements sont très semblables. Un test d'Héraldique, SR 9, permet de reconnaître chez eux l'aspect et l'allure de cette troupe d'élite employée pour des missions périlleuses nommée les *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête*.

Opération 2 : Messager au péril de sa vie

Aksu, au cours du voyage, interroge plus en détails les PJ sur la situation militaire de la cité. Il craint que le projet d'embuscade prévu par la cité se révèle un fiasco car le Zhao viendra certainement en nombre. Il faut donc délivrer de toute urgence un message à l'état-major pour que ces troupes fassent retraite. Tian Jin a pris avec lui les 150 cavaliers légers xiongnu (archers à cheval) et 450 miliciens.

Le personnage en charge est pris en embuscade par trois archers puis par trois cavaliers et trois soldats d'infanterie. Le niveau de Talent de combat est limité au score maximal d'Équitation, aussi est-il préférable de mettre pied à terre grâce au Tao des Dix Mille Mains 1 ou d'user de la Manœuvre Combat monté (cf. p. 53, AdG).

Si le personnage est capturé et torturé pour le faire parler, on considère que l'ennemi dispose d'un avantage tant qu'il est captif, avec un malus de -1 à tous les jets d'Art de la Guerre des PJ.

La réception de ce message est capitale afin de rapatrier les forces à temps et d'éviter une confrontation en sous-effectif. Ces troupes envoyées à l'extérieur devraient au moment du conflit (Acte III) rejoindre les portes de la ville. Obligées de traverser le camp du Zhao, une sortie des miliciens de la ville soutiendra leur mouvement sous un déluge de flèches et de carreaux d'arbalètes ennemis.

Opération 3 : Village menacé

Des villages aux abords extérieurs immédiats de la ville sont la cible de maraudes et de pillages de barbares xiongnu. Ceux-ci sèment la terreur, volent ou brûlent les réserves de blé. En outre, les pillages poussent les paysans en fuite à se réfugier en masse en ville, permettant aux saboteurs de s'y infiltrer. Les *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* soutiennent donc les rebelles par un approvisionnement d'armes vendues à bas prix, en contrebande.

D'après le mohiste, il faut intervenir dans ces villages sinon la route d'approvisionnement de la cité sera coupée, entraînant une pénurie puis un risque de désertion lors de l'assaut (AdG, p. 99). Les PJ partis en campagne ne tardent pas à être confrontés à de petites escouades mobiles et bien armées (+1 en bonus d'attaque vu la qualité des armes). Il s'agit d'armes étrangères (test d'Investigation/Forge, SR 9/7) ce qui ne manquera pas de surprendre les PJ (Écran, p. 45, score de 3 en Jiànshù). Leur tactique consiste à harceler leurs adversaires dans de petites escarmouches, à tirer puis s'enfuir.

Opération 4 : Contrebande d'armes

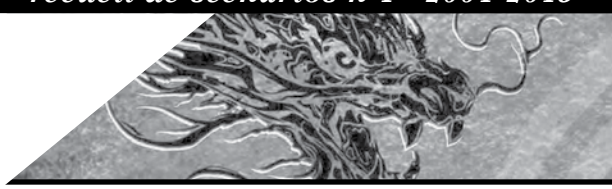
Les PJ sont amenés à patrouiller à l'extérieur de la cité. Ils croisent alors un petit groupe de six Xiongnu ; ceux-ci semblent chercher à rallier un point de rendez-vous. Ils les aperçoivent plus tard dans un bivouac en contrebas d'une petite cuvette agrémentée d'un point d'eau central. Leurs chevaux se reposent et broutent l'herbe tandis que les guerriers se détendent quelque peu.

Ce qui attire l'attention (test de Perception, SR 9), c'est que leurs chevaux sont harnachés pour transporter de lourds fardeaux alors que d'habitude ils privilégient la mobilité. De plus, ils possèdent et veillent sur un petit coffret contenant deux à trois lingots d'argent (un taël valant 1 000 pièces), mode de paiement par excellence (LdB, p. 263).

Au matin, ils se remettent en route et rencontrent à la croisée de chemins trois hommes tirant un chariot. Ils en déballent des armes d'excellente facture qu'ils doivent avoir dérobées au Zhao et les revendent à moitié prix, soit 50 pièces pour un Jiàn (test de Commerce, SR 7).

Étrangement, ces marchands sont aussi des hommes au teint marqué, propre aux Xiongnu. Plus loin, un petit groupe de trois autres *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* surveillent discrètement la transaction. Si les PJ lancent un assaut ou posent des questions sur la provenance des armes, ces derniers se débusquent par surprise (SR -1 à la Défense passive) et les attaquent tandis que les marchands et les Xiongnu sortent également leurs armes.

Avec un test de Reconnaissance (LdB, p. 255), on distingue Sabre Furieux, le chef des *Cavaliers qui Chevauchent la Tempête* (Renommée : 100), les PJ comprennent alors qu'il arme les barbares pour semer la terreur parmi la population paysanne et la pousser à fuir.



Opération 5 : Peur paysanne

Sur le chemin de retour, les PJ peuvent croiser des petits groupes de paysans. Plus l'on s'approche de la ville, plus ces groupes deviennent importants. Femmes, enfants et vieillards se pressent pour rejoindre la ville et s'y réfugier tandis que les hommes grossissent les rangs de la milice. En ville, la tension est à son comble et la loi martiale en vigueur. Le mohiste suggère d'établir une conscription savamment ordonnée face à ce véritable exode rural.

Opération 6 : Saboteurs infiltrés

De perfides saboteurs ont profité de l'afflux massif de paysans pour s'infiltrer en ville et projettent d'y commettre leurs méfaits. Si les PJ ont circonscrit les attaques des Xiongnu en supprimant leur approvisionnement en armes, la présence de saboteurs est minime et ils ne sont en mesure de réaliser qu'un seul sabotage.

Empoisonnement

De nombreux hommes en armes souffrent de maux de ventre, de crampes et de vomissements. En fait, ils ont été empoisonnés à l'arsenic (LdB, p. 187). Les PJ peuvent se rendre au chevet des malades qui se tordent de douleur et en diagnostiquer la cause (test de Médecine, SR 11). Même si le pire est évité, l'ampleur des soins est telle que les PJ ne peuvent rien entreprendre d'autre de la journée.

Les soldats atteints ont tous bu au même puits de leur baraquement. Celui-ci se trouve dans une cour non loin des cuisines et réfectoires. Le puits est contaminé. Il faut condamner son accès le temps que le poison se dissolve et que l'eau redevienne potable, ou le traiter.

Incendie

Des fumées s'élèvent des écuries et des réserves de foin. Très vite, vieillards et enfants s'activent à éteindre les foyers ; des flammes gigantesques montent et lèchent les bâtiments. La fumée est épaisse et âcre : elle prend à la gorge et diminue considérablement la vue (malus à la visibilité). Les femmes font la chaîne aux différents puits et bassins pour tenter de circonscrire l'incendie.

Nul doute que les saboteurs visaient à pénaliser les troupes à cheval : des chars peuvent être détruits ou bloqués dans les décombres, et des chevaux morts. Les pertes sont déterminées en fonction de la réactivité des PJ et de leur inventivité. Ils peuvent ensuite remonter la piste des saboteurs. Chen-Huang, génie tutélaire des murs et des fossés, peut apporter son concours mystique pour les aider à les débusquer plus vite. Le meneur peut le suggérer à un PJ compétent en matière de divination.

Le MJ détermine les casernements touchés et le nombre d'hommes atteints avec en conséquence une diminution des effectifs disponibles au sein de la cité. Le pourcentage d'hommes indemnes varie suivant la valeur des soins apportés (voir la section dédiée aux effectifs du Yan, Acte III).

Chen-Huang, génie tutélaire des murs et des fossés

C'est une sorte de préfet dans la Bureaucratie céleste et toute ville dotée d'un rempart possède un temple dédié à Cheng-Huang-Miao, le dieu des remparts. Il en est le protecteur attitré. Le Chen-Huang de la cité est un ancien dignitaire local qui a contribué à fortifier la ville et à assurer depuis plusieurs décennies une certaine paix entre ses murs.

Cheng-Huang peut rechercher, grâce à ses rêves, les êtres malfaisants ou fourbes qui se cachent dans sa communauté pour lui causer du tort. Il gère une administration pourvue de deux subalternes qui font office de préfets de jour et de nuit. Il s'agit de Monsieur Blanc (Bai Lao-Ye) et de Monsieur Noir (Hei Lao-Ye). Ces derniers possèdent une vue inouïe et fine qui leur permet de tout discerner et de tout détecter. Ce sont de longs personnages malingres coiffés de hauts bonnets coniques vêtus de blanc ou de noir.

Les PJ peuvent, via le sort de *Parler aux Divinités intermédiaires* (LdB, p. 233), au besoin lancé par un officiant, entrer en contact avec lui, par exemple pour solliciter son aide contre les saboteurs infiltrés en ville.

Acte III : Bataille

Introduction

En matière de siège, reportez-vous aux p. 30, 33 et 99 de l'AdG. L'Attaquant a toujours l'Initiative. Le Défenseur se trouve lui en position **avantageuse** et **retranchée**.

Une fois par jour, une sortie peut être effectuée par les assiégés en procédant à un test d'Initiative (Débuter la bataille, cf. p. 90, AdG). L'issue des Opérations menées par le Zhao durant l'Acte II influence les bonus de l'Attaquant (Zhao), celle des Opérations menées par les PJ celui des défenseurs.

Les saboteurs, des espions infiltrés ou la capture du PJ messager fournissent l'avantage en matière d'espionnage. Les hommes du Yan peuvent également être mal ravitaillés.

Considérations générales

L'ennemi apparaît à l'horizon et prend position pour assiéger la cité, établissant un camp et dressant des engins de siège. Les hommes se regroupent et forment les rangs : la bataille est imminente.

Le MJ trouvera ci-dessous diverses informations à mettre en adéquation avec l'AdG pour gérer la bataille (Rencontre – 10'/Tour de bataille – effectif de base : 50 hommes) en mode *wargame*.

La solidité des édifices de fortification face aux engins de siège est la suivante : Tour : 135 – Rempart : 120 – Porte : 105.

Le Tao du Souffle destructeur 3 (cf. p. 195, LdB) pourrait facilement briser la muraille pour y faire une brèche.

Le Général du Zhao ne souhaite pas que ce combat s'éternise et ne mènera pas indéfiniment le siège de la cité. De même, si la moitié de ses troupes périssent, elles sont mises en déroute (cf. p. 96 et 97, AdG).

Effectifs

YAN (1 750)

Les hommes (1 250) sont en place aux murailles ou en réserve au sein de baraquements comme miliciens ; les femmes (1 250) s'occupent des réparations et des tâches de gros-œuvre. Enfin les enfants et les vieillards (2 000) s'occupent de lutter contre les incendies et de nourrir et veiller au bétail. La ville compte 5 000 âmes avec 500 militaires.

300 gardes-frontières (p. 110) (Y)

VM : 2 ; VU : 5
Doctrine : Mur de Boucliers
Seuil de Résistance : 5 (50 %)

50 chars nobles (p. 108)

VM : 3 VU : 6
Seuil de Résistance : 5 (50 %)

1 250 miliciens (p. 108) (M)

VM : 2 VU : 2
Seuil de Résistance : 3 (30 %)

Optionnel (jusqu'à quatre fois) : 150 cavaliers légers xiongnu (archers à cheval), (p. 108)

VM : 5 ; VU : 5
Doctrine : Harcèlement
Seuil de Résistance : 5 (50 %)

ZHAO (1 250)

200 cavaliers lourds

VM : 4 ; VU : 7

400 fantassins de ligne

VM : 3 ; VU : 2

150 fantassins de choc

VM : 2 ; VU : 5

100 arbalestiers à cheval

VM : 5 ; VU : 5
NB : tir à la moitié de la portée normale des arbalétriers (soit 4 cases – 40 m.)

200 cavaliers de choc

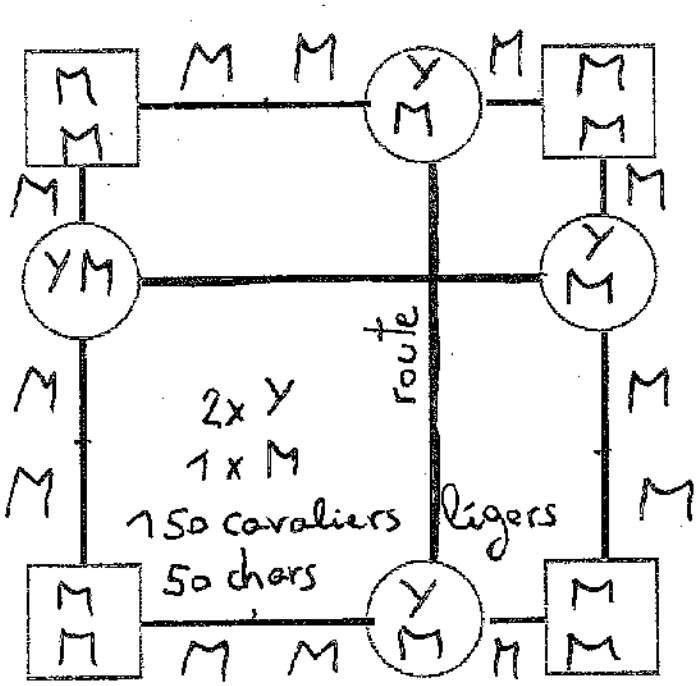
VM : 5 ; VU : 6

150 cavaliers légers xiongnu (archers à cheval) (p. 108)

VM : 5 ; VU : 5
Doctrine : Harcèlement
Seuil de Résistance : 5 (50 %)

50 semeurs de chaos, espions (ombres), saboteurs, commandants ou chasseurs de primes.

Tour de siège avec 50 hommes dont 25 déjà en place sur le plateau prêts à prendre d'assaut les murailles, des béliers et des catapultes.



Plans

La feuille quadrillée place la cité au centre et tout autour des disques (à tracer) signalent les portées extrêmes des divers combattants à distance ou engin de siège/défense.

Pour rappel, une case de 0,5 cm de côté représente 1 point de VM ou de Portée.

Un plan est fourni à cette échelle, il suffit de l'imprimer quatre fois en les plaçant de telle façon que se forme au centre un carré noir de deux cases sur deux.

De même, on trouve un plan schématique de la défense de la cité et du placement initial de ses effectifs. Il peut être évidemment modifié.

Chaque lettre (M – Y) sur ce plan représente une poignée de 50 hommes (effectifs de base).

À ce titre, parmi toute la mise en place, on trouve en réserve pour le Yan (cf. p. 91, AdG) : 100 gardes-frontières, 50 miliciens, 150 cavaliers légers et 50 chars de guerre.

Épilogue

Nul doute que l'un des deux camps sortira vainqueur (cf. p. 96 et 97, AdG).

Si la petite cité du Yan a pu vaincre l'armée du Zhao, contraindre son général à faire retraite ou la pousser à la déroute, les PJ pourront s'enorgueillir d'avoir repoussé cette invasion et toute future tentative pour un bon moment. Les PJ seront encensés et on leur proposera des charges militaires pour la défense et l'organisation de la cité, qui va se voir profondément renforcée. On la fortifiera et des contingents militaires lui seront ajoutés pour repousser toute velléité future.

Par contre, en cas de défaite, les troupes victorieuses du Zhao pénétreront en ville et prendront position pour tenir la place. La milice et l'armée seront dissoutes pour être remplacées par les militaires. Les hommes du Zhao ne saccageront pas la ville ni ne la mettront au pillage. Ils tiendront cette position stratégique pour y amasser d'autres troupes et préparer d'autres raids et sièges de cités.

Les PJ devront sans nul doute fuir s'ils ne veulent pas se voir incorporés de force aux troupes du Zhao comme tous les autres hommes valides qui formeront une unité hétéroclite fortement brimée et contrôlée. Les PJ pourraient vivre quelques aventures au sein de ce régiment avant de s'y distinguer, ou de déserter pour retrouver leur liberté ?

En outre, pendant que le Zhao tentera de s'agrandir sur le compte du Yan, le Qin mènera d'autres victoires sur d'autres fronts et les deux puissances se retrouveront bientôt face à face pour le combat ultime qui verra le Qin vainqueur, formant le premier empire chinois.

Pré-tirés

Le genre des pré-tirés est purement conventionnel et peut être librement changé. Ils ont été créés avec une quarantaine de points d'apprentissage supplémentaires.

Li Zu, commandant d'armée

Li Zu a embrassé une carrière militaire, délaissant la tradition familiale de service civil. Formé dans une commanderie proche de la frontière avec les Xiongnu, il a eu l'occasion de s'illustrer dans cette guerre d'escarmouches et de progresser rapidement dans la carrière. Revenu en ville au décès de son père, il est devenu le commandant en second du fort. Depuis, il s'est lié d'amitié à Gao Ming, le fonctionnaire civil en charge de la ville.

Combattant / 1m82 / 88 kg / 32 ans

Feu 3 / Bois 3 / Terre 1 / Métal 4 / Eau 3

Don et Faiblesse : Griffe du Tigre et Fierté du Coq

Talents : Art de la guerre 2, Bureaucratie 1, Commandement 3, Équitation 1, Héraldique 1, Jiànshù (escrime) 3, Perception 1

Manœuvres de combat : Coup double, Coup précis, Combat monté

Manœuvres d'art de la guerre : Assaut féroce (attaque), Défense acharnée (tenir), Engager la réserve (mouvement), Rassemblement (tenir), Regroupement (mouvement ou tenir), Tir de barrage (tir)

Taos : Bouclier Invisible 2, Corps Renforcé 1, Dix Mille Mains 1, Foudre Soudaine 2, Six Directions 1, Souffle Destructeur 1, Ying et Yang 2

Chi : 9

Souffle vital : 23 (9/5/4/3/2)

Défense passive : 8

Renommée : 6

Résistance : 5

Équipement : Jiàn de qualité (+1), armure de cuir complète de bonne facture (+1 en protection)

Kong Twen Ch'Ang, alchimiste externe

Ch'Ang n'a de sage que le titre car il a toujours été trop audacieux dans ses expérimentations, au point d'arborer les séquelles du pyromane. Sage, il l'est toutefois pour la vie humble qu'il mène. Faisant profession de potier, il confectionne ses propres pots en terre cuite. Il considère en effet que leur fabrication fait partie intégrante du processus alchimique. Il lui reste à apprendre à bien les lancer, mais il est un peu trop myope pour bien le faire. Dans la cité, il est plutôt connu du peuple pour ses activités de potier, mais ses expérimentations ont attiré l'attention des autorités, qui ont accepté de tirer un voile pudique sur un incendie en échange de sa coopération.

Sage / 1m58 / 66 kg / 29 ans

Métal 2 / Eau 2 / Terre 4 / Bois 3 / Feu 3

Don et Faiblesse : Sens de la magie (Alchimie externe) et Vue basse

Talents : Alchimie externe 3, Artisanat (potier) 1, Bàngshù 2, Calligraphie 1, Herboristerie 2, Lancer 1, Médecin 1, Méditation 1, Perception 1, Taoïsme 1

Manœuvres de combat : Mise à distance, Parade totale

Taos : Création inspirée 1, Dix Mille Mains 1, Esprit clair 1, Ying et Yang 1

Techniques magiques : Corrompre le vent (Expert), Eau brûlante (Expert), Supplice des Mille Aiguilles de Fer (Confirmé)

Chi : 36

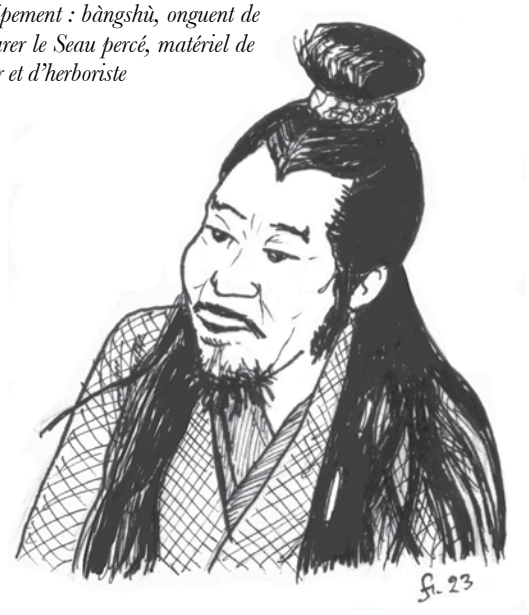
Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 7

Renommée : 5

Résistance : 6

Équipement : bàngshù, onguent de Réparer le Seau percé, matériel de potier et d'herboriste



Du « La Brume » Shaiming, éclaireuse

Shaiming est une voleuse douée mais ses succès ont fini par lui valoir des jalousies dans la pègre, qui l'a opportunément dénoncée. Recherchée, elle a fui le Zhao et trouvé refuge dans cette petite cité. Quand les rumeurs de guerre ont bruissé, elle a préféré se porter volontaire comme éclaireuse pour éviter les questions et prendre une petite revanche. Li Zu a remarqué ses talents et l'a engagée à son service personnel.

Ombre / 1m66 / 63 kg / 22 ans

Métal 3 / Eau 4 / Terre 2 / Bois 2 / Feu 3

Don et Faiblesse : Enfant des Ombres et Recherchée

Talents : Acrobatie 2, Calligraphie 1, Comédie 1, Daoshù 3, Discrétion 2, Escalade 2, Lancer 1, Larcins 1, Méditation 1, Perception 1

Manœuvres de combat : Coup précis, Deux armes, Harcèlement, Parade totale

Taos : Bouclier Invisible 1, Dix Mille Mains 1, Esprit Clair 1, Foudre Soudaine 1, Œil Intérieur 1, Ombre Dissimulée 1, Pas Léger 1, Six Directions 1, Ying et Yang 1

Chi : 18

Souffle vital : 19 (7/5/4/2/1)

Défense passive : 8

Renommée : 6

Résistance : 5

Équipement : plusieurs daoshùs, outils de crochetage et d'escalade, matériel de grimage, plastron de cuir

Meng Shuang, garde du corps

Grand ami de Li Zu, Meng Shuang est à ses côtés depuis sa plus tendre enfance. Il l'a suivi dans son écolage militaire et lui a sacrifié sa carrière, écartant ses rivaux d'une main leste quitte à prendre le blâme. Il lui tient désormais lieu d'escorte et de bras droit avisé. Plus que jamais, il est déterminé à ce que rien ne trouble son ascension.

Combattant / 1m75 / 79 kg / 31 ans

Métal 4 / Eau 3 / Terre 2 / Bois 3 / Feu 2

Don et Faiblesse : Cuirasse de bronze et Loyauté du Chien

Talents : Art de la guerre 1, Chuishù 3, Commandement 1, Dùnshù 1, Équitation 1, Esquive 1, Intimidation 1, Jeux 1

Manœuvres de combat : Attaque suicide, Charger, Combat monté, Coup double, Mise à distance, Parade totale

Taos : Bouclier Invisible 1, Corps renforcé 2, Six Directions 1, Souffle Destructeur 1, Ying et Yang 2

Chi : 12

Souffle vital : 23 (11/5/4/2/1)

Défense passive : 8

Renommée : 5

Résistance : 6

Équipement : qiangshù, dùnshù, chuishù, armure de militaire complète et de qualité (+1 protection) et xiangqi (jeu d'échecs chinois)

ANNÉE 2005

Scénario **Kylm**, **Orlov** et **Benjamin Kouppi** • Illustrations **Rolland Barthélémy** et DP

Le lion jeune

pour *Te Deum pour un massacre*

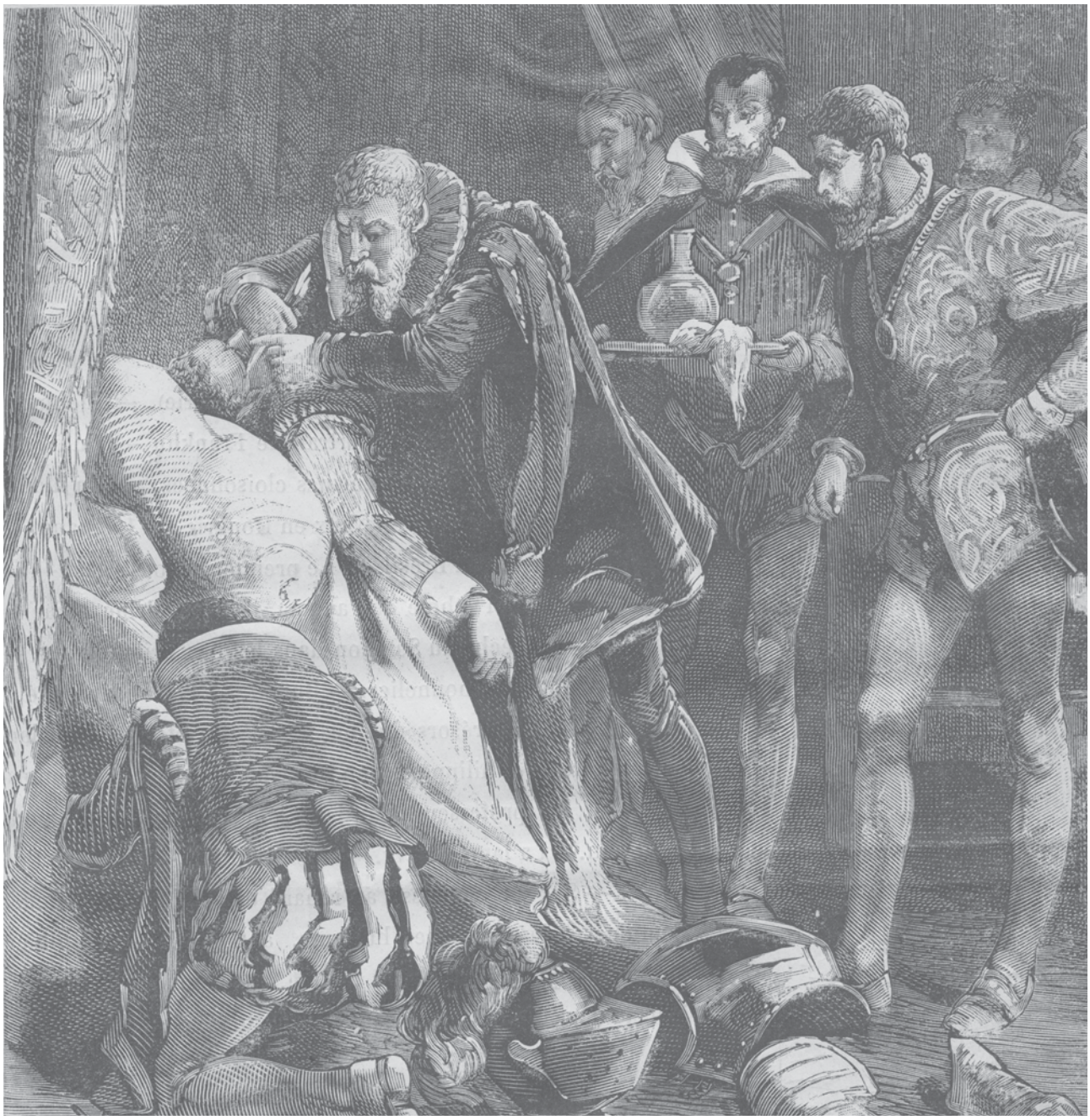
Contexte

Ce scénario précède les guerres de Religion qui forment le cadre habituel de *Te Deum pour un massacre*. Les différents partis à la Cour se cristallisent, si bien qu'il peut servir d'introduction à une campagne. Son contexte est structuré par trois points saillants :

- En ce début de l'été 1559, Paris est en fête. Depuis une semaine, on célèbre l'union d'Élisabeth de France, la fille d'Henri II et de Catherine de Médicis, avec le roi d'Espagne Philippe II, et celle de Marguerite de France, la sœur d'Henri II, avec le Duc de Savoie. Ce double mariage s'inscrit dans un contexte de paix extérieure. À Cateau-Cambrésis, le Roi de France a signé la paix avec ses homologues anglais et espagnol. Le premier mariage doit renforcer la paix avec le principal ennemi de la France, et le second cimenter l'alliance avec la Savoie, dont la position est stratégique.
- Sur le plan religieux, le roi Henri II a limité les progrès de la Réforme, mais une partie de la haute noblesse l'a embrassée. Si la guerre contre l'Espagne et l'Angleterre a sauvegardé l'unité du royaume, la paix rend lisible l'inclination de certains princes envers la Réforme et la formation d'un parti protestant à la Cour, notamment derrière l'amiral Gaspard de Coligny et le Connétable Anne de Montmorency.
- Les tensions internes se cristallisent alors que le roi agonise. Lors d'une joute organisée en parallèle des festivités nuptiales, le roi Henri II a été gravement blessé à l'œil par Gabriel de Montgomery, le capitaine de sa garde écossaise. Un éventuel décès ouvre la possibilité d'une nouvelle régence, que Catherine assumerait au nom de son fils François, âgé de quinze ans. Les Guise et le parti catholique intransigeant prendraient temporairement les rênes du royaume. Les princes protestants ont tout à craindre de cet avènement, qui les conduirait à prendre les armes contre le pouvoir royal.

Au début des années 2000, le jeu de rôle fleurit sur la scène amateur en explorant des directions que les productions commerciales n'avaient jusqu'alors jamais osé ne serait-ce qu'effleurer. C'est le cas avec **Te Deum pour un massacre**, qui prend le parti d'aborder de front une des périodes les plus douloureuses de l'histoire de France, les guerres de Religion. Il met en scène des personnages ordinaires pris dans des circonstances extraordinaires. Au-delà des oppositions religieuses, des luttes de faction et des intrigues de cour, les personnages de *Te Deum* tentent de suivre leurs propres buts et idéaux dans une société en pleine convulsion. Le système de jeu le retranscrit à travers le développement d'un riche historique du personnage qui met en valeur l'importance des relations sociales, des positionnements religieux et personnels.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/te-deum-pour-un-massacre



Enjeux

Les personnages, catholiques plus ou moins sincères, font partie de l'entourage de Gabriel de Montgomery, en bien fâcheuse posture, ou de Diane de Poitiers, en sursis. La santé du roi se détériorant, Gabriel devient un régicide potentiel, ce qui met en péril la renommée de sa maison, sa vie et l'avenir de ceux qui le soutiennent.

Ils doivent donc survivre socialement, voire physiquement, à une situation qui place leur protecteur sur la sellette. Pour ce faire, ils ont l'opportunité de nouer des alliances qui leur permettront de rester à la Cour de France, voire de soigner le roi, mais risquent de devenir des parias.

Configuration

En hommage à Anne Vétillard, qui affectionnait ce dispositif, chaque joueur dispose d'un personnage principal et d'un personnage secondaire, l'un issu de la noblesse, l'autre de la roture. Les relations entre personnages seront plus riches si le personnage de basse condition choisi est le dépendant du personnage de bonne naissance d'un autre joueur. La mixité sociale et sexuelle permettra aux joueurs d'explorer la richesse des interactions sociales dans ce Paris du second XVI^{e} siècle.

Les lieux

L'Hôtel des Tournelles

Résidence royale devant laquelle se déroulait la joute, ce vaste domaine en plein Paris est ceint d'une muraille médiévale construite à l'époque de la domination anglaise. Il comporte plusieurs parcs, jardins et potagers, une ménagerie abritant des animaux exotiques, dont des lions et des éléphants, une écurie et une place de parade pour les exercices hippiques. Outre les logis du roi, situés dans une aile du bâtiment principal, se dressent également le couvent de Sainte-Catherine-du-Val-des-Écoliers, des corps de ferme dont certains abritent la garde écossaise du Roi ainsi que toute sorte de dépendances pour la domesticité. Au milieu du parc, un labyrinthe arboré et une tour désaffectée, laquelle est un ancien observatoire, offrent d'excellentes cachettes.

Les lieux sont vite envahis par les courtisans qui se logent où ils peuvent, suscitant d'interminables querelles. Les Grands logent dans leurs hôtels parisiens tandis que la Reine dort au Louvre, même si elle passe l'essentiel de son temps soit dans l'antichambre de son mari, soit à prier dans l'église Sainte-Catherine située dans le couvent. Dans ces circonstances, il est difficile de contrôler l'accès au Roi. La circulation dans le domaine et les bâtiments est libre et l'on peut accéder sans difficultés à son antichambre. Seul l'accès à la chambre de douleur où gît Henri II est interdit. N'y accèdent que les médecins, leurs domestiques et la Reine.

La chambre du roi est simple : un grand lit où le Roi est alité, des tables de travail et quelques sièges pour les médecins. Les tables sont encombrées de potions et d'onguents. Le médecin du Roi, Jean Chapelain, supervise quatre aides qui confectionnent potions et onguents et lui fait ingérer des potions destinées à provoquer la fièvre entre deux saignées.

L'ambiance dans le Palais est quelque peu étrange. Courtisans, gardes et domestiques se mêlent aux Grands et à leur entourage. On y prie pour la santé du roi, on discute de l'avenir encore plus et l'on mange et boit énormément, jusqu'à l'échauffement du sang et des sens. Le spectre de la mort du Roi pèse sur l'ambiance. Chacun calcule les conséquences d'une fin de règne et la nervosité gagne.

Animez les lieux et offrez des opportunités d'alliances à l'aide des événements suivants :

- Deux courtisans épris de boisson hurlent, pleurent et crient à tout-va leur intention de tuer Montgomery si le Roi venait à décéder.
- Des domestiques des Guise et de Coligny se bagarrent, ou prennent à partie un PJ domestique pensant qu'il est de l'autre faction.
- Un courtisan doit se battre en duel et demande à un personnage noble d'être son témoin.
- Un animal de la ménagerie s'est échappé et sème le désordre.
- Des domestiques un peu benêts parcourent le parc à la recherche d'arbres rares pour un astrologue de Catherine.

La rue parisienne

Paris bruit de rumeurs, transformées en théories du complot par des prêcheurs fanatiques comme Simon Vigor. Les protestants et leurs agents tenteraient d'assassiner le Roi grâce aux Montgomery avec la complicité des médecins. La Cour et l'entourage de Catherine privilégient l'apaisement, préférant que les Parisiens prient pour la santé du Roi.

Personne n'attaque les PJ lors de leurs déplacements, mais l'atmosphère est explosive :

- Reconnus comme liés aux Montgomery, les personnages reçoivent une pluie de fruits pourris.
- Un attroupement se forme devant une aubépine qui s'enflamme au cimetière des Innocents, signe que Dieu est fâché de la présence de Protestants en ville ; les corbeaux s'envolent de la tour de Nesle, signe qu'un malheur se prépare aux Tournelles ; le lait d'une vache du troupeau du Pré Saint-Gervais surnommée Poitevine a tourné, signe que le Roi a été empoisonné par Diane de Poitiers.
- Un des PJ domestiques du groupe est aguiché par des prostitué(e)s, qui l'entraînent dans un traquenard tendu par des caïmans au coin d'une ruelle.
- Le Duc d'Albe a fait venir un médecin de Bruxelles, mais la rumeur court qu'il serait en fait un empoisonneur. L'un des PJ est reconnu comme ce médecin par une foule anxieuse de protéger le roi des agissements machiavéliques de ces diables espagnols.
- Les bouchers des Halles, menés par leur curé Nicolas Vignard, imposent une taxation pour leur procession en l'honneur de la guérison du Roi. Leur refuser un écot suscite leur colère. Ils accusent alors les PJ d'être des hérétiques.
- Si les PJ ont trop provoqué la foule, une délégation conduite par le curé Vigor vient réclamer leur tête auprès de Catherine.

Déroulé

30 juin 1559 : Henri II est blessé. Emmené à l'Hôtel des Tournelles, il est alité et assigné au repos. Conscient par intermittence, il pardonne à Gabriel, qu'il reçoit à son chevet, et maintient la préparation du mariage de Marguerite. Cependant, le père de Gabriel, Jacques de Montgomery, le convainc de se retirer à Lorges, sur leurs terres, et reste à Paris pour protéger les intérêts de la maison. François de Guise persuade la Reine de faire mander Ambroise Paré, bien qu'il soit le médecin de Diane. Le Duc d'Albe s'en remet à Vésale, son médecin résidant à Bruxelles. Enfin, Catherine de Médicis fait interdire l'hôtel à Diane de Poitiers, sa rivale.

1er juillet 1559 : le roi est encore assez conscient pour recevoir. Vésale, arrivé dans la soirée, est autorisé à examiner les plaies. Il s'oppose aux médecins du roi, en particulier à Jean Chapelain sur la nature et le danger de la blessure. Les controverses restent feutrées. Paré, qui a reçu des consignes des Guise, reste à distance, laissant Vésale en minorité.

4 juillet 1559 : l'état du roi s'aggrave subitement. Inconscient, il est paralysé du côté gauche et gémit. La plaie s'infecte et suppure de sang, de pus et de liquide cervical. Vésale propose à Paré d'opérer une trépanation pour déloger les éclats de lance logés dans le cerveau. Les autres médecins convainquent Catherine qu'une telle opération est trop risquée et oblitérerait les facultés du Roi. Les Guise, favorables à la survie d'un Roi durablement diminué, incitent Paré à s'entraîner.

Les lames s'affûtent. La perspective d'un changement de pouvoir et d'une régence aiguise les appétits. Les personnages devront négocier des alliances pour éviter que la Reine n'abatte sa vengeance sur l'ensemble de la maison Montgomery. Différentes factions utilisent les PJ pour avancer leurs plans, leur créant un espace qu'ils ont intérêt à employer pour gagner la grâce de la Reine, que ce soit en contribuant aux soins du Roi, ou en obtenant la neutralité voire la protection de Grands, comme les Guise.

10 juillet 1559 : le roi Henri décède lorsque l'infection gagne les poumons. Vésale décrit des flots de pus et une commotion au cerveau – un caillot sanguin. Soit les PJ ont sauvé le crédit de leur maison, voire celui de leur protecteur et peut-être même le Roi, soit ils sont devenus des parias.

Factions

La Reine

Catherine de Médicis est l'épouse d'Henri II et la reine de France. Elle veut que le Roi vive, ne peut s'empêcher d'en vouloir aux Montgomery, mais reste modérée envers Diane de Poitiers, maîtresse du Roi et éternelle rivale. Elle entretient au Louvre un entourage d'astrologues et de prêtres catholiques qui exercent sur elle une forte influence. Méfiante envers les protestants, elle s'appuie sur les Guise et en particulier sur le Duc François, Grand Chambellan du royaume.

Rôle : l'enjeu principal du scénario est de convaincre la Reine que les PJ ne sont pas les amis d'un régicide. Pour chacune des actions suivantes, les personnages augmentent sa confiance d'1 point, sur une jauge notée de 0 (vengeance) à 6 (bienveillance) :

- Participer activement aux soins du Roi ;
- Lui faire accepter la trépanation ;
- S'éloigner de Diane de Poitiers, au moins en façade ;
- Impressionner favorablement un théologien ou un astrologue de son entourage ;
- Obtenir la confiance des Guise, lesquels comprennent le danger de voir basculer les Montgomery dans le camp des réformés ;
- Calmer la rue parisienne.

Nuisances : entre le 30 juin et le 4 juillet, la Reine est trop occupée pour agir contre les Montgomery. À partir du 4, son entourage devient plus hostile et peut avoir recours aux actions suivantes :

- Un publiciste fait circuler un pamphlet accusant Gabriel d'être un régicide et un ennemi du genre humain. Pour le contrer, il est possible de soudoyer l'imprimeur ou d'imprimer une réfutation plus habile.
- Des mercenaires italiens de la maison de la Reine provoquent les suivants masculins ;
- Un courtisan défie un gentilhomme en duel.

Les Montgomery

Gabriel de Montgomery, seigneur de Lorges, est un officier d'une vingtaine d'années. Capitaine de la garde écossaise du roi, c'est-à-dire de la compagnie chargée de sa protection, il a fait la guerre contre les Espagnols et les Anglais entre 1557 et 1559. La charge de capitaine lui a été transmise par son père, Jacques, qui a renoncé à cette fonction prestigieuse pour prendre le titre de comte de Montgomery. Gabriel se sent coupable d'avoir blessé le roi et quitte Paris sitôt le pardon obtenu.

Jacques de Montgomery, comte de Montgomery, est le père de Gabriel. Ancien capitaine de la garde écossaise, il a servi fidèlement François I^er^ et Henri II avant de transmettre sa charge. Il a travaillé dur pour asseoir sa place de comte et constituer un domaine solide. Il considère avec angoisse les conséquences de la blessure du roi car il sait que Catherine peut très bien reprendre ce que son mari a donné.

Rôle : Jacques compte sur les PJ pour redresser le crédit de sa maison. Il connaît la cour et comprend les enjeux de la situation mais c'est un homme à l'honneur chatouilleux et intransigeant. Il peut conseiller les PJ sur les alliances à nouer, et leur faire aménager des chambres et paillasses au sein de la garde écossaise. En revanche, il n'intervient pas directement car il sait son sang trop chaud pour supporter les injures et la méfiance. En outre, rester à distance lui évite d'être accusé de protéger son fils.

Nuisances : Jacques a le sang chaud. Arrangez-vous pour que les PJ comprennent qu'il vaut mieux le cantonner à ses quartiers avec ses anciens camarades que dans l'hôtel où les provocations le pousseront à défier tout un chacun en duel.

Les Guise

Le duc François et son frère **le cardinal Charles** sont à la tête de la plus importante faction politique de France. La mort d'Henri II est une aubaine qui les placerait potentiellement aux commandes du royaume. En effet, non seulement, François de Guise exerce une influence importante sur sa nièce, Marie Stuart épouse de François de Valois, prince héritier en titre mais il peut également, en tant que Grand Chambellan, exercer une influence importante lors du conseil de régence, duquel il est membre de droit. François pousse cependant Ambroise Paré à proposer la trépanation.

Rôle : Habitués à dispenser des faveurs, les Guise ne refuseront pas grand-chose aux PJ. Ils peuvent les aider à accéder à leur ami Ambroise Paré, à apaiser Catherine de Médicis, voire à ramener à la raison la foule parisienne. En retour, Jacques devra rejoindre leur clientèle, ce qui le place devant un dilemme moral face à ses anciens compagnons d'armes Montmorency et Coligny.

Les atteindre directement est difficile. François de Guise réside à son hôtel, l'actuel hôtel Soubise. Obtenir une entrevue est à la portée d'un gentilhomme, mais la liste d'attente est très longue, sauf à verser au moins quarante livres aux secrétaires. Il est plus rapide de passer discrètement par Diane de Poitiers ou de provoquer une rencontre avec le Duc lorsqu'il quitte son hôtel pour se rendre au jeu de Paume, aux Tuileries ou à l'église Saint-Germain l'Auxerrois.

Nuisances : les Guise ne veulent pas la ruine des Montgomery, mais ils exploitent la situation et réagissent avec violence à la moindre diffamation ou friction avec leur entourage, qu'il s'agisse d'autres gentilshommes ou de domestiques. Si la Reine ordonne la saisie des biens des Montgomery après le 10 juillet, ils se joignent à la meute.

Le parti protestant

Anne de Montmorency et **Gaspard de Coligny** : ces deux gloires militaires représentent ce qui ne s'appelle pas encore le parti protestant. Montmorency, de retour de captivité aux Pays-Bas, est un chef de guerre. Sa clientèle basculant dans la Réforme, il la suit. La conversion de Coligny est plus personnelle, mais d'autant plus sincère. Aucun d'entre eux ne désire rompre avec l'autorité royale. Ils souhaitent en obtenir des concessions vis-à-vis du culte réformé. La blessure et la mort d'Henri II ne les réjouissent pas, mais ils y voient l'opportunité d'avancer leurs pions et d'obtenir le retrait des édits royaux les plus punitifs envers leurs coreligionnaires. À partir du 4 juillet, lorsque la possibilité de la mort du roi devient plus concrète, ils deviennent plus actifs et se préparent à la guerre car ils savent que la régence correspondra à un raffermissement de l'emprise des Guise et de l'entourage catholique de Catherine de Médicis.

Rôle : ils sont essentiellement là en observateurs mais, n'ayant plus de fonctions publiques, sont faciles d'accès et aideront volontiers les PJ si les choses tournent mal, d'autant plus que les Montgomery disposent de places fortes. Dans ce cas, les Montgomery basculent du côté protestant.

La Maîtresse royale

Diane de Poitiers, maîtresse d'Henri II, est encore très éprise du Roi. Elle est aussi triste que dépourvue de soutiens et ne peut plus se présenter aux résidences royales, aussi demeure-t-elle dans l'hôtel qu'Henri II lui a offert, rue de Rouen.

Rôle : Diane de Poitiers peut aider les PJ à entrer en relation avec Ambroise Paré, son médecin personnel, et donner accès aux Guise, d'anciens protégés avec lesquels elle partage une foi catholique intransigeante. Diane monnaie son soutien et demande à voir Henri II, même secrètement, ou, à défaut, à ce qu'on glisse dans ses traitements de l'or liquide, la solution alchimique qui serait le secret de son éternelle beauté.

Les médecins

Ambroise Paré. Chirurgien du roi et médecin de Diane, il a été appelé au chevet d'Henri II par l'entremise des Guise. Le soutien d'un autre médecin lui est précieux face à l'hostilité de Chapelain. En échange, il plaide en sa faveur auprès de Catherine, voire des Guise. Il a également besoin d'être conforté dans son idée de trépanation, qu'il sait hasardeuse. Il demande aux PJ roturiers de lui procurer des crânes frais pour s'entraîner, puis invite le PJ médecin à pratiquer avec lui. Courir après des crânes dans les cimetières parisiens demande de connaître un peu les milieux criminels pratiquant le trafic de cadavres ou d'aller traîner près des gibets ou des fosses communes. Pour sauver les apparences, Paré spécifie qu'il veut des crânes de morts damnés, de criminels ou de comédiens, mais se montre peu regardant une fois qu'il peut pratiquer.

Andreas Wytinck van Wesel, alias **André Vésale.** Chirurgien de Philippe II, il enseigne à Bruxelles d'où le duc d'Albe, qui a remplacé Philippe II pour la cérémonie de mariage, l'a fait venir. Vésale est un authentique humaniste. Épouvanté de l'impéritie du corps médical et du désordre qui règne dans la chambre, il le fait savoir à ses pairs. Seul Paré trouve grâce à ses yeux et il le soutient dans l'idée de trépaner le royal crâne. Malheureusement, Catherine, mal informée par Jean Chapelain, se méfie de lui. Il se montre ouvert et accepte l'aide d'un PJ médecin maître de son art, voire lui propose de le rejoindre à Bruxelles s'il est impressionné.

Jean Chapelain est médecin du Roi depuis François Ier. Il fut autrefois un bon médecin mais reste figé dans ses certitudes, ne raisonnant qu'en termes d'humeurs à purger. C'est donc en provoquant la fièvre qu'il entend purger l'affection. Il coordonne une équipe de médecins incapables de prendre des initiatives, bien qu'ils se disputent constamment l'honneur de faire prendre les décoctions et potions au Roi.

Rôle : les médecins doivent soigner le Roi mais les chirurgiens, Paré et Vésale, sont marginalisés jusqu'au quatrième jour et ne peuvent rien prescrire. Ils regagnent la parole quand la plaie recommence à suppurer et proposent une trépanation pour retirer les éclats de lance logés dans la cavité orbitale. Le Roi resterait condamné mais obtiendrait un répit.

Nuisance : Chapelain fait obstacle à la trépanation, qu'il estime trop dangereuse, et jouit de l'oreille de Catherine. Il est possible d'amoindrir son crédit auprès de la Reine. Avide d'argent, il s'octroie de généreux émoluments, partage sa maison avec son confrère Honoré Castelan dans une douteuse intimité, et entretient des relations avec plusieurs domestiques. Une enquête auprès des domestiques de l'hôtel ou des services du Chambellan, c'est-à-dire des Guise, donnerait aux PJ les moyens de pression ou de discrédit nécessaires. Ces derniers sont en possession d'une lettre laissant à penser qu'il a été l'amant de Louise de Savoie, la mère de François Ier, au moment où elle lui a offert le domaine du Petit Bourbon.

Épilogue : le vieux lion surmonté

Lorsque le Roi meurt, le destin des PJ et des Montgomery dépend de la confiance de Catherine.

- Supérieure ou égale à 6 : Catherine considère que les Montgomery se sont rachetés. Gabriel n'est pas déclaré régicide, les biens du clan ne sont pas saisis et les PJ trouveront même un bon accueil à la Cour.
- De 3 à 5 : Catherine conçoit encore de la rancœur envers les Montgomery et déclare Gabriel régicide, le poussant à la fuite. Elle ne touche pas aux biens de la famille et ne s'en prend pas aux PJ, qui peuvent paraître à la Cour.
- De 1 à 2 : la Reine déclare Gabriel régicide et ordonne la saisie des biens de sa maison. Les personnages qui n'ont pas changé d'allégeance doivent quitter la Cour.
- À zéro, la Reine abat une vengeance terrible sur les Montgomery. Les PJ doivent eux aussi fuir le royaume.

Le lion ressuscité ?

Si l'opération a pu avoir lieu et réussir, la guérison éteint tout désir de vengeance chez la Reine, qui comble d'honneurs les PJ. La campagne entre dans l'uchronie. Le roi récupère de l'infection, mais l'hémiplégie et la trépanation l'ont diminué. Cette faiblesse entraîne le royaume dans les guerres de religion aussi sûrement que la régence. Par commodité, vous pouvez estimer que le roi décède dans d'autres circonstances quelques mois plus tard.

Prétirés nobles

Éléonore Damoiseau (27 ans)

Demoiselle puis dame de compagnie de Diane de Poitiers, vous avez fait de la Cour votre terrain de jeu et consolidé la position de votre protectrice, une femme admirable et lettrée. Vous n'atteignez pas son érudition, mais excellez dans l'art de l'intrigue et l'avez rapprochée des Montgomery. Votre main est de fer, votre gant de velours, et vous n'avez pas l'habitude qu'on vous désobéisse. Pour rien au monde vous ne quitteriez la Cour pour rejoindre votre seigneurie de Brévonnes natale.

Savoir 2
Latin : 2
Lire/Écrire : 3
Jeux de table : 3
Stratégie : 5
Sensibilité 3
Instrument de musique 2
Littérature 4
Perspicacité 4
Entregent 5
Baratin : 4
Chant :2
Commander : 4
Danse : 2
Discrétion : 3
Étiquette : 4
Éloquence : 4
Pose : 5
Puissance 2
Lutte 3
Complexion 2
Dive bouteille 2
Natation 2
Adresse 2
Couture 2
Équitation 4
Esquive 4
Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *Autorité*

Trousseau : 15 livres, un costume somptueux et des bijoux sublimes, un nécessaire à maquillage, deux costumes de cour très élégants, une haquenée harnachée de grande valeur, un exemplaire du *Traité des Manières* de Giovanelli della Casa, du *Prince* de Nicolas Machiavel, de *L'Heptameron* de Marguerite de Navarre, des romans comiques de Rabelais, de la *Défense et illustration de la langue française*, un sceau.

Relations :

- Marie-Adélaïde est entrée à votre service comme chirurgienne sur recommandation d'Ambroise Paré ; vous tenez sa compétence en haute estime mais son regard vous met mal à l'aise.
- Vous avez séduit Michel de Lorges pour approcher les Montgomery ; ce souvenir ne devrait pas être aussi doux, d'autant qu'il va peut-être falloir vite s'en éloigner.

Michel de Lorges (23 ans)

Fils bâtard de Jacques de Montgomery et de la gouvernante de ses filles, vous avez eu le privilège d'être élevé avec vos frères et sœurs, de connaître votre mère et d'être éduqué par un maître d'armes. Vous gardez une affection particulière pour Gabriel, avec qui vous avez partagé les coups durs de la dernière guerre d'Italie, et une détestation farouche de l'océan, sur lequel vous avez fait vos classes.

Savoir 1
Lire / écrire 1
Fauconnerie 1
Stratégie 2
Tactique 3
Sensibilité 2
Navigation 2
Perspicacité 4
Vénerie 4
Entregent 3
Baratin 2
Commander 2
Danse 3
Éloquence 2
Étiquette 3
Mendier 1
Pose 2
Puissance 4
Bagarre 4
Saut 3
Complexion 2
Natation 3
Adresse 4
Arquebusade 2
Équitation 4
Escalade 2
Escrime 5
Jeux de dés 2
Jeux de cartes 2
Jeu de paume 3
Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *En garde*

Trousseau : 60 livres, trois costumes de cour très élégants, des bijoux, une épée, un chien de chasse, un cheval

Relations :

- Éléonore Damoiseau s'est servie de vous pour se rapprocher votre père de Diane de Poitiers. Le souvenir de son étreinte brûle votre âme. Tout cela n'était-il que mascarade ?
- Vous commandez la cornette de Guigues, mais son amitié avec votre père interfère avec votre commandement.

Ysart Le Sens (43 ans)

Votre père était le président à mortier du Parlement de Rouen et vous étiez destiné au droit, quand votre maître, le brillant théologien Lefèvre d'Etaples, a triomphé d'un procès en hérésie. Radical dans vos exégèses, vous vous attirez moins d'ennuis depuis que vous êtes le confesseur de Gabriel Montgomery, un esprit subtil et ouvert. Vous êtes l'abbé d'une riche abbaye mais n'y mettez jamais les pieds. Seule compte la Cour.

Savoir 5
Angéologie 1
Droit 1
Fauconnerie 1
Grec ancien 4
Hébreu 1
Latin 4
Lire / Écrire 4
Philosophie 3
Théologie 5
Sensibilité 2
Peinture 1
Perspicacité 3
Entregent 4
Baratin 2
Comédie 4
Danse 2
Discrétion 2
Éloquence 5
Enseigner 3
Pose 2
Puissance 1
Bagarre 2
Complexion 2
Canotage 2
Dive bouteille 2
Adresse 2
Escrime 2
Esquive 4
Lancer 2

Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *Polémiste*

Trousseau : 75 livres, un costume ecclésiastique élégant, un chapelet, une bible manuscrite en latin, *Les Exercices spirituels* d'Ignace de Loyola, le *De Maria Magdalena* de 1516 de Lefèvre d'Etaples (distinguant Marie Madeleine de la pécheresse et de Marie de Béthanie), *L'Eneide* de Virgile, *De Senectute* de Cicéron, *L'Anabase* de Xénophon, *L'Iliade* d'Homère, *Le Banquet* de Platon, *Les Odes* d'Ovide, *La Cité de Dieu* de Saint-Augustin, *La Somme théologique* de Saint-Thomas d'Aquin, les *Contemplationes Idiotae de amore divino* de Virgine Maria, une plume, un encrier, une dizaine de feuilles.

Relations :

- Gabriel de Montgomery vous a chargé d'instruire son frère Michel des subtilités de la foi auxquelles il semble tout à fait hermétique, mais l'heure est plutôt à l'empêcher de se compromettre.
- Votre servante Margaux est bien trop dégourdie pour être honnête. Allez-vous employer ses talents ou la remettre sur le chemin du salut ?

Prétirés roturiers

Marie-Adélaïde Fabrie (36 ans)

Ce n'est pas commun, mais vous êtes chirurgienne, et vous avez même prêté serment. Apprentie, votre existence a pris un tournant radical au contact des planches d'anatomie que tirait l'atelier d'imprimerie qui jouxtait la maison du maître. Vous avez su délivrer son épouse d'un siège, puis commencé à officier, si bien que votre réputation a attiré l'attention d'Ambroise Paré. Votre talent pour le croquis, votre petite connaissance du latin, mais surtout la précision de vos gestes opératoires ont fait de vous une assistante précieuse sur les champs de bataille. La Cour vous ennuie, l'action vous manque.

Savoir 4
Anatomie 4
Connaissance des simples 4
Intendance 2
Latin 1
Lire et écrire 2
Médecine 4
Vénerie 2
Sensibilité 2
Dessin 4
Évaluation 2
Perspicacité 3
Sculpture 2
Entregent 2
Baratin 4
Chant 2
Discrétion 2
Dressage 5
Éloquence 2
Marchandage 2
Mendier 3
Puissance 1
Lutte 4
Complexion 2
Dive bouteille 3
Adresse 5
Couture 3
Crochetage 2
Chirurgie : 5
Escalade 3
Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *Disciple d'Esculape*

Trousseau : 15 livres, un costume de voyage robuste, un costume de bourgeoise défraîchi, le traité *De humani corporis fabrica* de Vésale, *masque* et bec de médecin, deux belladones, deux absinthes, deux aigremoines, deux myrtes, charpie, bandages, lancettes, aiguilles courbe de chirurgie, scie de chirurgie, une dizaine de feuilles de papier et des mines de plomb, et « Cerbère » son chien de garde

Relations :

- Vous êtes la chirurgienne attitrée d'Éléonore Damoiseau. Tout serait parfait si vous n'en pinciez pas pour elle malgré la distance sociale et l'interdit.
- Vous avez soigné Guigues d'une blessure mortelle. Il vous rebat les oreilles avec sa dette alors que vous n'avez fait que votre devoir de chirurgien militaire.

Margaux, dite « Margaux les trois mains » (46 ans)

Vous avez gardé de votre enfance misérable une pugnacité douloureuse, un talent indéniable pour forcer les serrures, une main baladeuse et des amitiés faussement candides dans le milieu des caïmans. Votre expérience de domestique est cependant sans défauts : votre cuisine est aussi épicée que raffinée et vous savez vous faire discrète au point d'être invisible.

Savoir 1
Comptabilité 2
Sensibilité 2
Cuisine 5
Évaluation 2
Perspicacité 4
Entregent 3

Baratin 2
Discrétion 4
Étiquette 3
Intimidation 2
Marchandage 5
Puissance 2
Bagarre 5
Complexion 3
Dive bouteille 3
Adresse 5
Braconnage 2
Crochetage 5
Détrousser 5
Lancer 3
Esquive 4
Se cacher 5
Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *Gourmet*

Trousseau : 2 deniers, une livrée de domestique, un manteau discret à larges rabats, un grand sac de toile, une batterie de cuisine complète de premier ordre (marmites, broches, casseroles, poêles…), un jeu de passes, un gourdin, un poignard.

Relations :

- Vous êtes au service d'Ysart Le Sens, qui apprécie vos petits plats, et vous l'appréciez assez pour le faire profiter de vos autres petits talents à son insu.
- En votre folle jeunesse, vous avez fricoté avec Guigues. C'était un mauvais garçon, son parfum de liberté vous plaisait. Maintenant, il sent surtout la mort.

Guigues, dit « La Guigne » (48 ans)

Vous êtes passé d'une adolescence de maraude qui sentait la poudre et la corde aux champs de bataille de l'Europe. Vous avez crevé de faim et ressenti la terreur face aux tercios espagnols plus souvent qu'à votre tour, mais contrairement aux copains, vous avez survécu et attiré la sympathie d'un gars puissant. Faut dire que votre hallebarde et votre vice lui ont bien des fois sauvé son cul, au Jacques de Montgomery.

Savoir 1
Armurerie 2
Sensibilité 1
Entregent 2
Baratin 2
Intimidation 2
Puissance 3
Armes d'hast 5
Bagarre 4
Forcer 4
Forge 2
Lutte 2
Complexion 4
Dive bouteille 4
Natation 4
Adresse 5
Acrobatie 2
Arquebusade 5
Escrime 5
Esquive 3
Jeux de dés 4
Pêcher 2
Bienveillance : *10*
Providence : *1d4*
Grâce : *Coup de Jarnac*

Trousseau : 2 sols, une casaque militaire défraîchie, un morion, un pourpoint de buffle, un pistolet à rouet, une pique, un fauchon, une dague, un coutelas, une flasque remplie de vin clairet, trois dés en os.

Relations :

- Vous servez désormais dans la cornette de Michel de Lorges, comme a demandé le paternel. Il a du talent mais pas d'expérience, alors vous n'obéissez que d'une oreille.
- Marie-Adélaïde Fabrie a retiré la lame de la faucheuse de votre corps, enfin des éclats de balle. Vous avez une dette, mais elle veut rien savoir.
- Margaux était un beau morceau, dans le temps. Elle faisait l'appât pour votre bande, et puis elle vous a eu. C'est de l'histoire ancienne, mais vous bégayez en lui parlant.

ANNÉE 2006

Un scénario d'**Olivier Legrand** • Illustrations de **Michaël Janod** et DP

Berserkergang
pour *Cold City*

Berserkergang : Mot désignant l'état de rage meurtrière des guerriers berserks.

Avant-propos

Berserkergang est un scénario d'introduction qui, tout comme le scénario proposé dans les règles de base (« Le Huitième Prisonnier »), se présente sous la forme d'une trame d'investigation, sur laquelle le MJ et les joueurs pourront greffer diverses péripéties supplémentaires, notamment en fonction des objectifs secrets spécifiques à chaque personnage-joueur et des rapports de Confiance existant au sein du groupe.

Prologue : Octobre 1949

Voilà près de six mois que le blocus de Berlin a été levé. Fin septembre, l'annonce de la première explosion nucléaire soviétique a décidé le président américain Truman à lancer une politique de réarmement. Il règne depuis peu une atmosphère de guerre imminente. Les dernières nouvelles du monde incluent les purges staliniennes en Hongrie (exécution du ministre Laszlo Rajk) et la proclamation officielle de la RDA. En RFA, Konrad Adenauer, ex-maire de Cologne, protégé des Américains, en délicatesse avec les Britanniques, a été élu Chancelier, créant des tensions entre les Alliés.

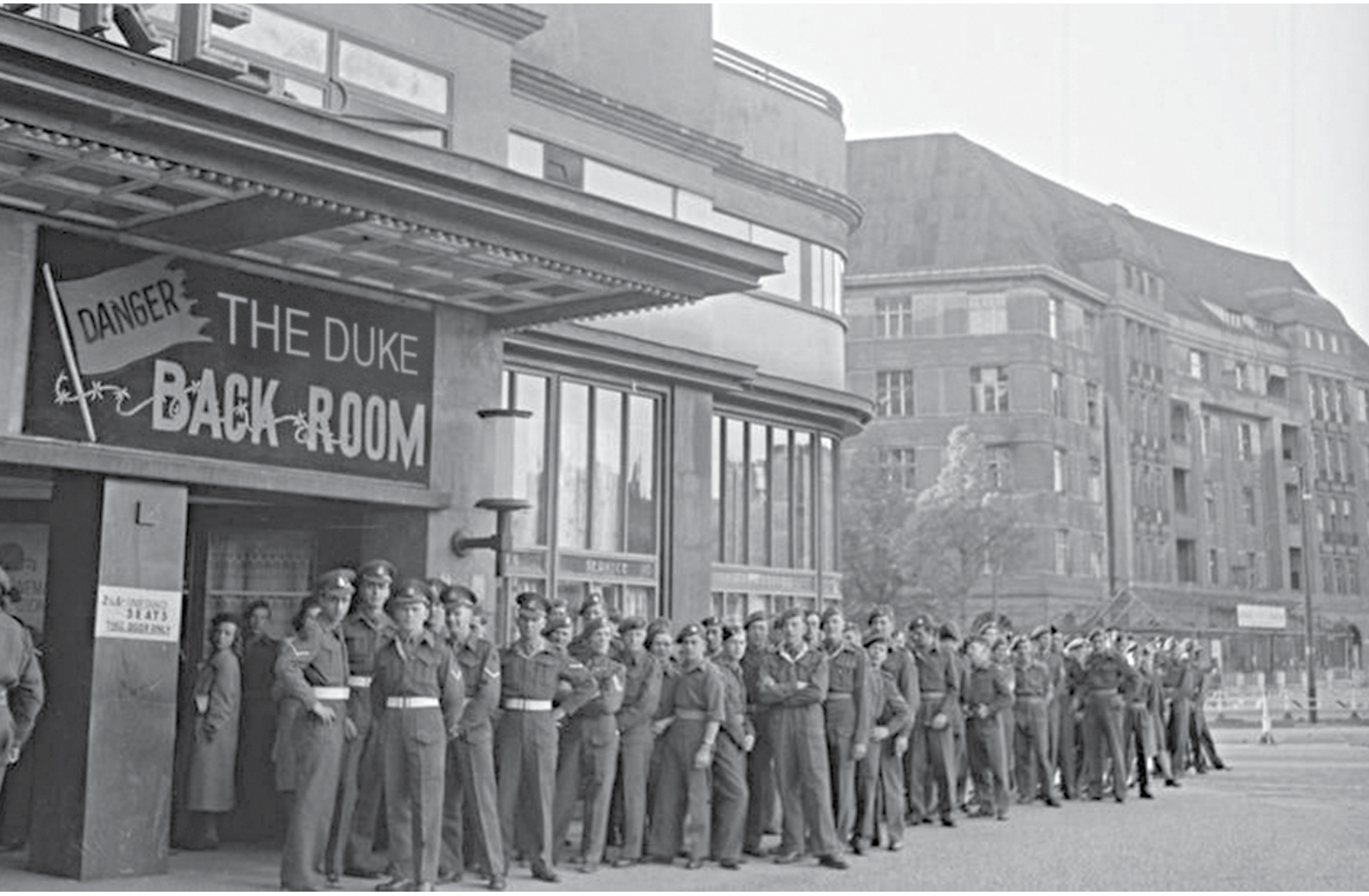
Convocation au QG

Les enquêteurs ne se connaissent pas. Le groupe est donc formé « en urgence » par le Major Brian Hadley-Pierce, qui sera leur superviseur direct. Pierce est un des membres fondateurs de la RPA. Ancien du SOE, il a donné les quatre dernières années de sa vie à la RPA, dont il est devenu une des légendes vivantes. Il est aussi gravement malade, rongé

Cold City est un jeu de Contested Ground Studio, publié en version française par la regrettée Boite à Heuhh en 2013. Dans le Berlin de l'immédiat après-guerre, les joueurs incarnent des agents chargés de liquider les monstruosités issues des expérimentations nazies. Les agents servent tous le RPA (*Reserve Policy Agency*), une agence interalliée, mais dépendent aussi de leur puissance de tutelle. Dans le contexte de la Guerre Froide, ces puissances se déchirent et les alliés d'hier deviennent les ennemis du jour.

Pourtant, il faut bien s'entraider quand vient le temps de se confronter à l'horreur. *Cold City* le traduit par un système très habile de points de confiance. Ils sont à double tranchant : un personnage qui en épaule un autre lui donne des bonus à hauteur des points investis, mais ces derniers peuvent aussi lui servir à recevoir des bonus lorsqu'il trahit. Ces mécaniques, très adaptées à l'ambiance du jeu, montrent que les réflexions tenues au sein de *The Forge* sur le système de jeu commençaient à porter leurs fruits : elles viennent très précisément de cet atelier par l'intermédiaire d'un premier jeu, *The Mountain Witch* (2004).

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/cold-city



par un cancer causé par des radiations reçues lors d'une opération secrète en 1947. Retiré du service actif, il est affecté à la formation des nouveaux et à diverses tâches administratives – ce qu'il vit très mal. Devant son insistance à « reprendre du service », il se voit confier l'affaire détaillée ci-dessous et réunit en urgence une nouvelle équipe. Il était justement en train d'étudier les dossiers des PJ… Ceux-ci sont donc convoqués au QG, un samedi à 15 h, par une après-midi grise et pluvieuse. Après de brèves présentations, le Major leur expose la situation.

L'Affaire

La veille au soir, deux officiers du 1er bataillon du régiment du Devonshire & Dorset, le Capitaine John Flandry et le Lieutenant William Hart, ont été tués dans une rue du secteur britannique par une créature non-identifiée. Il y a eu des cris, des rugissements et des coups de feu, mais aucun témoin direct, en dehors d'un troisième homme, le Lieutenant Simon Poole, blessé et en état de choc.

L'attaque a eu lieu vers 2 h 40 du matin (il y a donc une douzaine d'heures), peu avant la fermeture d'un bar de nuit fréquenté par les militaires anglais, le Duke of Wellington (alias le « Duke »).

Un quatrième officier britannique, le Lieutenant Thomas Jeffreys, alerté par les hurlements et les coups de feu, s'est rué hors du Duke mais est arrivé trop tard ; il a eu le temps d'apercevoir « une forme » semblable à « une espèce d'ours ou de grand singe » disparaître dans la nuit. Il tire à plusieurs reprises, sans toucher sa cible. Les recherches improvisées n'ont rien donné.

À cause de l'identité des victimes, la Police Militaire britannique mène sa propre enquête, ce qui complique quelque peu les choses ; il est donc vital que les PJ bouclent l'affaire aussi rapidement que possible, afin que la RPA puisse « garder le couvercle fermé », selon l'expression du Major.

Le flair, l'expérience et les archives du Major lui suggèrent que le « monstre du Duke » était un Altéré, plus précisément le produit d'un programme scientifique nazi, le Projet Berserker. Cette créature doit être localisée et éliminée au plus vite, avant qu'elle ne fasse d'autres victimes ou que son existence ne soit révélée au grand jour.

Acte I : Premières Investigations

Répartition des tâches

Hadley-Pierce répartira les tâches jusqu'au prochain briefing, prévu pour ce soir 23 h. Selon leur profil et leurs compétences, les agents pourront :

- effectuer (ou assister à) l'autopsie de Flandry et Hart, prévue pour 17 h à la morgue de la RPA ;
- éplucher les dépositions des témoins recueillies par les hommes de la PM, dont la RPA s'est procuré copie ;
- prendre connaissance des informations que possède la RPA sur le Projet Berserker ; ce dossier a été compilé par le Dr Llewellyn, médecin britannique membre de la RPA qui a disparu voici 15 jours sans laisser de traces.

Il faudra ensuite interroger les témoins : Jeffreys et Poole (qui est toujours en état de choc).

Autopsies

Capitaine John Flandry (36 ans)

C'est, de loin, le corps le plus abîmé. La mort a dû être très rapide. Flandry ne porte aucune « blessure de défense », ce qui suggère une attaque-surprise d'une rapidité foudroyante.

Flandry a été éventré et partiellement éviscéré, vraisemblablement par d'énormes griffes remontant de l'abdomen au sternum : les blessures rappellent celles qu'aurait pu infliger un ours, mais un ours doté de griffes d'une bonne vingtaine de centimètres, aiguisées comme des rasoirs. Les plaies, nettes et franches, sont manifestement l'œuvre d'un agresseur à la force phénoménale. Il est impossible de dire si Flandry a été tué par cette éventration ou par son égorgement quasi-simultané. « Égorgement » est d'ailleurs un euphémisme : la peau de la gorge a été littéralement arrachée par d'énormes mâchoires, assez analogues à celles d'un tigre, provoquant une décollation partielle (en clair, la tête a presque été arrachée) ; il manque de larges morceaux de peau, ce qui laisse supposer que l'agresseur les a dévorés.

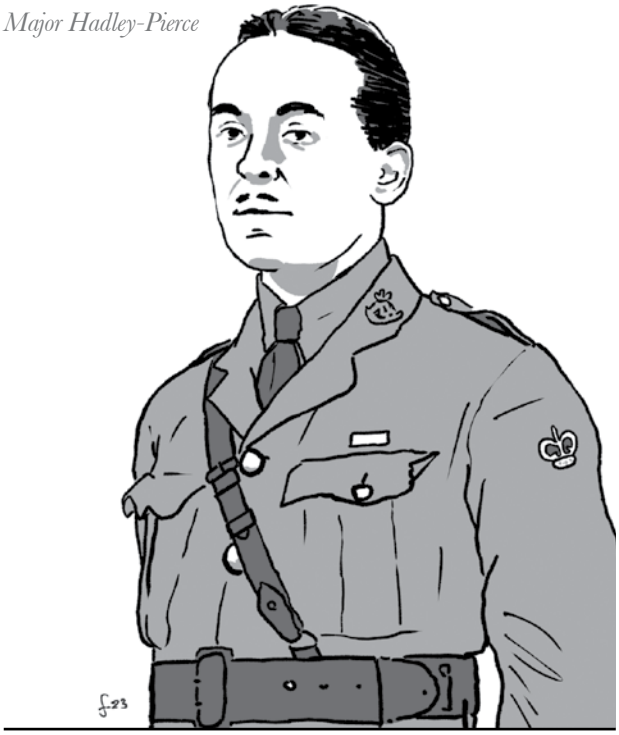
Enfin, le visage de Flandry a été réduit en bouillie, le rendant presque méconnaissable. Cette mutilation, sans doute post ou péri-mortem, a visiblement été accomplie par la même mâchoire que l'égorgement ; le meurtrier de Flandry lui a littéralement arraché le visage avec ses crocs.

Lieutenant William Hart (27 ans)

Comparé à celui de Flandry, le corps de Hart est en bon état. La cause de la mort est simple à déterminer : nuque brisée. Il porte d'impressionnantes plaies au visage et des hématomes dans le dos. Tout ceci suggère qu'il a été frappé à la tête, sans doute une seule fois. Ce coup, incroyablement puissant, a occasionné à la fois les lésions faciales et la rupture des cervicales.

Les hématomes dorsaux ont vraisemblablement été causés aussitôt après la mort, lorsque le corps, propulsé par la force du coup, est entré en collision avec un mur. Le rapport des Policiers Militaires précise que Hart a été retrouvé affalé contre un mur, son pistolet d'ordonnance encore fumant dans la main. L'arme avait tiré deux fois. L'agresseur s'étant retrouvé très rapidement au contact de Hart et aucun projectile n'ayant été retrouvé sur place, on peut penser que la créature a bel et bien été touchée par les tirs…

Major Hadley-Pierce



Dr Llewellyn

Dépositions

Les informations ci-dessous sont issues des dépositions recueillies par la Police Militaire britannique auprès des témoins qui se trouvaient au Duke. Cet établissement est bien connu dans le secteur britannique : c'est un bar / nightclub surtout fréquenté par des militaires et tenu par Harry Lemond, alias Gentle Harry, un « homme d'affaires » anglais arrivé à Berlin fin 47 et qui trempe dans divers petits trafics.

Les faits ont eu lieu vers 2 h 40 du matin ; les PM sont arrivés sur les lieux vers 3 h 15 et ont recueilli ces témoignages entre 3 h 30 et 5 h. La demi-heure qui s'est écoulée entre l'attaque et l'arrivée des PM a visiblement permis à la plupart des clients encore présents au Duke de s'éclipser rapidement. Les questions des PM sont limitées à l'essentiel, dans un style typiquement militaire.

En résumé, on a entendu des coups de feu, peut-être deux, trois ou quatre, puis des cris et « un genre de rugissement ». Les dépositions des serveuses ne contiennent aucune information vraiment pertinente, en dehors de la confirmation qu'il y avait tout de même « encore pas mal de monde » au Duke vers 2 h 40 du matin, lorsque Flandry, Poole et Hart sont partis. En dehors de cela, trois individus sortent du lot :

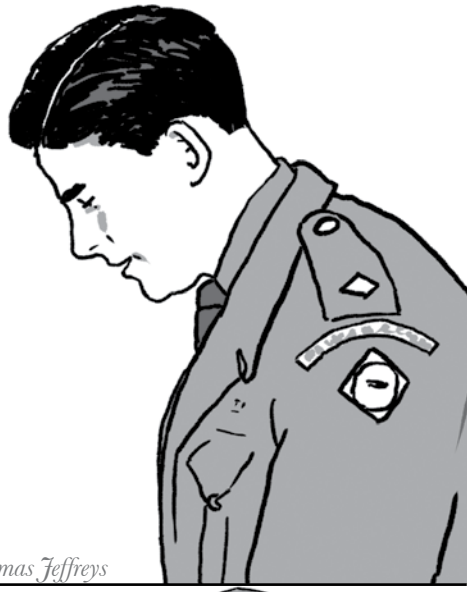
Harry Lemond : Le témoignage du patron du Duke est similaire aux autres (coups de feu, cris etc.) mais permet de placer ces événements immédiatement après le départ de Flandry, Poole et Hart, des habitués du Duke. Sa déposition donne l'impression que Gentle Harry a répondu en habitué des contrôles de police, sans entrer dans les détails de ses propres activités…

Lieutenant Simon Poole : Poole était avec Hart et Flandry au moment de l'attaque. Il n'a reçu aucune blessure mais est en état de choc. Son témoignage n'a donc pas pu être recueilli par les PM, qui signalent dans leur rapport que Poole a été retrouvé dans la ruelle, prostré à quelques mètres des corps et ayant uriné sur lui.

Lieutenant Thomas Jeffreys : Il se trouvait au Duke avec Flandry, Hart et Poole ; ayant décidé de s'attarder un peu, il venait de leur dire au revoir lorsqu'il a entendu les coups de feu, les hurlements et « une sorte de rugissement comme celui d'un ours ou d'un tigre ». Il s'est alors rué dehors, pistolet au poing, et a trouvé Flandry et Hart morts, ainsi que Poole en état de choc. Il a eu le temps d'entrapercevoir « une forme » disparaître dans l'obscurité : « on aurait dit un grand singe ou une sorte d'ours, mais foutrement plus rapide ». Il a tiré deux fois avec son arme mais n'a pas réussi à toucher la créature, qui s'est ensuite « perdue dans la nuit ».

Jeffreys était saoul au moment des faits, ce que les PM n'ont pas manqué de remarquer. Même si l'incident l'avait bien « dégrisé », ils n'ont manifestement pas cru un mot de son histoire, qu'ils ont mise sur le compte de la boisson. Il pourrait être intéressant de le réinterroger, d'autant qu'il a peut-être vu quelque chose dont il ne s'est pas souvenu sur le moment.

Harry Lemond



Lieutenant Thomas Jeffreys

Lieutenant Simon Poole

Le Projet Berserker

Ces informations résumées sont extraites d'un dossier compilé par le Dr Llewellyn de la RPA.

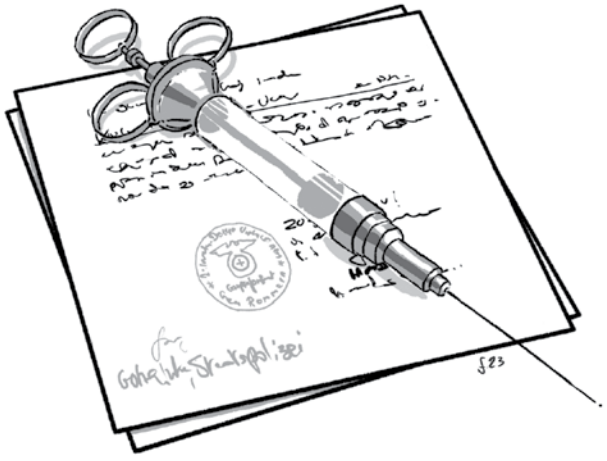
D'Asgard à Berserker

Initialement intitulé « projet Asgard », le projet Berserker était dirigé par le docteur Dietrich von Eschenbach (voir ci-après) et avait pour but de transformer des sujets soigneusement sélectionnés en combattants dotés d'une force surhumaine, infatigables et insensibles à la douleur, grâce à l'injection d'un « sérum de force » (Kraftserum) censé « libérer l'entièreté du potentiel atavique » des sujets, de « parfaits Aryens » destinés à devenir « les guerriers invincibles du Reich ».

Le projet débuta en Octobre 1941, avec un premier « vivier » d'une douzaine de sujets choisis pour leur « pureté raciale ». Il n'y a aucun détail sur leur identité, ces informations ayant été « confisquées » à la fin de la guerre par les Russes (voir ci-dessous). Il semble que, dans un premier temps, ces expériences n'aient pas produit les résultats escomptés, au grand dam d'Eschenbach.

Mi 1942, le Ministère des Sciences et de la Recherche du Reich décréta que si le projet Asgard ne donnait pas de résultats significatifs avant la fin de l'année, il serait abandonné – d'autant qu'un programme concurrent, le projet Wotan (à l'origine des « soldats morts-vivants », ou ST, utilisés sur le Front de l'Est) produisait quant à lui « d'excellents résultats ». Résolu à ne pas se laisser mettre sur la touche, Eschenbach fit donc entrer le projet dans une « seconde phase accélérée », baptisée « projet Berserker », et sur laquelle la RPA dispose d'informations plus précises.

Le produit de ses expériences (bien différent des « dieux vivants » qu'était censé produire le projet Asgard) étaient les Berserkers, véritables mutants tenant à la fois de la bête et de l'homme, dotés d'une force physique hallucinante, de crocs et de griffes capables de déchirer l'acier et de plaques de peau calleuse ultrarésistante…et animés par la seule rage de « tuer l'ennemi ». Dès leur « éveil », les premiers Berserkers furent envoyés sur le Front de l'Est, où ils furent utilisés comme armes vivantes et instruments de terreur.



Dietrich von Eschenbach

Le père du projet Berserker, Dietrich von Eschenbach était un médecin et biologiste, avec des compétences de chimiste et un intérêt marqué pour l'anthropologie – un « scientifique complet ». Membre de la SS dès 1934, ce « pur savant nazi » était convaincu que le Reich allait ouvrir un « nouvel âge » pour l'humanité – le règne de la race aryenne, dont le projet Asgard devait être le fer de lance. Le sanctuaire d'Eschenbach se trouvait dans le petit manoir prussien de Lendburg, un ancien Kurhaus (maison de santé), à une cinquantaine de kilomètres à l'est de Berlin. En 1945, l'Armée Rouge trouva l'endroit et le détruisit de façon méthodique, non sans avoir récupéré tout ce qui pouvait l'être – y compris, peut-être, des spécimens de Berserkers. Lorsque son laboratoire fut pris d'assaut, Eschenbach s'administra une injection mortelle. Sa principale assistante, Fraulein Margret Frisch, fut capturée par les Soviétiques ; on ignore si elle fut exécutée ou « mise à contribution » d'une autre manière.

Notes de Llewellyn

Sur la dernière page du dossier, dans la marge, Llewellyn a inscrit deux noms n'ayant aucun lien avec le reste du dossier : Koslov et Lindermann.

Premier Debriefing

Hadley-Pierce écoutera avec attention les observations et conclusions des enquêteurs, et porte à leur connaissance certaines informations supplémentaires :

- le Dr Henry Llewellyn a effectivement disparu de Berlin fin septembre (il y a environ 2 semaines), sans laisser de trace. Il semblait très préoccupé, ces derniers temps.
- Koslov et Lindermann (les deux noms griffonnés par Llewellyn dans le dossier Berserker) sont deux agents de la RPA. Sergeï Koslov est un des « nettoyeurs » de la RPA et n'avait aucun lien connu avec Llewellyn – jusqu'à ce qu'il soit défiguré, en avril 49, par une « créature non-identifiée » lors d'une traque dans les égouts. Lindermann (Friedrich), âgé de 20 ans, fait partie des plus jeunes recrues de la RPA ; c'est un des protégés de Magda Bremmer (voir *Cold City*).

Hadley-Pierce a également pu rencontrer le lieutenant Poole, à l'hôpital militaire du secteur britannique, dans le quartier de Wilmersdorf, non loin du QG des forces armées (toujours en état de choc et incapable de parler), ainsi que le lieutenant Jeffreys et son supérieur, le Major Arthur Bedford. Ces rencontres n'ont apporté aucun renseignement supplémentaire.

Soudain, au milieu du debriefing, Hadley-Pierce a un malaise assez impressionnant (quinte de toux et expectoration de sang mêlé à des particules grisâtres). Après avoir pris de mystérieuses pilules et une rasade de brandy à la fiasque qu'il garde toujours sur lui, il déclare aux PJ : « Je vais bientôt devoir quitter Berlin. Cette affaire est sans doute ma dernière. »

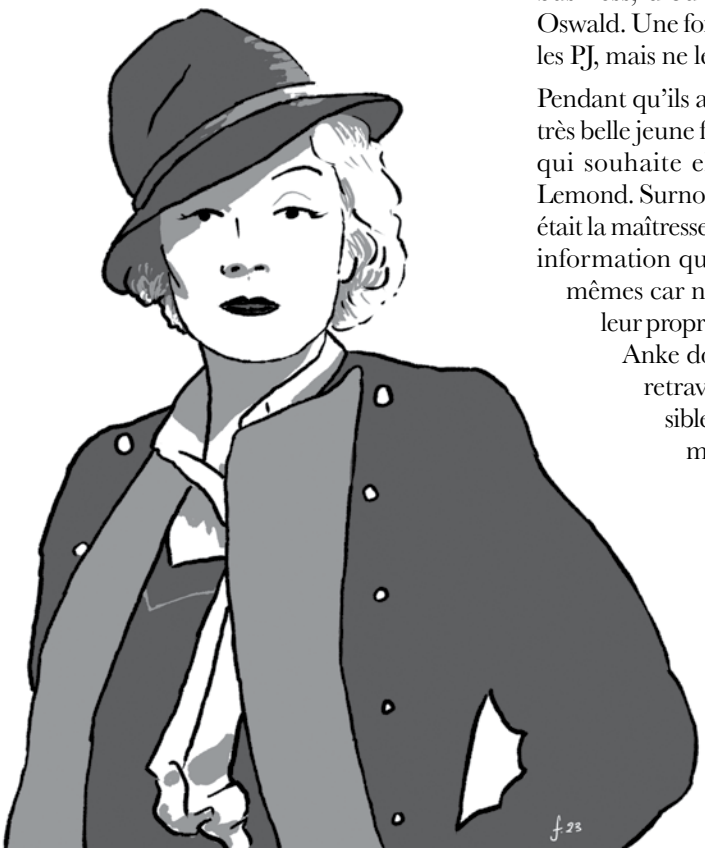
Hadley-Pierce charge alors les enquêteurs de se rendre au Duke – nous sommes samedi soir, tard dans la nuit… De son côté, il se chargera de préparer les entrevues avec Koslov et Lindermann demain dans l'après-midi.

Samedi Soir au Duke

Habituellement, le samedi soir est LA soirée au Duke, mais ce soir-là, le bar est quasi-désert, en l'absence des soldats britanniques qui composent d'ordinaire l'essentiel de la clientèle.

Les agents souhaiteront certainement rencontrer Harry Lemond, alias Gentle Harry… mais ce dernier est justement « en conférence » avec le commissaire Oswald de Keller Strasse. Oswald s'intéresse de près aux événements, étant un des principaux « actionnaires » des affaires de Lemond. Il est persuadé que la RPA est une « pompe à fric » et veut une part du gâteau. De son côté, Lemond est assez décontenancé par ce qui s'est produit la veille – il pense d'abord et avant tout aux répercussions sur son business, d'où cette petite réunion impromptue avec Oswald. Une fois le commissaire reparti, Lemond recevra les PJ, mais ne leur apprendra rien de nouveau.

Pendant qu'ils attendent au Duke, les PJ remarquent une très belle jeune femme blonde, manifestement allemande, qui souhaite elle aussi absolument s'entretenir avec Lemond. Surnommée « Annette » par Harry, Anke Weber était la maîtresse et la protégée du Capitaine Flandry – une information que les agents devront découvrir par eux-mêmes car ni elle ni Lemond ne la leur donneront de leur propre initiative. À présent que Flandry est mort, Anke doit « penser à son avenir » et souhaiterait retravailler au Duke, comme chanteuse si possible (métier qu'elle exerçait pendant la guerre) mais elle est prête à accepter n'importe quel boulot. Un agent particulièrement observateur et possédant une expérience policière ou médicale pourra déceler chez elle les signes caractéristiques d'une addiction à l'héroïne (drogue encore légale mais difficile à trouver).



Annette

Acte II : Affaires Internes

Le lendemain, dimanche, les agents pourront rencontrer leurs collègues Koslov et Lindermann au QG de la RPA.

Lindermann

Âgé de 20 ans, Friedrich Lindermann est le genre jeune garçon réservé. Il est accompagné de Magda Bremmer elle-même, qui assistera à l'interrogatoire et n'hésitera pas à intervenir pour « protéger ses agents ».

Lindermann prétend n'avoir aucune idée de ce que lui voulait Llewellyn. Il semble néanmoins très nerveux quand il apprend que son nom était écrit dans le dossier. Assez facile à déstabiliser, il fera vite appel à Magda en lui adressant un regard pathétique ; celle-ci arguera que « Lindermann » est un patronyme extrêmement répandu.

Si on insiste et qu'on fait craquer Lindermann (ce qui provoquera la rancœur tenace de Bremmer), il avouera la vérité. Llewellyn s'était procuré, il ne sait comment, une liste des noms des premiers sujets du Projet Asgard – liste qui se trouvait dans le dossier et qui a apparemment disparu avec Llewellyn. Lindermann ne sait rien de la disparition du docteur.

Lindermann finit par expliquer qu'il faisait partie, en Octobre 41, du premier « vivier » de douze sujets-tests issus de la Hitlerjugend et âgés de 10 à 14 ans. Lui-même en avait 12. Il évoquera ensuite Eschenbach et Fraulein Frisch, leur « infirmière ».

Il devint rapidement évident que, pour une mystérieuse raison, les injections de Kraftserum finissaient par entraîner la mort de tous les sujets post-pubères, après une effroyable agonie marquée par des transformations corporelles incontrôlées, dûment filmées et analysées par Eschenbach et ses assistants. Le propre fils d'Eschenbach, Wolfgang, âgé de 13 ans, fit partie du lot. Chez les autres sujets (dont Lindermann), le Kraftserum n'entraîna pas ces conséquences… mais ne provoqua pas non plus la transformation escomptée (appelée « réveil racial » par Eschenbach). Les seuls effets notables semblaient être un léger accroissement de la force physique, de l'endurance et de l'agressivité – mais rien de vraiment significatif. Après l'échec de la procédure, Lindermann fut rendu aux Jeunesses Hitlériennes après avoir juré sur sa loyauté au Führer de ne rien révéler. Il sait qu'après lui, il y a eu « d'autres enfants ».

Koslov

Sergeï Koslov, le « nettoyeur », peut être aimablement décrit comme une brute alcoolique. La blessure qui le défigure n'a arrangé ni son caractère, ni son équilibre nerveux. Bien décidé à quitter la RPA, il espère que Kazakov, le supérieur soviétique, pourra lui obtenir son retour en URSS : après tout, le MGB a besoin d'hommes

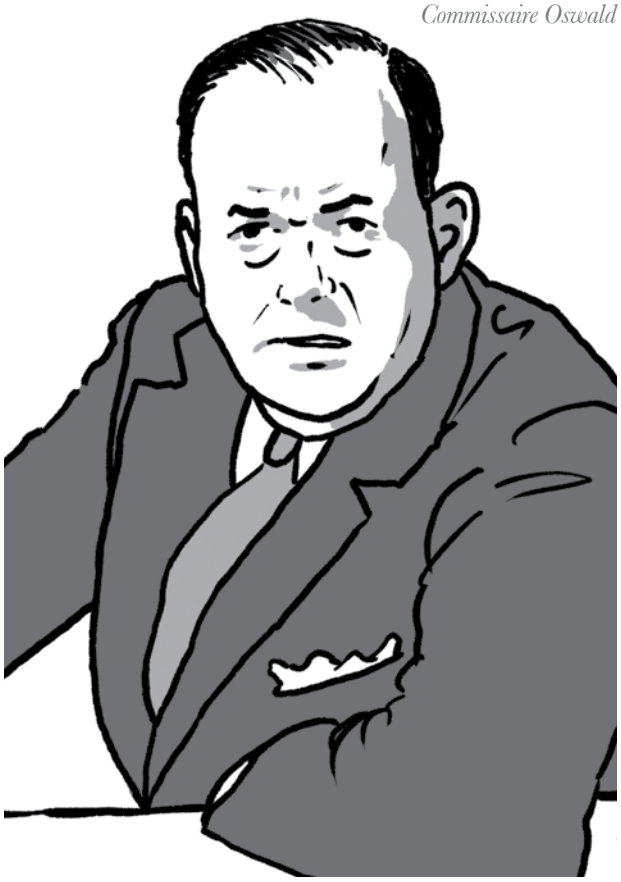
Friedrich Lindermann

qualifiés… Du reste, ses deux anciens co-équipiers, un Français nommé Verlocq et un Allemand nommé Kessler, sont morts – Verlocq ayant été tué par la créature qui a défiguré Koslov. Il sait que cette créature ressemblait à une sorte de loup-garou ou de grand singe. Il a cru la tuer grâce à son fusil-mitrailleur Kalachnikov, mais la créature lui est tombée dessus et lui a arraché le visage ; il a tout de même dû la blesser gravement car il a entendu le monstre hurler. C'est Llewellyn qui a recousu et traité Koslov après sa terrible blessure. Récemment, le médecin l'avait de nouveau questionné au sujet de la créature, mais Koslov ne sait rien de sa disparition. De façon générale, Koslov se montrera peu coopératif et peu aimable.

Koslov cache un secret en lien direct avec cette affaire : il faisait partie du régiment soviétique ayant participé à la prise de Lendburg en 45. Il a donc déjà combattu et liquidé des Berserkers. C'était cela que Llewellyn avait découvert sur lui. Koslov ne veut pas aborder la question et ne parlera pas – même la torture ne l'effraie pas. Seul l'alcool peut lui délier la langue. Il révélera alors qu'une fois morts, les Berserkers ont repris graduellement forme humaine, en quelques minutes. « Et c'étaient des gosses. Des foutus gosses…» Les cadavres ont été brûlés au lance-flamme, sauf quelques uns, « récupérés pour plus amples vérifications ».

Adie

Commissaire Oswald



Acte III : Face à la Bête

À ce stade des investigations, les enquêteurs auront sans doute compris qu'ils cherchent en fait un très jeune adulte, voire un adolescent – mais en l'absence d'autres informations, autant chercher une aiguille dans une botte de foin. Les actions des enquêteurs ont, cela dit, de fortes chances de les amener, tôt ou tard, face à la bête (voir *Cherchez la Femme*, ci-dessous).

L'Enfant Perdu

Le « Berserker », la créature qui a attaqué les officiers britanniques, est un adolescent allemand nommé Adolf « Adie » Rausch. Âgé de 12 ans en 1945, il faisait partie des derniers cobayes du projet Berserker et survécut à l'attaque des Soviétiques sur le Lendburg. Sa métamorphose ne s'était pas déclenchée ; ce n'est qu'après sa capture qu'il se transforma, tuant plusieurs soldats soviétiques avant de disparaître dans la nature.

Ayant retrouvé sa forme humaine, Adie erra comme un animal dans Berlin en flammes. C'est là qu'il rencontra Anke Weber, ancienne chanteuse de cabaret, dont le mari (Karl) était mort sur le Front de l'Est ; touchée par la détresse du jeune garçon, et se sentant elle-même comme une naufragée solitaire, elle l'adopta officieusement, l'installa chez elle et subsista après la guerre en se prostituant, sous la « protection » du commissaire Oswald, policier corrompu officiant dans le secteur britannique. De son côté, Adie ne connut plus aucune métamorphose et l'événement finit par s'enfoncer dans son subconscient.

Fin 48, Anke Weber rencontra le Capitaine Flandry qui décida de la tirer du ruisseau – espoir de quitter Berlin –. Mais il était hors de question qu'Adie, désormais âgé de 15 ans, reste dans le tableau : mis à la porte du jour au lendemain, il se retrouva de nouveau errant dans Berlin comme un animal perdu. Bientôt, il sentit monter en lui une rage meurtrière – la rage du Berserker… et c'est tout naturellement qu'une fois métamorphosée, la créature s'en prit à Flandry, cet « ennemi naturel » qui l'avait chassé de son refuge et condamné à redevenir une bête ivre de sang.

Cherchez la Femme

La clé de l'affaire est Anke « Annette » Weber, la jeune femme aperçue au Duke. Flottant le plus souvent entre alcool et héroïne, elle n'a pour l'instant pas fait le lien entre « Adie » et la « chose » qui a tué Flandry – mais c'est nécessairement par son intermédiaire, qu'elle en ait ou non conscience, que les enquêteurs pourront se rapprocher de la vérité et du monstre tapi au centre d'un labyrinthe de secrets, de mensonges et de vérités que l'on préfère ignorer.

Si nécessaire, une rapide enquête, une filature ou l'appel à quelque informateur connaissant bien le secteur

britannique de Berlin permettra de localiser sans trop de difficulté le petit appartement d'Anke Weber – un appartement où les agents ont de fortes chances d'être accueillis par un jeune garçon nommé « Adie », qui se présentera comme « le frère » d'Anke.

De son côté, Adie, une fois revenu à sa forme humaine, a profité du deuil d'Anke pour réinvestir le petit appartement qu'il partageait jadis avec cette dernière. Anke a accueilli ce retour avec gratitude, encore mortifiée par la façon dont « les choses s'étaient passées » entre Adie et Flandry. Adie lui a alors expliqué qu'il ne servait à rien de remuer le passé, que la page était tournée et qu'ils devaient à présent s'occuper l'un de l'autre, comme ils l'avaient fait jusqu'alors.

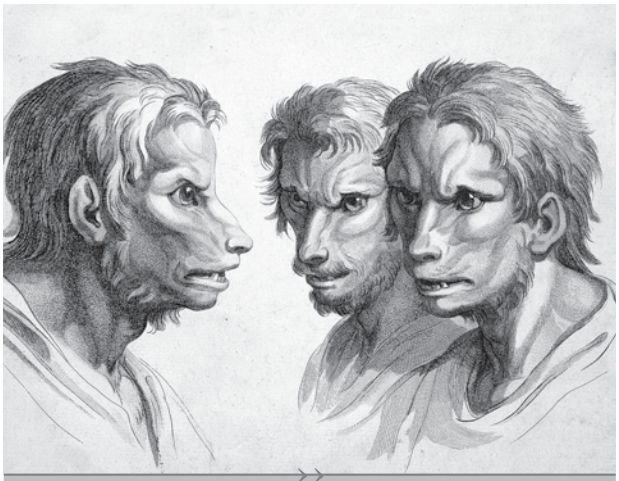
A partir du moment où les investigateurs commenceront à « tourner autour d'Annette », Adie finira par le découvrir et pourrait alors décider d'écarter ces étrangers importuns, de la même façon qu'il a liquidé Flandry. Les chasseurs deviendront alors les proies… Une autre option consiste à faire découvrir la vérité à « Annette » et à l'amener à contacter elle-même les agents, par le truchement de Lemond, toujours prêt à rendre service…

Le Berserker

Aux yeux d'Adie, la vie avec Anke représente une sorte de « paradis perdu » qu'il a réussi à reconquérir – et ce uniquement grâce à la Bête. Et si qui que ce soit venait de nouveau à menacer cet état de fait – ou simplement à s'intéresser d'un peu trop près à Anke et à lui, alors la Bête surgirait de nouveau, pour mettre en pièces ses ennemis. Jusqu'à la mort de Flandry, Adie avait peur de cette Bête dont il refusait de reconnaître la présence aux tréfonds de son être – mais à présent qu'elle a refait surface, il a fait l'expérience de sa force, de sa puissance – une puissance qu'il reconnaît désormais comme son héritage légitime – l'héritage du Projet Berserker.

Épilogue : Prochaine Affaire ?

L'énigme de la disparition de Llewellyn reste entière et sort du cadre de ce scénario : elle pourra en revanche constituer un excellent point de départ pour une future enquête… Dans le contexte de *Berserkergang*, cette disparition a surtout pour but de contribuer au climat de menace et de suspicion propres à l'univers de *Cold City* : le docteur a-t-il été tué par Adie (voir ci-dessous) après avoir remonté sa piste, ou par Lindermann après avoir involontairement déclenché, pour la première fois, sa terrible rage ? A-t-il été liquidé par Koslov pour quelque obscure raison ? Au meneur de jeu d'échafauder les tenants et les aboutissants de ce nouveau mystère…



Berserkers

Sous leur forme de Berserkers, ces créatures ressemblent à un mix de loup-garou et de grand singe : corps velus, faciès bestial, griffes et crocs acérés. Animés d'une rage sanguinaire que rien ne semble pouvoir arrêter, ces êtres sont d'une puissance et d'une rapidité stupéfiantes.

Action	6
Intellect	1
Fureur Bestiale	+
Force Incroyable	+
Griffes & Crocs	+
Résistance Surhumaine	+
Insensible à la Douleur	+
Flair de Prédateur	+
Intelligence Animale	-
Rage Sanguinaire	-
Aucune Conscience du Danger	-

Pré-tirés

Vous trouverez ci-dessous trois enquêteurs de la RPA pré-créés, représentant chacun une nationalité différente : une Soviétique, un Britannique et un Allemand. Si votre équipe compte plus de trois personnages-joueurs, n'hésitez pas à piocher parmi les personnages-exemples présentés dans les règles du jeu ! Les différents niveaux de Confiance et leurs destinataires devront alors être modifiés en conséquence (voir règles du jeu, p 42).

Merci à Sylvie (pour Oksana Krylenkova), à Cyrille (pour Alan Wilde) et à FaenyX (pour Manfred Hermann).

Docteur Oksana Krylenkova

État Civil : Soviétique, 34 ans, célibataire

Occupation : Médecin rattachée à l'Armée Rouge, puis chercheuse

Historique : A servi durant la Grande Guerre Patriotique, notamment à Stalingrad ; Oksana a alors découvert l'horreur des soldats nazis morts-vivants, « réanimés » par la science secrète du Reich ; elle a pu étudier nombre de ces spécimens et est devenue LA spécialiste soviétique sur le sujet.

Implication : A intégré l'agence grâce à son ancien compagnon, l'agent Nikolaï Kuriakin, qui a mystérieusement disparu depuis (sans doute liquidé par le KGB pour quelque nébuleuse raison).

Objectifs Secrets : (National) Récupérer le maximum de données sur les expériences nazies visant à créer des « surhommes », afin d'alimenter le programme soviétique secret Bogatyr ; (Personnel) Passer à l'Ouest avant que le couperet qui a déjà eu raison de Nikolaï ne s'abatte sur elle.

Action 2
Influence 2
Intellect 4
Traits : Façade de calme glacial (+), Méthodique/professionnelle (+), Gestes très sûrs (+), Troubles du sommeil (-), Mal à l'aise dans les situations d'interrogatoire poussé (-)

Confiance & Opinions :

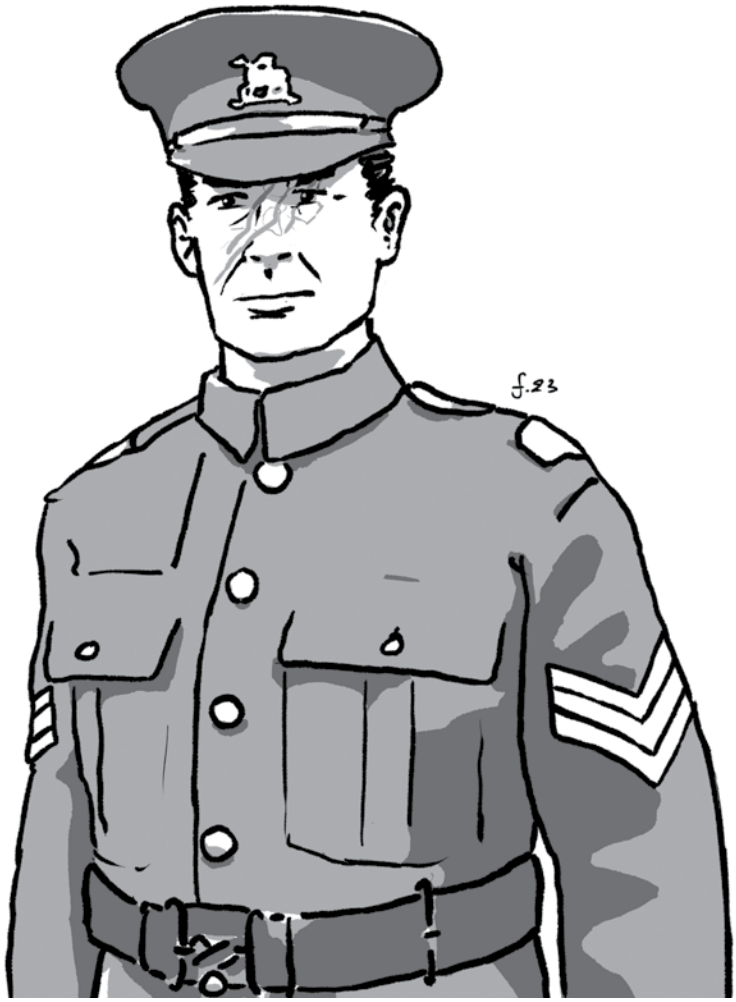
Sergent Alan Wilde (Confiance 4 ; un soldat aguerri et déterminé, totalement loyal à sa patrie, esquinté à l'intérieur comme à l'extérieur, et qui connaît bien l'abomination des ST)

Manfred Herrmann (Confiance 1; un Allemand – on ne peut jamais faire confiance aux Allemands, même à ceux qui trahissent leur patrie « pour la bonne cause »)

Sergent Alan Wilde

État civil : Britannique, 37 ans, veuf

Occupation : Officier de l'armée britannique, en service



Historique : Originaire du Nord de l'Angleterre, d'une famille de la classe moyenne typique. A servi dans les commandos SAS dès leur création (1941), notamment en Afrique du Nord. Excellents états de service. Sa femme et sa fille ainée sont mortes dans les bombardements du blitz londonien. Début 44, il est parachuté en Pologne, à la tête d'un commando de sept hommes, pour une mission de sabotage d'une « installation scientifique » nazie qui s'avère être une « ferme à morts vivants » où des techniciens ressuscitent des soldats allemands morts – les fameux « ST ». La « ferme » sera bel et bien détruite mais la mission tourne au cauchemar et Alan sera le seul survivant. Après la guerre, il officie comme sergent-instructeur pour le nouveau SAS (refondu en 47) mais le service actif lui manque. Début 49, il est contacté par la mystérieuse « Reserve Police Agency » basée à Berlin, qui connaît tous les détails de sa mission en Pologne et le recrute pour « finir le travail ». Il accepte, n'ayant plus aucune attache personnelle en Angleterre.

Implication : A été recruté par l'agence après la guerre, sur la base de sa confrontation avec les ST, lors d'une mission cauchemardesque en Pologne (voir ci-dessus).

Objectifs Secrets : (National) Empêcher les agents soviétiques de la RPA de faire main basse sur des technologies nazies secrètes pour le compte de leur patrie ; (Personnel) Venger ses sept compagnons d'armes tués lors de la mission polonaise.

Action 4
Influence 1
Intellect 3
Traits : Entraînement commando (+), Toujours aux aguets (+), Sang-froid à toute épreuve (+), Tête brûlée (-), Visage balafré (-)

Confiance & Opinions :

Oksana Krylenkova (Confiance 2) : On ne peut pas faire confiance aux Russes… mais le Dr. Krylenkova est une experte en matière de ST : vous avez donc un vécu commun…

Manfred Hermann (Confiance 3) : D'accord, Manfred est un Allemand… mais il a clairement choisi le bon côté et il semble plutôt être un brave type – et est un atout pour l'équipe.

Manfred Hermann

État civil : Allemand de l'Ouest, 43 ans, marié, natif de Berlin

Occupation : Ex-agent de l'Abwehr (service de renseignements du Reich)

Historique : Intègre l'Abwehr a 25 ans, après des études d'architecture, recruté par un proche de l'amiral Canaris. Fier de servir sa patrie, il opère sur le terrain à partir de 1937, avec des missions de renseignement, de filature et d'observation. Discret, très doué pour faire « profil bas », il est le parfait archétype du citoyen passe-partout. Manfred accueille la guerre avec le même optimisme conquérant que nombre de ses compatriotes… Il participe au démantèlement de réseaux de résistance et à la neutralisation d'agents étrangers, avec professionnalisme et sans états d'âme. La découverte de la Solution Finale le précipite dans un abîme de doute. Et s'il n'était pas du « bon » côté ? Et si son cher pays avait basculé dans la barbarie inhumaine ? Quand l'Amiral Canaris chercha quelques hommes de confiance pour lutter à sa façon contre le pouvoir hitlérien, Manfred répondit présent – mais son engagement demeura secret. Après l'exécution de Canaris, Manfred sut rester dans les rangs. Il avait une famille, des amis, qui auraient payé cher sa « trahison ». Sous les ordres d'Himmler, il vécut les pires mois de sa carrière, dans un Reich livré au chaos.

Implication : À la fin de la Guerre, Manfred fut interrogé par les Alliés au sujet de ses activités dans l'Abwehr et se vit proposer une offre difficile à refuser : rejoindre les rangs de la mystérieuse RPA ou affronter un tribunal militaire. Dès le lendemain, il fut chargé d'explorer une partie du réseau du U-Bahn et ce qu'il y vit le plongea dans la plus grande terreur qu'il ait jamais connue…

Famille : Manfred est marié depuis 17 ans avec Helena. Leur fils unique Hugo (né en 1936) fut enrôlé dans les derniers mois de la guerre et tomba devant le Reichstag sous les balles russes. Fier membre des HitlerJugend, il méprisait son père, « trop tiède » dans son admiration du Führer. Helena est une femme blessée par la vie, mais elle garde l'énergie qui fut sienne depuis toujours. Elle ne sait pas exactement ce que fait Manfred, depuis qu'il est entré à la RPA ; il prétend travailler en coopération avec les Alliés à la reconstruction dantesque de Berlin, une mission qui lui impose de beaucoup se déplacer dans la capitale et sa banlieue, sans compter ses heures...

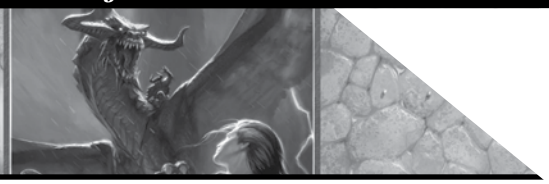
Objectifs Secrets : (National) Effacer les traces de la science déviante nazie et faire en sorte que la population allemande reste dans l'ignorance de ces secrets, afin de pouvoir se reconstruire ; (Personnel) Racheter ses actes passés et trouver une (illusoire ?) rédemption.

Action 2
Influence 3
Intellect 3
Traits : Connaît parfaitement Berlin (+), Doué pour se cacher et agir discrètement (+), Patient et calme (+), Manque de courage physique (-), Lourd passé (-)

Confiance & Opinions :

Oksana Krylenkova (Confiance 1) : Comment lui faire confiance ? Les Russes haïssent tous les Allemands et Staline est aussi dangereux qu'Hitler… Elle se dit médecin… mais est-elle si éloignée des soi-disant « scientifiques » déviants du Reich ?

Alan Wilde (Confiance 4) : Un homme d'un courage physique extraordinaire, loyal à sa patrie et qui a lourdement payé son engagement dans la guerre… bref, le contraire de Manfred, qui ne peut s'empêcher d'admirer l'Anglais.



Un scénario d'**Orlov** • Illustrations d'**Alban Schuiten**

Ptolus City Kids

pour *Ptolus*

Intentions

Ce scénario propose de jouer des enfants des rues survivant au milieu d'intrigues criminelles, politiques et religieuses. L'inspiration m'est venue en suivant le blog du docteur Dandy qui proposait une méthode originale de construction de scénarios utilisant des « briques » aléatoires en choisissant toutes les quarante pages un élément à ajouter au scénario. Ce scénario exploite quelques spécificités du monde de *Ptolus* mais il est adaptable à votre cité préférée. C'est pourquoi j'ai choisi de ne pas trancher certaines questions relatives à l'avenir de la ville.

Règles

Le système utilisé est celui du *d20 lite*, avec des modifications (disponibles en ligne) pour jouer des personnages de niveau 0.

Prologue

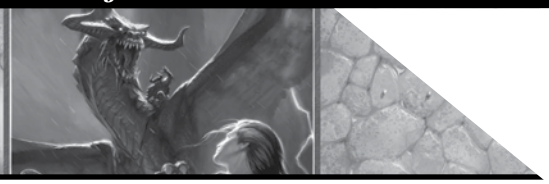
L'aventure se passe dans le quartier des *Warrens*. Deux mille habitants s'entassent dans le plus sombre, le plus pauvre et le plus dangereux quartier de la cité de Ptolus. Délimité par *Salt Street* et *Old Sea Road* à l'ouest, les falaises à l'est, la *Seamist Street* au nord et *Curtain Street* au sud, les *Warrens* forment un labyrinthe de rues étroites (parfois moins de deux mètres) bordées de misérables masures en bois aux fenêtres rares et aux portes faites de bric et de broc. Les encorbellements successifs et les constructions de fortune empilées les unes sur les autres empêchent la lumière du jour d'atteindre certaines rues. Sales et enténébrés, les *Warrens* sont un quartier surpeuplé empuanti en permanence par des déchets de toute nature. Ils sont infestés par des chiens errants et des rats à l'embonpoint légendaire. Le quartier ressemble donc autant aux traboules de Lyon qu'à la littérature pessimiste qui rendait compte, dans les années 1980, de la croissance urbaine des mégapoles du Tiers-Monde.

« If the kids are united, then we'll never be divided » (Sham 69)

Ptolus s'inscrit dans une tradition de *fantasy* urbaine apparue avec les aventures de *Fafhrd* et du *Souricier gris* et développée avec des villes comme Greyhawk, Sigil, Middenheim ou Samarande, puis approfondie au début des années 2000 avec *Vorheim* ou *La Cité Sans Nom*. À l'instar de *Laelith* avant elles, Ptolus et ces villes sont des univers en elles-mêmes, le reste du monde n'étant qu'esquissé.

Bien qu'il s'inscrive dans l'abondante production d20 des années 2000, l'univers de *Ptolus* s'en distingue sur bien des points. La gamme, composée d'un volumineux livre de base auquel s'ajoutent trois campagnes, divers suppléments et une bande dessinée, frappe d'abord par la densité des informations données aux joueurs et aux maîtres de jeu. Financé par un *crowdfunding* de grande ampleur, *Ptolus* a également innové par son modèle économique et par la qualité de sa finition. *Ptolus* se singularise enfin par une ambiance très particulière qui mêle contingences de la vie quotidienne, aventures épiques, technologie, magie et intrigues politiques, le tout à l'ombre de l'Aiguille, une prison pour les Dieux du mal dont l'influence corruptrice s'étend sur la ville.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/d20-ptolus



Les *Warrens* sont habités par un lumpenproletariat en lutte pour sa survie. L'emploi est rare. Les journaliers travaillant sur les docks ou sur les marchés de la ville sont considérés comme des privilégiés par leurs voisins qui s'échinent à fourrager dans les rues ou à mendier aux pieds des églises. Quant aux enfants, les rues en sont pleines. Sales, déguenillés, faméliques, ce sont des pauvres gosses… des gosses de pauvres.

Le quartier est réputé pour la violence de ses gangs qui se disputent le contrôle de la production de Shivvel, une drogue puissante et populaire en ville. Le plus connu et le plus sanguinaire de ces gangs est celui des *Pale Dogs* qui recrute exclusivement des adolescents. Affilié à la famille criminelle des Balacazar, une organisation criminelle majeure de la ville pour laquelle le Shivvel constitue une importante source de revenu, le gang est mené par un chef non-identifié nommé Jibraith. Les *Pale Dogs* se signalent par leurs habits et leurs dents teints en noir, lequel est aussi la teinte du Shivvel. De nombreux bars et pubs travaillent pour eux et brassent l'algue qui est ensuite séchée et transformée en pâte, ensuite expédiée à travers les égouts par des porteurs pour être distribuée dans la ville.

Implication des PJ

L'aventure commence quand l'un des amis des PJ tombe malade. Les PJ cherchent alors le Père Max, une de leurs connaissances. Ce prêtre de Lothian, une divinité adorée dans tout l'Empire (l'État géant dans lequel se trouve Ptolus), vient d'ouvrir un refuge dans le prieuré de l'Abricotier d'Argent, une chapelle en ruines située au cœur des *Warrens* qui permet aux gosses déshérités de recevoir des soins, de la nourriture et une éducation.

Ce qui s'est passé

Le Père Max a été enlevé par les sbires de Lakimos, le Roi mendiant. Cet elfe *harrow* (elfe noir vivant à la surface) dirige un groupe de mendiants du quartier qui espère le retour des Galchutt, des entités démoniaques qu'on dit enfermées dans l'Aiguille. Lakimos a été convaincu d'agir par Korben Trollone, un agent de la famille criminelle des Killraven parvenu à lui faire croire que le père Max détenait des secrets concernant l'œuf d'Ivoire, un objet mythique lié aux mystères de l'Aiguille et en particulier à la nuit de la Dissolution, un événement qui doit provoquer le réveil des Galchutt et le retour du plus puissant d'entre eux, le *Dread One*.

En provoquant l'enlèvement du père Max, les Killraven veulent faire réagir les autorités de la ville. En effet, bien que personne ne le sache, le Père Max est le frère de Beck Von Tippitz, une autorité de la ville. Les Killraven veulent ainsi forcer le guet municipal à mettre son nez dans le quartier des *Warrens* afin de paralyser, au moins temporairement, la production de Shivvel. La famille des Killraven fait ainsi d'une pierre deux coups. D'une part, elle affaiblit le prestige et les revenus des Balacazar. D'autre part, elle crée une situation de pénurie pendant laquelle elle peut écouler à prix d'or sa propre production.

Un peu de technique : les enfants mènent l'enquête

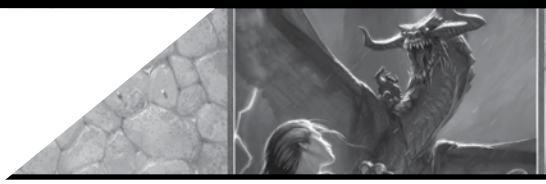
Au cours de leur enquête, les PJ ne peuvent pas se fier à des pouvoirs de classe tels que le pistage, le savoir bardique ou la magie. Leur enquête repose donc sur leur seule aptitude à interroger les habitants du quartier. Pour cela, ils ne disposent que d'une seule compétence, **Enfant des rues** qui se joue sous leur Caractéristique **Esprit** quand il s'agit d'interroger des témoins ou d'apprendre des ragots. Ils bénéficient également de pouvoirs (utilisables une fois dans l'aventure) qui leur permettent d'obtenir des renseignements. Les témoins peuvent être des enfants ou des adultes.

Les adultes ont le désavantage d'être des gens désagréables qui ne remarquent rien car ils sont trop occupés avec leurs trucs à eux. Les adultes ne posséderont que les informations concernant les adultes (signalées par un « A » entre parenthèses). Les rares adultes qui ne chassent pas les enfants sont, soit des vieux qui aiment bien qu'on les écoute, soit des alcooliques ou des toxicomanes qui sauront gré aux enfants de leur ramener leur poison. Dans ces cas, les enfants bénéficient d'un bonus de +2 à leurs jets de compétences.

Se renseigner auprès des enfants est un poil plus compliqué mais aussi plus informatif. Les enfants remarquent tout et connaissent donc toutes les informations dont pourraient avoir besoin les PJ (y compris celles connues par les adultes). Mais les gosses pratiquent entre eux un système fort complexe de don et contre-don. Les PJ ont donc un malus de -4 à leurs jets d'**Enfant des rues** s'ils ne donnent pas quelque chose d'intéressant à leurs interlocuteurs : secrets, joujoux, voire bisous, sont les principales choses que peuvent troquer les personnages.

Il faut également noter que recueillir une information prend deux heures et qu'en cas d'échec, les PJ peuvent soit utiliser leur pouvoir de gosse, soit recommencer un peu plus loin. Au bout de trois échecs, cependant, ils ne peuvent plus rien apprendre.

Il est à noter que recueillir des informations prend une heure et implique de se déplacer, ce qui peut par exemple exposer au risque de rencontrer le guet.



L'enlèvement du Père Max

Boule de neige

L'hiver vient d'arriver ! La neige est tombée à gros flocons après un grand froid. Les enfants ont joué dehors toute la journée et le soir venu, ils ont une chance de s'enrhumer. Un jet de Corps (DD 10) échoué par les PJ signifie un léger rhume qui évolue par la suite (cf. encadré *Un gros rhube*). Quant à leur copain, le chétif Bardu, il paraît déjà très malade et doit être emmené à un médecin, le Père Max étant le seul que les PJ connaissent.

Le père Max a été enlevé !

Arrivés au prieuré de l'Abricotier d'Argent, les enfants découvrent que le Père Max est absent. Sa gouvernante, une naine peu commode du nom d'Etna Rauq leur demande d'un ton acariâtre, un rouleau à pâtisserie à la main, ce qu'ils font dans l'Église. Elle se radoucit mais garde un ton bougon s'ils parlent de Bardu et explique qu'elle n'a pas vu le père Max depuis le matin. Elle dit que deux enfants sont venus chercher le Prêtre, peu avant midi en disant que leur ami était malade. Etna décrit le Rat et Joufflu, deux gamins du quartier, et se rappelle qu'ils ont parlé d'un certain « La Belette », « Le Hamster » ou « La Fouine » qui se trouverait mal. La vieille se propose de garder Bardu et de prendre soin de lui pendant que les PJ vont voir ce qui est arrivé au Père Max. Les PJ peuvent partir de suite (mais ils risquent d'aggraver leur état – cf *Un gros rhube*) ou profiter de l'hospitalité ronchonne de Madame Etna pour rester au chaud à l'Église.

Événements

La Maison Hantée

En se renseignant, les PJ apprennent que le Père Max et deux gamins se sont dirigés vers le lieu que les enfants du coin appellent La Maison Hantée. Le lieu fait peur aux enfants car il y a d'étranges odeurs et plein de rats, de chiens et d'os. En effet, le lieu sert à l'occasion d'abattoir clandestin pour approvisionner en viande de troisième choix les marchés de la ville. Entrer dans la maison hantée nécessite que les PJ réussissent un jet de protection contre la peur. L'endroit est désert car Le Rat et ses potes sont allés dépenser leur récompense en tabac à l'épicerie, tandis que les hommes de Lakimos (trois mendiants : Le Borgne, La Pince et Quatre-Doigts) sont partis en direction de la cour du roi des mendiants, après avoir maîtrisé le Père Max. Ils l'ont chargé dans un convoi de charogne destiné au Lakie, le bar qui leur sert de repère.

Retrouver le père Max

À la suite de la fouille de la Maison Hantée, les PJ apprennent que :

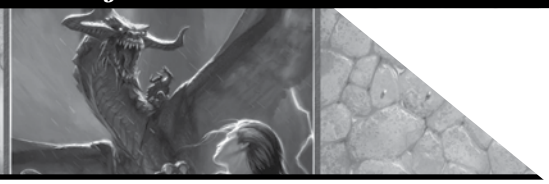
- Le Rat, la Fouine et Joufflu ont été vus vers l'épicerie où ils ont acheté du tabac pour faire comme les grands.
- Le Rat a dit à tout le monde qu'il était protégé par un type très puissant.
- Le repaire secret du Rat se trouve dans son grenier.
- Trois mendiants ont été aperçus en train de rôder le matin de l'enlèvement près de la Maison Hantée : il s'agit de Quatre-Doigts, La Pince et Le Borgne. On les a ensuite vus plus tard en chariot (A).
- Quatre-Doigts et ses compagnons fréquentent un bar qui s'appelle Chez Lakie (cf *Ptolus: City by the Spire* p. 401 ; si vous n'avez pas ce guide, c'est le bar le plus sombre de la ruelle la plus miteuse des *Warrens*) (A).

Le lendemain de l'enlèvement, les PJ peuvent apprendre les informations suivantes :

- Des hommes du guet ont cerné le quartier. Ils cherchent le Père Max mais hésitent pour l'instant à s'aventurer dans les ruelles (A).
- Les *Pale Dogs* menacent de mort tous ceux qui acceptent de guider les gardes dans le quartier. Ils ont l'air très sérieux (A).
- Tarkus, un des chefs des *Pale Dogs* cherche les PJ pour leur causer (A).
- Quatre-Doigts, le Borgne et la Pince ont dit à une bande de gosses que « maintenant, on allait voir ce qu'on allait voir et ils ont expliqué que plein de monstres vont sortir de l'Aiguille pour tailler les oreilles en pointe à tous les enfants » ! (Les quatre mendiants n'ont pas pu s'empêcher de parler de la délivrance du *Dread One*).
- Un enfant a un secret : il a surpris une conversation entre deux gardes qui disaient que le Père Max était le frère de « Teck von Bippitz » (la source des PJ a mal entendu et est un peu dyslexique) et que c'est pour ça que les gardes étaient aussi nombreux. Beck von Tippitz est suffisamment célèbre pour que les PJ reconnaissent son nom.

Sauver le père Max

Les ravisseurs du père Max ont commencé à le torturer et à le soumettre à des charmes pour savoir ce qu'il sait au sujet de l'oeuf. Les PJ peuvent tenter de le sauver seuls, mais c'est dangereux. Il est possible de s'infiltrer dans le repaire de Lakimos mais c'est un adversaire redoutable. Il y a en général quatre mendiants attablés au Lakie (mais la salle est déserte la matinée) et deux autres qui gardent le père Max. Lakimos est présent au repaire quatre heures par jour, entre midi et seize heures.



Le reste du temps, le père Max est enfermé dans un cachot malodorant dont un mendiant possède les clés. Il est à 1 point de vie et a perdu tous ses sorts puisqu'on lui a administré un puissant sédatif. Un raid de la garde, voire des *Pale Dogs* peut permettre de le libérer.

Le Guet : la stratégie de la tension

La nouvelle de l'enlèvement du Père Max est connue du guet dès la fin de la matinée du premier jour, les Killraven s'empressant de la faire parvenir aux autorités. Beck a voulu prendre les commandes du dispositif mais le commissaire Igor Urnst le lui a interdit en raison du trop gros enjeu personnel et a chargé l'inspecteur principal Yaro de prendre le commandement de l'opération.

Le commissaire pense que Yaro est un flic corrompu par les Balacazar (c'est une rumeur que les Killraven ont répandue à dessein), c'est pourquoi il l'a choisi. Urnst considère en effet qu'il faut prendre des pincettes dans la mesure où les Balacazar forment une famille criminelle historique de Ptolus. Selon lui, les Balacazar représentent un moindre mal par rapport aux autres groupes criminels, en particulier les Killraven qui sont proches du général Seqaci, un candidat au trône impérial, et de la famille Shever qui vise à prendre le pouvoir sur la ville. Urnst a donc entendu nommer quelqu'un susceptible de ne pas froisser les Balacazar. En apparence, c'est ce que fait Yaro qui se contente de boucler les *Warrens*. Mais dès le deuxième jour, il prend prétexte de l'enlèvement de ses hommes pour pénétrer de manière plus offensive dans les *Warrens* et s'en prendre aux *Pale Dogs*. Il fait arrêter les enfants et ordonne à ses hommes de s'en servir comme guide et d'arrêter le plus de gens possibles afin de faire monter la tension.

La présence des gardes est une complication pour les PJ. Ces derniers étant amenés à sortir du quartier, ils doivent feinter les barrages. Cela nécessite un jet d'**Enfant des rues** (Rapidité) contre la compétence **Garde** (Esprit) de ceux qui participent au blocus des *Warrens*. Après le deuxième jour, lorsque les hommes du guet pénètrent dans le quartier, il existe une chance de 10 % par heure pour que les PJ les rencontrent et que les gardes cherchent à les arrêter. Jouez une opposition entre la compétence **Garde** (Rapidité) des hommes de Yaro et la compétence **Enfant des rues** (Rapidité) des enfants. Les enfants ont un bonus de +4 du fait qu'ils connaissent bien le terrain.

Les Pale Dogs : l'honneur d'un gang

Jibraith ignore que le Père Max a disparu jusqu'à ce que le guet ne contrôle l'accès au quartier. Sa première réaction est de comprendre ce que veut le guet. La rumeur de l'enlèvement du Père Max lui parvient et il fait le lien entre ce fait et la présence du guet.

Jibraith est tenté de laisser couler et d'attendre, mais les membres de son gang se plaignent du fait qu'ils ne peuvent pas écouler le Shivvel en ville en raison du blocus du quartier et il se doit d'agir. C'est pourquoi, au petit matin du deuxième jour, il fait enlever quatre hommes du guet pour servir d'otages. Comme il a besoin de ses hommes et qu'il garde en réserve le gang des *Gutterkings* (un gang d'enfants qu'il contrôle) pour sa propre protection, il fait appel aux PJ.

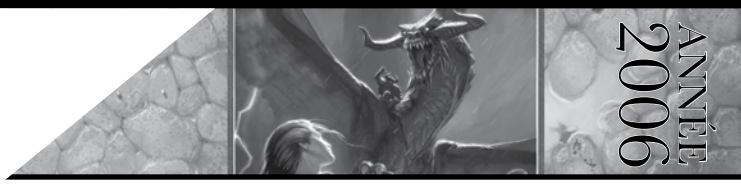
Jibraith ne se montre jamais sous sa vraie forme, et pour cause ! C'est un Doppleganger : il change donc tout le temps d'apparence. Dans la rue, il n'est qu'un nom. C'est Tabruk, un centaure, qui s'occupe de transmettre ses ordres. Tabruk fait chercher les PJ et les reçoit dans une auberge miteuse qui lui sert de QG.

Il les charge d'abord d'aller en-dehors du quartier porter un message à Renk Ata, l'assistant du forgeron Amery, dans *Midtown*. Ata sert d'agent de liaison avec les Balacazar. Les gamins doivent d'abord sortir du quartier, parvenir jusqu'à *Midtown* sans se perdre (en réussissant un jet d'**Enfant des rues** contre une DD de 12 avec un malus de -2), attendre la réponse et revenir avec, ce qui prend quatre heures. S'ils s'égarent, les PJ perdent deux heures à errer dans les rues de *Midtown*. Jibraith voulait savoir pourquoi le guet s'en prenait aux *Pale Dogs*. Menon Balacazar répond en évoquant le lien existant entre le Père Max et le conseiller du commissaire, Beck von Tippitz. Il n'a pas conscience du jeu des Killraven, lien qui ne peut être compris qu'en enquêtant sur Trollone.

Si les PJ se sont acquittés de leur mission pour les *Pale Dogs*, ceux-ci leur confient le soin de repérer l'endroit où est retenu le Père Max. Jibraith est convaincu qu'il n'est pas sorti du quartier et ce fait est confirmé. Une fois que le Père Max est repéré chez Lakimos, les *Pale Dogs* lancent une expédition pour le libérer. Une fois le Père Max mis en lieu sûr, Tabruk envoie les PJ prévenir Beck von Tippitz.

Prévenir Beck von Tippitz

Qu'ils agissent d'eux-mêmes après avoir compris le lien entre Beck von Tippitz et le père Max ou sous la pression des *Pale Dogs*, les PJ sont amenés à traverser tout Ptolus pour rejoindre le quartier noble. Ce long périple demande la réussite de deux jets d'**Enfants des rues** contre un DD de 12 avec un malus de -2, puis de -4 (en raison de leur méconnaissance des quartiers parcourus). Le trajet prend deux heures aller-retour mais s'ils se perdent, c'est deux heures par échec. Localiser la résidence de Beck dans le quartier noble nécessite un jet d'**Enfant des rues** DD 12 à -6. Le quartier noble ne ressemble en effet à rien de ce que connaissent les PJ, avec ses espaces verts, ses vastes et belles demeures et ses rues dégagées.



Franchir la forteresse de *Dalenguard* qui commande l'accès au quartier noble demande soit d'échapper à la vigilance des gardes en réussissant un jet d'**Enfant des rues** (Rapidité) contre la compétence **Garde** (Esprit) des gardes (ceux de *Dalenguard* faisant partie de l'élite du guet, ils ont un bonus de +3) soit de convaincre les gardes de l'urgence de leur mission en réussissant un jet d'**Enfant des rues** (Esprit) contre un DD de 15. Si un garde est convaincu de ce que disent les PJ, il les accompagne directement auprès de Beck.

Une fois prévenu du sauvetage de son frère par les *Pale Dogs*, Beck se rend immédiatement aux *Warrens*, emmenant les enfants avec lui.

Les complications

Le temps presse !

Le Père Max doit être mis à mort au bout de quatre jours. Or, l'enquête prend du temps et expose les enfants à divers risques.

Le froid

Le froid fait perdre 1 point de vie temporaire aux PJ. Ce point de vie peut être récupéré si les PJ passent quelques heures au chaud, au refuge, auprès de madame Etna, par exemple ou dans les égouts.

Le rhume

Pendant l'enquête, le rhume des PJ empire. Pour chaque tranche de deux heures passées dehors, les PJ doivent faire un jet sous Corps DD 10 (+1 par heure passée après 6 heures dehors) pour ne pas se sentir très « balades », leur rhume empirant.

« Du sang, de la chique et du mollard »

Nous n'encourageons pas, bien sûr, à la violence envers les enfants mais la bagarre peut démanger certaines des petites brutes présentes à votre table. Gardez cependant à l'esprit qu'à l'exception des *Pale Dogs* et des hommes de Lakimos, personne n'utilise la violence contre des enfants. Les dégâts éventuels sont donc seulement temporaires.

Un gros rhube

Le rhume empire à chaque jet de Corps raté.

Premier jet raté : les PJ ont 1 chance sur 10 d'éternuer à un moment critique. Si la maladie n'est pas soignée, elle évolue rapidement en grosse grippe dangereuse.

Second jet : les PJ sont considérés comme **fatigués** (-2 à tous les jets).

Troisième jet : les PJ sont considérés comme **épuisés** (-6 à tous les jets et leurs déplacements sont réduits de moitié).

Les épilogues

Le Père Max est en vie

Après son enlèvement, qu'il soit secouru par les *Pale Dogs* ou par son frère, le Père Max est secoué et reprend son activité charitable, en commençant par soigner Bardu, l'ami des PJ.

Les Pale Dogs

Si le blocus se prolonge, la situation dégénère dans les *Warrens* en une véritable guérilla urbaine qui fait de nombreuses victimes au sein du guet comme parmi les civils. Le trafic de Shivvel s'effondre et les Killraven peuvent donc s'implanter.

Si les *Pale Dogs* retrouvent le Père Max avant qu'il ne soit mis à mort par les hommes de Lakimos, la situation ne dégénère pas et les choses rentrent dans l'ordre.

L'inspecteur Yaro

Si la situation dégénère, il est rétrogradé. Il peut devenir détective privé et travailler au profit des Killraven.

Beck von Tippitz

Ayant retrouvé son frère, il oblige Igor Urnst à relever Yaro. Cependant, il est contraint de laisser en paix les *Pale Dogs* car ils n'ont rien à voir avec l'enlèvement et peut même leur être redevable d'avoir sauvé son frère. Il peut également se prendre d'affection pour les PJ, en particulier s'ils ont cherché à le contacter immédiatement, sans passer par les *Pale Dogs* et les adopter.

Lokimos et les mendiants

Ni Lokimos ni les siens ne sont du genre à se battre jusqu'au bout. Ils préféreront abandonner leur repaire. Ils pourraient cependant en vouloir beaucoup aux PJ.

La Fouine, le Rat et Joufflu

Personne ne leur tient rigueur de leur implication dans l'enlèvement ou de leur fricotage avec un culte chaotique. La règle des *Warrens*, c'est la survie avant tout, n'est-ce pas ?

Les pré-tirés

Pieds-plats

Comme tu n'as que huit ans, tu es le plus petit de la bande. Mais personne ne te bat pour jeter des cailloux sur des trucs ou sur des gens. Des fois, tu pleures mais tout le monde te dit que tu es très courageux.

FOR :9, DEX : 14, ESP : 10

Ta peur d'enfant : les chiens.

Ton truc d'enfant : tu ne marches pas, tu gambades.

Ton pouvoir d'enfant : une fois dans l'aventure, tu peux dégotter un objet utile que tu peux échanger avec d'autres enfants ou avec des adultes.

Tes défauts d'enfants : tu racontes des histoires et tu mens beaucoup.

Tes parents : tu es élevé par tes frères et sœurs depuis que ta mère est partie mais tu dis à tout le monde que ton père est le commissaire impérial de Ptolus.

Ce que tu aimes faire : marcher sur les trottoirs comme si c'était un précipice et parler tout le temps.

Berthe

Tu as neuf ans et tu es une fille. Tu sais que les garçons aiment bien penser qu'ils sont plus forts que les filles mais, toi, tu as bien compris que les garçons de la bande font ce que tu veux car tu es bien plus maline. Il suffit juste de leur faire croire que tu es fragile et qu'ils te protègent.

FOR : 8, DEX : 13, ESP : 12

Ta peur d'enfant : les crabes et les poissons.

Ton truc d'enfant : tu fais la moue avec tes lèvres.

Ton pouvoir d'enfant : tu sais pleurer et les gens n'aiment pas ça, alors ils font ce que tu veux qu'ils fassent. Tu peux utiliser ce pouvoir une fois dans l'aventure.

Ton défaut d'enfant : tu boudes facilement.

Tes parents : ton papa est parti sur un bateau il y a longtemps mais il n'est pas revenu. Ta mère n'a plus toute sa tête et chez toi ça pue parce qu'il y a plein de chats et de trucs que ta maman ramasse dans la rue. Elle empile tout dans la maison, alors tu préfères être dehors.

Ce que tu aimes faire : manger des sucreries, voler des trucs qui brillent et les porter, t'arrêter quand tu marches et que tu remarques quelque chose de rigolo ou d'intéressant.

Cafard

Jusqu'à dix ans, tu allais à l'école. Tu aimais bien le maître et il t'a appris la magie. Tu étais son chouchou, mais personne ne voulait jouer avec toi. On t'appelait Cafard parce que un cafard c'est vilain et c'est sale. Alors, quand tes parents sont morts, tu as arrêté d'aller à l'école et depuis tu as plein d'amis. Mais on continue quand même à t'appeler Cafard.

FOR : 8, DEX : 11, ESP : 14

Ta peur d'enfant : la nuit.

Ton truc d'enfant : tu as une petite voix qui zozote.

Ton pouvoir d'enfant : tu as un jouet, un doudou en forme de diablotin. Tout le monde pense que ce n'est qu'un jouet mais il te parle. Souvent, il te donne de mauvais conseils mais une fois dans l'aventure, ça sera un bon conseil.

Ton défaut d'enfant : tu as toujours le doigt fourré dans ton nez et tu n'aimes pas te laver.

Tes parents : morts pendant une épidémie.

Ce que tu aimes faire : lire des trucs sur les murs et compter dans ta tête, écouter à la fenêtre les cours du maître.

Eudes

Tu as dix ans mais tu sais que tu fais beaucoup plus que ton âge. On croit que tu as au moins douze ans parce que tu es grand et balaise. Tu aimes bien te bagarrer et donner des coups de poings sur le groin de ceux qui te défient. Tu penses être le chef de la bande.

FOR : 13, DEX : 12, ESP : 8

Ta peur d'enfant : les chevaux fantômes.

Ton truc d'enfant : tu te grattes tout le temps.

Ton pouvoir d'enfant : tu es intrépide et casse-cou. Une fois dans l'aventure, tu peux réussir une action même si tu as raté ton jet.

Tes défauts d'enfants : tu n'aimes pas partager ta nourriture.

Tes parents : ton papa boit beaucoup et il est très méchant quand il a bu. Sinon il est très gentil. Tu ne vois plus ta maman.

Ce que tu aimes faire : pousser des trucs lourds et mettre des coups de pieds dans d'autres trucs pour montrer ta force.

ANNÉE 2007

Un scénario de **Romaric Boley** • Illustrations de **Benoît Felten** et DP

Au royaume des Mireilles

pour *Patient 13*

Préambule

Le scénario est destiné à être joué par un unique Patient. Le prologue permet de construire le personnage tout en jouant. Au début de la partie, ne donnez pas de fiche de patient au joueur, qu'on appellera par la suite le Patient. Laissez-le se promener et découvrir les lieux. Rapidement a lieu son premier rendez-vous chez le Supérieur pour une évaluation psychologique. C'est à ce moment que les traits de caractère du Patient vont être déterminés. En tant que Docteur, prenez des notes. À l'issue de cette rencontre remplissez la feuille de Patient avec le joueur.

La deuxième partie rassemble des éléments d'ambiance à placer en jeu par le Docteur. Il n'y a pas d'ordre, ni de passages obligés. Ces éléments constituent des scènes à activer suivant les choix du Patient.

Pour rendre hommage aux quarante ans du jeu de rôle, le Patient suivra une quête commanditée par ses inventeurs, plus connus dans l'hôpital sous le nom de D&D.

Synopsis

Il y a peu, une paix, fragile, a été acceptée par les Peuples libres et par la secte des Mireilles. Les Mireilles ont toujours accusé les Peuples libres d'être à l'origine de la disparition de certains patients. Les représentants des Peuples libres, le duo D&D, se sont toujours opposés aux tentatives de prise de pouvoir de la religion cathodique des Mireilles. Mais il y a quelques jours, un mystérieux patient est arrivé à l'hôpital.

Le Patient (personnage joueur) sera amené à enquêter pour retrouver ce mystérieux patient. Pour les Peuples libres, il s'agit de l'Élu qui permettrait de se libérer de la dictature que tentent d'imposer les Mireilles. Du côté de la secte, il est perçu comme un Prophète censé les sauver lors de la prochaine apocalypse.

Que va découvrir le Patient ? Qui est ce mystérieux patient ? D'où vient-il ? Quel est son but ? Rejoindra-t-il les Mireilles ou les Peuples libres ?

Ouvertement inspiré de *L'Hôpital et ses fantômes* de Lars Von Trier, **Patient 13** prend place dans un hôpital psychiatrique en dehors duquel rien ne semble exister. Le personnel, presque mutique, n'a de cesse de maltraiter les patients – les PJ –, lesquels flottent dans l'amnésie et une réalité aux contours pour le moins ténus. Ni leur identité, ni même leur maladie ne leur sont jamais révélées dans cet univers médico-carcéral aux accents kafkaïens.

Le simple fait d'incarner d'emblée des personnages aliénés aurait suffi à distinguer *Patient 13*, mais il se montrait tout aussi innovant par son format : au lieu de proposer le sempiternel livre-univers de deux cents pages assorti du bon vieux Carac-Compétences, l'auteur, Anthony « Yno » Combrexelle, mettait au point sa formule du Burst : un jeu-campagne à usage unique, où l'univers n'existe que pour être transformé, voire cassé, en rupture avec la sanctuarisation qui était la norme.

Le risque s'est avéré payant : l'éditeur, John Doe, s'est alors taillé une solide réputation de promoteur de projets originaux, mais c'est de façon totalement indépendante, en *print on demand*, que Patient 13 a connu une édition revue et augmentée en 2015.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/patient-13

Prologue : un nouveau patient

Introduction au scénario, cet acte a pour objectif de présenter l'ambiance générale, tout en créant la fiche de personnage en jeu. Le nouveau Patient va rencontrer ou entendre parler des personnages clés de l'histoire. À l'issue de cet acte, l'amorce sera présentée et le Patient pourra aller à sa guise dans l'hôpital. Le Patient aura probablement beaucoup de questions, se demandant qui il est, ce qu'il fait là, etc. N'y répondez pas.

Scène 1 : le premier réveil

Enjeux : faire découvrir l'environnement de jeu ; faire décrire le Patient par le joueur.

Les rideaux opaques sont tirés. Quelques rayons de soleil réussissent à pénétrer dans l'obscurité. Le Patient se réveille allongé dans un lit, les pieds attachés. Ses mains sont libres mais une douleur intense aux poignets et des bracelets de cuirs arrachés au pied du lit indiquent qu'il y a peu, il y était encore totalement attaché. La pièce semble vide à l'exception du lit. Il n'y a pas d'interrupteur, ni d'ampoule. Si le Patient ouvre les rideaux, il est aveuglé par la lumière. La fenêtre est protégée par des barreaux. Une fois éclairée, la pièce est encore plus inquiétante que dans l'obscurité. Les murs sont couverts de miroirs, certains sont tachés d'éclaboussures rouges, du sang. Le patient a-t-il été torturé ? Aucune blessure récente n'est visible sur son corps, mais il ne sait pas depuis combien de temps il est ici. D'ailleurs, il ne sait pas non plus ce qu'il fait là.

Le Patient ne peut échapper à son reflet, c'est le moment de lui demander ce qu'il voit dans le miroir. C'est la première étape de la construction de la fiche de personnage, la description physique du Patient.

La porte de la pièce n'est pas fermée à clé. Elle donne sur un couloir d'un blanc éblouissant. Personne en vue, pas un bruit. Les lieux semblent abandonnés. La pièce est au bout du couloir, isolée. Aucune autre porte n'est proche de la pièce de réveil.

La première porte ouverte par le Patient mène dans le bureau du Supérieur Kemper.

Scène 2 : Rencontre avec le Supérieur Kemper

Enjeux : finir la création de personnage en attribuant deux traits positifs et deux traits négatifs.

Conseil de mise en scène : jouez cette scène comme une consultation, selon les habitudes de Kemper (cf. *Patient 13* p. 49). Tout en souhaitant la bienvenue au Patient, levez-vous, demandez au joueur de se lever. Prenez sa chaise et installez-la le plus loin possible de la table de jeu. Retournez à votre place, prenez en main un carnet et fixez intensément le joueur, sans rien dire, pendant quelques secondes. Brisez le silence par un « Il faut être patient ». Parfois, ne finissez pas votre phrase et fixez le joueur. Puis reprenez.

Kemper n'est nullement surpris de l'irruption du Patient. Il semble l'attendre. Il l'invite à prendre place pour une consultation. Dans la discussion, Kemper demande au Patient quel est, selon lui, sa plus grande qualité et son plus gros défaut. Notez sur la feuille de personnage les deux traits, respectivement à -2 et +2. Par la suite, Kemper demande au Patient comment les autres le perçoivent. Le patient doit fournir deux nouveaux traits, positif et négatif. Ils seront écrits sur la feuille de personnage avec les valeurs associées +1 et -1.

Un Patient pré-tiré : Psylle

Psylle est malingre mais pas fragile. Ille se déplace parfois en bondissant comme une puce. Lors de ces sauts on peut entendre comme un bruit d'ailes qui se frottent. S'ille touche un agrume, celui-ci commence à verdir (maladie du Dragon jaune). Sociable, manipulateur, le visage de Psylle peut passer en un dixième de seconde d'une expression neutre à une expression lumineuse. Si l'on y porte attention, on peut l'entendre Psylle converser avec les insectes.

Âge apparent : trentaine, androgyne.
Matricule : 22
Médecin référent : Kemper

Phrases typiques :

- « La véritable vérité est toujours irréaliste »
- « Quelque chose vient de tomber »

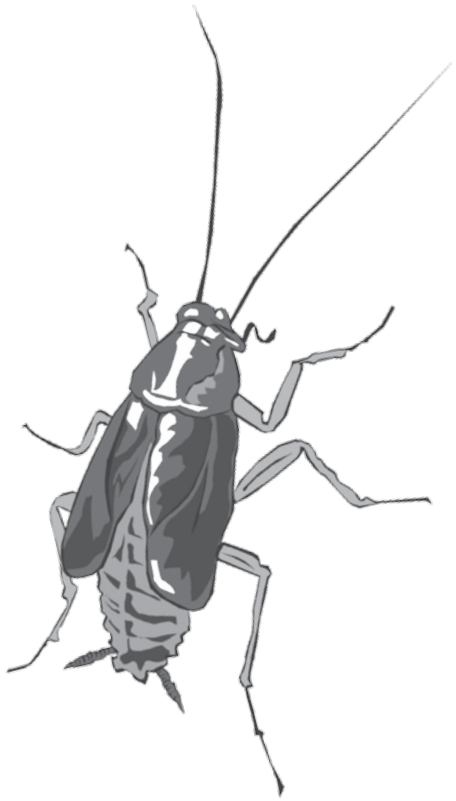
Traits :

- Rapide +2
- Converse avec les insectes +1
- Aphantasie -1
- Électro-hypersensibilité -2

Lucidité : 7
Sang-froid : 9
Vitalité : 13

Le Patient ne devrait pas manquer de demander au Supérieur ce qu'il fait là, pourquoi il était attaché et voudra certainement savoir à qui appartenait le sang sur le mur. À ces questions, Kemper répondra froidement que ce sang est celui du Patient. Il avoue avec malice la torture mais ne donne aucun détail ni justification. En fin de consultation, deux Blouses blanches entrent pour injecter au Patient une dose de psychostimulant (-2 pts de Sang-Froid ; +2 pts de Lucidité). Impossible d'échapper à la piqûre. Le Supérieur prononce des mots comme s'il avait la bouche pleine. C'est incompréhensible. Une blatte sort alors de la bouche de Kemper (hallucination due aux psychostimulants), au moment où elle se pose sur une feuille blanche, Kemper l'écrase. Il présente alors le test de Rorschach résultant de l'écrasement de la blatte. Présentez un des tests du livre ou, mieux, fabriquez-en un. Demandez au Patient de décrire ce qu'il voit. Notez bien le symbole décrit par le Patient pour improviser dessus plus tard dans le scénario.

La séance s'interrompt quand Défiguré (*Patient 13*, p. 56) entre dans la salle de consultation en hurlant : « Ils veulent me tuer ! » Visiblement gêné, Kemper demande à une Blouse blanche d'accompagner le Patient dans la salle de détente. Pour rappel, les Blouses blanches ne parlent pas ou très rarement et se nourrissent de la peur des patients.



Scène 3 : la salle de détente

Enjeux : faire connaissance avec la population vivant dans l'hôpital ; montrer la méchanceté des Blouses blanches ; faire un clin d'œil aux quarante ans de Donj' ; présenter la quête qui s'offre au Patient.

Lorsque le Patient arrive à la salle de détente, la Blouse blanche qui l'accompagne se met à cligner des yeux. Ses yeux semblent se retourner pour laisser apparaître ses pupilles. Alors que tout le monde cesse ses activités pour observer le nouveau Patient, la Blouse blanche étreint chaleureusement le Patient et le remercie tout haut pour ce bon moment passés ensemble. Une fois la phrase terminée, ses yeux se retournent pour laisser place à des yeux entièrement blancs. La Blouse blanche fait cela pour décrédibiliser le Patient auprès des autres pensionnaires, de telle sorte qu'ils le soupçonnent d'être une Blouse blanche et que tous s'éloignent de lui.

Tous, sauf deux personnes qui se présentent sous le nom de D&D, deux septuagénaires barbus, le premier au visage long et dépourvu de cheveux (Gary Gygax), le second au visage rond et potelé (Dave Arneson). Bien qu'aucun calendrier ne soit présent dans l'hôpital, ils affirment qu'ils sont ici depuis quarante ans. Pendant les conversations, ils compulsent fréquemment un grimoire (un livre de règles de *Donjons et Dragons*). Ce livre les aide à prendre des décisions. Parfois ils parcourent plusieurs fois le livre, sans trouver de réponse. Ils restent alors muets, renoncent à leur réponse et s'enferment dans un mutisme déplaisant. D&D ont le pouvoir de faire apparaître une énorme créature globuleuse (un Beholder de *Donjons et Dragons*). Le corps est composé d'un unique œil occupant la majorité du corps ainsi qu'une gueule dotée de nombreuses canines. Dix tentacules partent de son corps et se terminent par des yeux. Chaque œil a un pouvoir différent. À vous de les inventer suivant les besoins des scènes. Vous pouvez partir du principe qu'il y a au moins un pouvoir pour endormir une personne et un autre pour obliger à dire la vérité. Étrangement, ces pouvoirs ne fonctionnent pas sur le personnel de l'hôpital. Certains patients sont très réceptifs. À la fin de la scène, D&D utiliseront ce pouvoir pour endormir le Patient.

Scène 4 : La Bouche

Enjeux : présenter le cadre dans lequel va se dérouler la séance.

Le Patient se réveille dans la même pièce qu'au début de la partie. Décrivez la pièce précisément de la même façon que la première fois. Le Patient doit avoir l'impression qu'il revit la même journée ou qu'il rêve et la description l'inciter à émettre des doutes sur le réel. La seule différence avec la précédente est que, cette fois, il a les quatre membres attachés.

D&D viennent détacher le patient. Ils l'accompagnent encore un peu chancelant dans la chambre de l'assistant de la Bouche qu'ils appellent l'Oracle. Ils entrent dans la chambre de l'Oracle. Cette pièce est similaire en tout point à celle du Patient. L'Oracle est assis sur son lit, dos à la porte. Quand le patient pénètre dans la pièce, l'Oracle sans se retourner dit alors : « Je vous attendais, placez-vous face à l'armoire. » Une fois fait, D&D font glisser de côté l'armoire. Cela fait apparaître sur le mur le dessin d'une bouche de trente centimètres. On dirait une bouche de vampire avec des dents longues et affûtées. Dès qu'elle apparaît, D&D s'empressent de s'asseoir devant, en tailleur. Le Patient entend alors des sons incompréhensibles provenir de la Bouche, à la manière d'un film mal doublé. Au bout de quelques secondes il parvient à comprendre :

> Il y a quelques mois, les Mireilles ont tenté de prendre possession de l'hôpital. Ces créatures servent un Dieu puissant. Elles lui sont totalement dévouées dans l'espoir qu'il les rejoigne. Ceci annoncera l'apocalypse et la fin des Peuples libres, dont nous sommes les représentants ici.
>
> Il y a deux jours, un nouveau patient que nous n'avions pas encore averti s'est rendu dans la salle au Magnétoscope et a allumé la télévision. Normalement, cette télévision ne communique qu'avec les membres des Mireilles, mais lui a réussi à afficher une image d'une courte durée. Nous ne l'avons plus jamais revu. C'est le Fou qui nous a raconté cette histoire. Nous devons absolument mettre la main sur ce patient, il semble détenir un pouvoir qui serait très utile aux Peuples libres. Nous avons envoyé trois membres de notre communauté qui ne sont jamais revenus. Il faut les retrouver aussi car nous ne pouvons nous permettre de nous affaiblir de la sorte. Nous craignons que ces intrusions en territoire Mireille mettent fin à la trêve que nous avions négociée. Des temps sombres risquent de débuter.

La Bouche s'immobilise à nouveau. Machinalement, D&D se relèvent et déplacent à nouveau l'armoire de sorte que la Bouche disparaisse.

À ce stade, beaucoup d'interrogations pour le Patient. Qui sont les Mireilles, quelle est cette salle au Magnétoscope ? Qui est le Fou ? La Bouche ne répond à aucune de ces questions, elle prononce un monologue et ne s'interrompt pas.

Ils ne savent rien sur le patient qui a disparu. Il s'agissait d'un nouveau patient qui à son réveil est allé directement à la salle au Magnétoscope. En fait, ce patient n'est autre que le personnage du joueur. Il a réalisé ces actions lors d'un premier réveil dans l'hôpital. Des flash-back feront surface dans certains lieux.

Déroulements possibles

Ambassadeur de la paix : le Patient peut décider de rester neutre dans l'histoire et essayer de maintenir la paix entre les Peuples libres et les Mireilles. C'est une possibilité intéressante si le Patient découvre qu'il est le mystérieux patient que les deux groupes recherchent. Il a alors la possibilité de cacher la vérité ou de s'en servir pour régner sur l'hôpital, en jouant sur la crainte qu'il inspire aux deux groupes.

Rejoindre les Mireilles : les Mireilles peuvent convaincre le Patient de les rejoindre. À partir de ce moment, il devient l'ennemi numéro un des Peuples libres. Ils feront tout pour l'éliminer ou le faire disparaître de cette section de l'hôpital. Tous les moyens sont envisageables. Truquer la loterie, s'arranger pour le mettre dans une cellule d'isolement, et même le tuer.

Rejoindre les Peuples libres : si le Patient décide de rejoindre les Peuples libres, les Mireilles feront en sorte de le kidnapper. Elles le veulent vivant. S'il le faut, elles feront intervenir les Blouses blanches.

Cadre pour la séance

Chercher le Fou

Il est possible de trouver le Fou (cf. *Patient 13*, p.57 et Annexe) dans sa chambre capitonnée. La porte du Fou a été retirée. À l'intérieur, tous les murs sont capitonnés. Il n'y a aucun objet sauf une camisole de force qui est à terre. Tout est blanc. Le Fou est entièrement vêtu de blanc. Quand le Patient entre dans la pièce il ne le voit pas immédiatement. Le Fou, recroquevillé dans un coin, se fond dans le mur. D'ailleurs, il donnera l'impression de sortir du mur.

Si le Patient le questionne au sujet de la camisole et de l'absence de porte, Le Fou lui dit qu'il n'y avait plus de place à son arrivée, que c'était la seule chambre libre. Si le Patient insiste au sujet de la porte, Le Fou jette un regard noir au Patient et se met à dodeliner d'avant en arrière en chantant en boucle : « Une chanson douce, que me chantait ma maman ! » Il se ressaisit dès que le Patient quitte la pièce.

Le Fou suit partout le Patient dans son aventure, même si le Patient le rejette. S'en séparer est presque impossible : parfois, le Fou apparaît comme sortant des murs. La seule pièce où il ne suivra pas le Patient est la salle du Magnétoscope. Il ne veut pas être vu en compagnie d'un « ennemi » potentiel des Mireilles. Il n'agit jamais physiquement et semble invisible auprès des autres patients. En fait, ils le voient très bien, mais évitent de croiser son regard. Personne ne sait exactement pourquoi, mais tous le craignent. Si le Patient est aperçu régulièrement en compagnie du Fou, les autres patients commencent à le craindre.

Les motivations du Fou sont difficiles à percevoir. Il s'agit d'un patient énigmatique qui n'hésite pas à user de maximes ou de vers de Baudelaire. Lorsqu'il perd le contrôle dans une discussion, il disparaît dans un mur.

Au sujet du mystérieux patient : il est prêt à aider le Patient à le retrouver. Sans contrepartie. Dès que le Fou découvre que le Patient est celui qu'il cherche, il le manipule pour l'amener en sacrifice à Karashnakar.

Au sujet de la disparition des trois patients : il ne sait pas ce qui leur est arrivé, mais si le Patient se montre persuasif, il lui dit que le seul moyen de se débarrasser de quelqu'un sans laisser de trace est de faire affaire avec le Cannibale.

Au sujet des Mireilles : il fait partie de la secte, mais ne l'avouera pas au Patient. En agissant ainsi, il cherche à savoir si certains pensent du mal ou agissent pour s'en prendre aux Mireilles. Il ne s'intéresse pas au culte, mais les Mireilles lui ont promis de le laisser regarder *Bambi* en échange d'informations.

La salle au Magnétoscope

Elle n'est pas accessible aux personnes ne faisant pas partie de la secte. Elle est gardée en permanence par deux membres. Y accéder semble impossible. Pourtant quand le Patient se présente, les deux gardes baissent les yeux ou regardent ailleurs. Ils le laissent passer. Le Patient n'a pas à négocier quoi que ce soit.

Si le Fou est témoin de cette scène, cela attire son attention. Si le personnage attire souvent son attention, il sera persuadé que le Patient est celui-là même qu'il recherche. Il fera alors tout pour l'amener vers Karashnakar.

Premier passage du Patient : la salle est déserte. Une vieille télévision est posée sur un meuble collé contre le mur. Plusieurs chaises pliables sont positionnées devant. Sur certaines, est posé un missel, qui n'est autre qu'un programme de télévision. Les Mireilles s'en servent comme livre de prière. Une télécommande est posée sur le meuble de la télévision.

Si le Patient se sert de la télécommande ou essaye d'allumer la télévision, il ne se passe rien. Par contre, au moment où il quitte la pièce, la télévision se met en marche. Une femme apparaît à l'écran et s'adresse au Patient, elle l'appelle par son nom. Si le Patient ne s'est pas donné de nom lors de la séance avec son Supérieur, elle lui en donne un. Elle tente par la suite de le convaincre de rejoindre son groupe, les Mireilles, et de lutter contre D&D, qui veulent corrompre les esprits des malades.

Déclenchement du flash-back : au moment où il entre pour la première fois dans la pièce. Il est assis sur la chaise la plus proche de l'écran, commande en main. Une image apparaît. Puis des cris derrière lui. La fin du flash-back a lieu juste après ces cris. Il se retrouve à ce moment à l'entrée.

Les autres passages du Patient : il y a toujours une ou deux Mireilles dans cette salle. Ils essayeront de convaincre le Patient de les rejoindre. Si celui-ci se laisse un peu influencer, vous pouvez faire apparaître à l'écran Mireille du Mat, la femme du Directeur, qui pourrait lui donner comme mission de séparer le duo D&D. Pour ce faire, le Patient peut les monter l'un contre l'autre ou encore en mettre un à l'isolement.

Remarque : cette salle peut-être un bon environnement pour une scène finale, peu importe le dénouement choisi par le Patient. (cf. Déroulements possibles)

Le Cannibale

La porte de la chambre du Cannibale (cf. *Patient 13*, p. 67) est fermée. Si le Patient est accompagné du Fou, celui-ci sort un énorme trousseau de clés et trouve immédiatement la clé permettant d'ouvrir la chambre. Un patient qui a toutes les clés ? De quoi alimenter la paranoïa du Patient. Il y a de quoi se demander si le Fou n'est pas une Blouse Blanche.

Lorsque la porte s'ouvre, un courant d'air putride émane de la pièce. Cette odeur rappelle quelque chose au Patient, un drôle de sentiment. Dès qu'il perçoit l'odeur, jouer le flash-back.

Flash-back : Le Patient sort de la pièce, ferme la porte le sourire aux lèvres. Au moment où il claque la porte, il entend un bruit de succion suivi de cris d'agonie. Le Patient ne s'en souvient pas, mais c'est lui qui a éliminé les trois autres patients partis à sa recherche. Quelles étaient les motivations du Patient ? Le scénario n'y répondra pas. Si le joueur propose des pistes, rebondissez dessus immédiatement, mais semez le doute plus tard.

Si le Patient décide d'entrer dans la pièce et que le Fou est avec lui, celui-ci devient encore plus suspicieux. En effet, au moment où ils entrent dans la pièce, le Cannibale regarde le Patient comme si une récompense l'attendait. Le Fou commence alors à se méfier du Patient.

Les couloirs

N'importe quand dans l'histoire, faites passer le personnage par un très long couloir qui semble sans fin. Les néons fonctionnent par intermittence. On entend des bruits de rongeurs et le long des murs, on entend des coups, comme si des enragés tentaient de démolir le mur. Un clignement de néon fait apparaître deux individus au loin, figés.

Si le Patient se retourne, deux autres sont apparus derrière lui, à bonne distance. Dès qu'il change son regard de direction et qu'il revient sur les individus apparus, il ne sont plus là, mais un cafard de taille humaine se rue sur lui.

Le Patient est en plein délire, mais ne le lui dites pas. Il se bat contre lui-même. Un conflit physique s'engage. Lorsque c'est au tour du Cafard de jouer, demandez au joueur ce qu'il ferait s'il était le Cafard. Le Cafard réalise toujours l'action décrite par le joueur, même si elle est stupide. Faites lancer les dés du Cafard par le joueur en utilisant les mêmes statistiques que sa feuille de Patient.

Si le combat devient trop sanglant, un autre patient intervient : « Tu te détestes au point de vouloir te tuer ? » et finit par expliquer au Patient qu'il vient de s'affronter lui-même.

Karashnakar

Lorsque le Patient et le Fou rendent visite à l'araignée Karashnakar, elle est surprise par l'aura du Patient. Le Fou ne s'est pas trompé en proposant le Patient en sacrifice. Toutefois, Karashnakar refusera d'aspirer le Patient car son énergie, trop grande, risque de la tuer. Le Fou est alors hors de lui et essaye de tuer lui-même le Patient.

Si le Patient perd le combat physique, il perd connaissance. À son réveil il est suspendu dans un cocon de toile d'araignée. Il peut être libéré par des membres des Mireilles qui tiennent à le recruter dans leurs rangs.

Annexe : les patients

D&D

D&D est un duo inséparable. D, celui de gauche, est en fait Gary Gygax. D (celui de droite) n'est autre que Dave Arneson. Les deux D affectionnent particulièrement les chemises en polyester, de style hawaïen. Le duo a pris le dessus sur chaque individualité le constituant. Les deux individus respirent ensemble, pendant que l'un parle, l'autre mime la phrase avec sa bouche. Ils ne font qu'un. Ainsi dans la suite du texte, « il » renvoie au duo et non pas à un des individus le constituant. Le duo est complètement obsédé par les portes de l'hôpital. Il préfère utiliser le terme Donjon, plutôt qu'hôpital. Selon le duo, les portes, une fois ouvertes, peuvent révéler des Monstres et des Trésors. C'est la théorie qu'il a mise sur pied : le PMT (Porte Montres Trésor). Pour valider sa théorie il a entrepris de rédiger un ouvrage magique qu'il appelle *Men & Magic*. Ce grimoire lui permet de créer des hallucinations collectives dont seuls les patients peuvent être atteints.

Même quand il ne parle pas, ses lèvres bougent en permanence. Si une personne approche suffisamment elle entend un léger murmure : « +2, 20, par 2, 10 ». Pendant ces psalmodies, il touche du bout des doigts son collier contenant un dé à 20 faces.

Il recrute parmi les nouveaux patients, qu'il préfère appeler héros, afin de tester et améliorer son *Men & Magic*. S'asseoir à sa table n'est pas sans risque : certains héros ont disparu en franchissant une porte, d'autres ont été emportés par des Blouses blanches. En somme, le duo D&D est craint par certains patients, qui se tiennent à bonne distance. Dans le jargon de D&D, on appelle ces personnes des Mireilles.

Les Mireilles répandent la rumeur que les créatures qu'ils font apparaître sont en fait les âmes d'anciens patients que le duo D&D aurait sacrifiés pour tester l'équilibrage des sorts contenus dans *Men & Magic*. Les sorts de ce livre fonctionnent dans le monde réel.

D, celui de gauche, sait se montrer très charmeur auprès des nouveaux patients pour s'en servir comme cobaye. Mais ses expériences sont mises de côté, car depuis peu, il est à la recherche de l'Élu. Doté d'un regard perçant et charmeur, il est capable d'hypnotiser une personne qui soutient son regard.

Âge apparent : 75 ans. Oui, Gygax n'est pas mort, il a été enfermé dans cet hôpital. On ne sait pas pourquoi l'administration a fait croire à sa mort.

Phrases typiques : « Initiative ! », « Le hasard joue un grand rôle dans la vie de tout le monde », « Regarde-moi dans les yeux, assieds-toi et écoute ».

Alliés : D, celui de droite, et tout autre patient qui accepte d'être son héros.

Ennemis : certains patients méfiants, les Mireilles.

Médecin référent : Supérieur Marche.

Secret : Bien que le Supérieur Marche évite toujours de regarder ses patients dans les yeux, il a osé un jour soutenir le regard de D. Il a instantanément été charmé et a accepté d'écouter D lui parler d'une terre étrange appelée Faucongris. Le Supérieur Marche, qui mesure 1m89, s'est depuis incarné dans Faucongris sous la forme d'un nain. Il n'a été capable de reprendre ses esprits que lorsqu'une de ses truies a hurlé à réveiller les morts. Il s'est alors saisi du pendentif d20 de D et l'a forcé à l'avaler. Étrangement, chaque jour de la loterie, D régurgite un d20. Si une personne lance le dé, elle est assurée d'obtenir le même numéro sur le billet de loterie. Jusqu'à présent, ce dé n'a jamais fait 13. D n'a jamais révélé le secret et offre le dé en offrande aux truies de Marche.

D, celui de droite, est en fait Dave Arneson. Il porte une barbe blanche imposante, certains l'appellent Santa Claus ou le Bûcheron en référence à ses chemises à carreaux. Certaines rumeurs disent que Santa Claus n'est en fait que l'ombre de D, celui de gauche. Ou encore qu'il n'est pas réel. D'autres ont une toute autre théorie et pensent que le Bûcheron est bel est bien vivant et que c'est D, celui de gauche, qui est sa marionnette. Il préférerait laisser agir sa marionnette pour ne pas attirer l'attention sur lui. Il serait le véritable cerveau du duo. Dans le duo, il est souvent absent, le regard dans le vide. Ses rares moment de lucidité sont inquiétants. Quiconque croise son regard se sent visé par un projet maléfique.

Âge apparent : celui du Père Noël.

Phrases typiques : « D, t'en penses quoi ? », « Hésiter, c'est renoncer », « Cela ne sert à rien de se demander ce qu'il y a derrière la porte, ouvre-la ».

Alliés : D, celui de droite, et tout autre patient qui accepte d'être son héros. Livre (cf. *Patient 13* p. 59).

Ennemis : certains patients méfiants, les Mireilles.

Médecin référent : Supérieur Morgenstern.

Secret : le supérieur Morgenstern cherche toujours la formule pour percer le secret de l'hôpital. Il a découvert que son patient D, celui de droite, travaille sur un grimoire magique. Il a réussi à le convaincre de travailler pour lui et de chercher la fameuse formule permettant de dévoiler la vérité. Depuis, D, celui de droite, rédige sans cesse des formules magiques en espérant trouver la bonne. Toutes sont consignées dans l'ouvrage *Men & Magic*. Morgenstern les apprend par cœur et les récite en permanence dans l'espoir de déclencher l'ouverture du portail de vérité.

Les Mireilles

Les Mireilles sont des patients qui se réunissent dans la salle au Magnétoscope, autour du vieux téléviseur à tube cathodique qui n'affiche que des points blancs et noirs. Les Mireilles ont fondé la religion cathodique et ont fait de cette télévision leur oracle. Si le Patient va aux abords de la télévision, il n'entendra rien et ne verra rien d'autre que des parasites. Mais les Mireilles y voient et entendent des messages. Elles obéissent aveuglément aux directives moralistes et bien pensantes de leur oracle. Depuis peu, elles sont parties en croisade contre le duo D&D qui, selon elles, est responsable des nombreuses disparitions de patients et de la folie qui règne dans l'hôpital. Les Mireilles ne sont pas toutes des femmes. On les reconnaît aux lettres gribouillées sur leurs vêtements : M. d. M.

Âge apparent : tous sans exception semblent avoir 42 ans !

Phrases typiques : « Bas les masques ! », « La raison revient avec ces mots : ta vie est foutue ».

Alliés : tous les adeptes de la religion cathodique.

Ennemis : tous les patients qu'elles estiment déviants comme le duo D&D.

Médecin référent : un panaché de tous les supérieurs

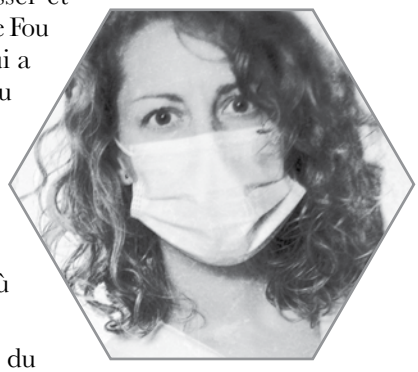
Secret : Mireille du Mat est l'épouse du Directeur. Passionnée de télévision, elle a fait bricoler la télé HS de la salle commune des patients pour s'en servir pour émettre des messages subliminaux. Son passe-temps a dépassé ses attentes puisqu'elle se retrouve maintenant être le Dieu de la religion cathodique. Elle se sert donc de ce pouvoir pour répandre son moralisme chez les patients. Contrairement aux professionnels de l'hôpital, elle n'a pas pour objectif de les faire souffrir mais a la conviction que ses valeurs sont curatives.

Le Fou

Patient 13, pages 57-58.

Le Fou est extrêmement sensible aux battements de cœur. Quand il les perçoit chez une autre personne, il fixe le cœur d'un air absent et ne peut détacher son regard. Cette obsession le pousse parfois à lui passer sa main sur la poitrine. Ce geste le fait entrer en transe. Il n'a pas toujours été capable de se contrôler de la sorte et il lui est déjà arrivé d'aller bien plus loin et d'extraire le cœur.

Rôle dans l'histoire : le Fou est à la recherche d'une seconde carte pour lire le plan céleste convenablement. Karashnakar lui a révélé l'existence d'une prophétie concernant la voûte céleste. Pour avoir plus d'informations, elle doit aspirer la vie d'un individu capable de faire apparaître des images et du son. Alors, elle sera capable de tisser et raconter la prophétie. Lorsque le Fou entend parler de ce patient qui a allumé la télé dans la salle au Magnétoscope, il fera tout pour le retrouver et l'offrir à Karashnakar. Le Fou ne sait pas que le Patient est la personne qu'il recherche et l'aidera sincèrement jusqu'au moment où il découvrira qui il est.



Le Fou et le Patient : au fil du scénario, les actions du Patient ou des autres personnes de l'hôpital vont de plus en plus conforter le Fou dans l'idée que le Patient est la personne qu'il recherche. Dès qu'il en est certain, il va tout faire pour l'offrir à Karashnakar.

Jouer les flash-back

Présenter les flash-back toujours de la même façon. Quand une scène de flash-back débute, la lumière se tamise jusqu'à l'obscurité complète. Le processus est le même pour la clôture.

Un scénario de **Paul-Henri Verheve** • Illustrations de **Pierre Monod** et DP

Détrôner pour couronner

pour *Ryuutama*

(Les numéros de pages indiqués font référence au livre de base de *Ryuutama*, chez Lapin Marteau.)

Synopsis

Les Voyageurs auront comme lourde tâche d'évincer un seigneur tyrannique et de retrouver son bâtard, seul prétendant au trône. Pour réussir, les PJ devront l'identifier et le convaincre. Ils devront ensuite éliminer ou discréditer le Seigneur.

Description des Lieux

Safrane (Monde)

Forme : montagneux, relief accidenté, mines, bois touffus, forêts impénétrables aux feuillages vifs, routes bien entretenues (principalement celles reliant les mines à la capitale Gouvan).

Histoire : depuis quelques années, le Seigneur du lieu, Lord Koskan, a fait de son fief une exploitation minière dans le seul but de produire encore plus d'armes. Il n'hésite pas à exploiter de jeunes adolescents mâles dans ses mines pour en augmenter la rentabilité et parvenir à ses fins (cf. Mystères).

Factions : le Seigneur et sa milice. Les opposants sont poursuivis, pourchassés, exilés ou en fuite. Des vassaux ont bien essayé de fomenter une rébellion mais celle-ci a été sévèrement réprimée.

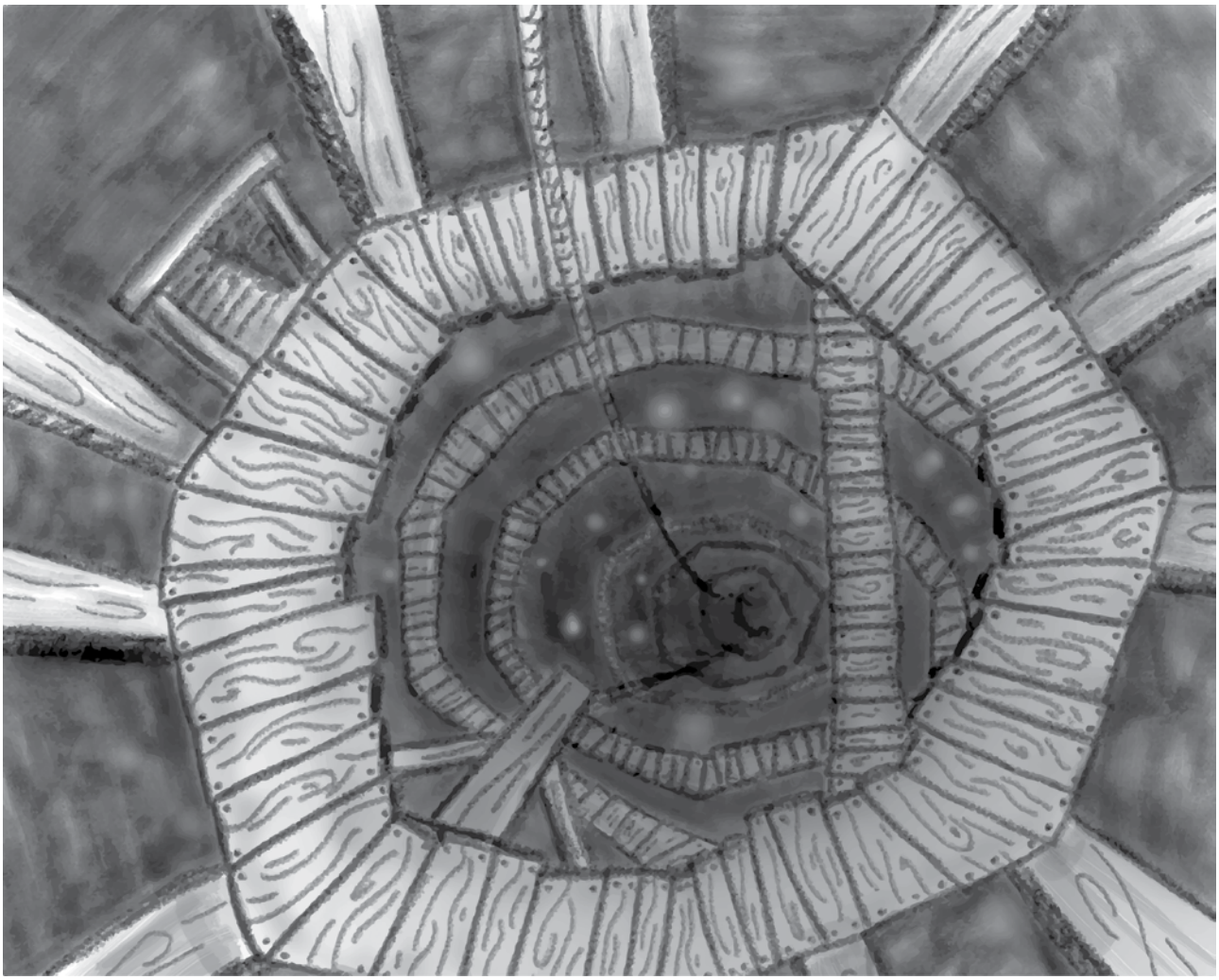
Menaces : des brigands et des clans de gobelins-cafards qui vivent dans des grottes.

Mystères : Lord Koskan a appris l'existence, enterré sous la ville minière, d'un puissant Artefact ayant la forme d'une pièce de monnaie antique percée d'un trou carré. Cette pièce peut procurer à celui qui la détient le même pouvoir que l'artefact Dague du Dragon noir (p. 111). La personne peut mourir ou disparaître de manière insoupçonnée et totale. Lord Koskan espère ainsi éliminer son bâtard de fils, qu'il devine encore en vie.

Mais la mine renferme également des êtres fantastiques qui vivent dans les profondeurs d'une cité troglodyte encore ensevelie. Cette menace dormante peut perturber les desseins du tyran.

Outre le développement de jeux indépendants et amateurs, les années 2000 marquent aussi l'essor de scènes rôlistes actives sur tous les continents, ainsi qu'un début de mise en contact à l'échelle internationale. C'est ainsi qu'on voit apparaître en France des traductions de jeux scandinaves, de jeux espagnols et, à l'initiative de Lapin Marteau en 2013, d'un jeu japonais, **Ryuutama**. Des voyageurs y parcourent un monde onirique rêvé par leur dragon tutélaire en quête d'émerveillement et de rencontres, dans une atmosphère proche des JRPG, *Zelda* en tête. À l'instar du lointain ancêtre français *Rêve de Dragon*, le monde y est seulement esquissé, par touches successives et impressions, tout en douceur. À sa différence, il présente un système de règles minimaliste, présenté de la façon la plus didactique possible, progressivement, comme pour apprendre aux jeunes joueurs à passer de l'autre côté du paravent.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/ryuutama/ryuutama-fr



Gouvan (Ville du Seigneur)

Taille : ville (5.000 hab.)

Gouvernement et Personnalités : Lord Koskan est un tyran et un despote qui, pour son enrichissement personnel, exploite ses paysans sans vergogne. Il n'hésite pas à enlever les jeunes adolescents mâles des familles pour les envoyer au travail forcé dans ses mines. Son épouse la Reine vit dans l'opulence grâce aux richesses que lui apporte son mari mais le trompe avec son orfèvre. Ils vivent sous la solide protection d'une fidèle garde personnelle (à considérer plutôt comme des mercenaires).

Terrain et climat : une terre rocheuse et vallonnée, au relief accidenté. Les couleurs dominantes sont l'ocre et le rouge. Le climat est chaud et sec et le vent souffle parfois très fort, noyant la ville sous des nuages de poussière rougeâtre.

Bâtiments : la ville est ceinte d'un fossé et d'une palissade de bois à l'assise construite en pierre. Un donjon en pierre occupe la butte centrale, laquelle est entourée de douves.

Spécialités : des paysans cultivent aux abords de la ville, mais le plus remarquable reste les forges. Elles appartiennent au Seigneur et produisent des armes de qualité. L'armée du Seigneur possède un net avantage sur les brigands et toute tentative d'incursion des seigneurs des environs.

Sensations : le cliquetis permanent et la fumée des forges d'où sortent armes et outils de fer. Le charroi permanent des convois qui amènent les lingots. La milice du Seigneur est omniprésente et les « étrangers » sont questionnés et grandement suspectés.

Menaces : les brigands et les gobelins-cafards des alentours.

Mines

Il s'agit d'une mine de fer composée d'un long puits vertical de plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Les lampes à huile utilisées ne suffisent pas à illuminer l'obscurité et ne procurent qu'une faible clarté. On respire difficilement (l'attribut VIG baisse d'un cran). La mine est étançonnée de lourdes poutres de bois. De l'eau s'écoule en fins filets au milieu des galeries. Les mineurs extraient le minerai brut à la pioche et le remontent manuellement à l'aide de nacelles. Sur place, immédiatement à la sortie des mines, des ouvriers traitent le minerai pour le couler en lingots de fer qui seront ensuite travaillés dans les forges du Seigneur. L'air est étouffant dans le village à cause des fumées. Aux alentours, les arbres sont abattus et utilisés pour alimenter les fours.

Les mineurs et leurs familles habitent dans un village de fortune construit à proximité de la mine. Il est composé de petites cabanes en bois insalubres aux toits en chaume. Le Seigneur les approvisionne en céréales occasionnellement (la dernière livraison est attendue depuis trois semaines). L'ambiance est lourde et sinistre. Les gens sont exploités et en mauvaise santé. Pour récolter le minerai dans les boyaux les plus étroits, le Seigneur local n'hésite pas à y envoyer de très jeunes hommes, presque des enfants. Il les a arrachés de force à leurs familles sans que personne ne puisse ou ne veuille vraiment y faire quelque chose.

Des soldats (p.154) sur place dissuadent toute mutinerie et protègent les intérêts du Seigneur contre les raids de gobelins-cafards (p.149).

Nouvel imprévu : Las (6) avec la perte d'un point d'ESP. Il s'agit d'un spleen dû à la nostalgie et au déracinement (Cf. p.75 et 78).

Événements

Retrouver le fils caché

Cinq sens : dans une auberge tranquille, dans une petite alcôve, les PJ complotent et déterminent leurs actions. L'ambiance est solennelle. De la fumée flotte au plafond et quelques clients pourraient venir vouloir s'asseoir près d'eux car des places ont été laissées inoccupées pour mettre de la distance.

Action : la Guérisseuse a assisté à la naissance de l'enfant et sait qu'il possède un signe distinctif au visage, à hauteur de l'œil droit, comme un coquard. Cette naissance fut difficile, et elle ne put sauver la mère. Celle-ci était la maîtresse du Seigneur et la douleur a rendu ce dernier si violent que la Guérisseuse a préféré s'enfuir. On sait que l'enfant se trouve dans la ville minière, mais encore faut-il l'atteindre. Dans les montagnes tout autour de la ville, les Voyageurs pourraient en effet rencontrer un basilic (p. 139).

En route vers les mines

Cinq sens : les routes ne sont pas entretenues et se résument à de simples sentiers caillouteux et poussiéreux. Le soleil est de plomb et le paysage offre peu de végétation pour s'abriter. On peut apercevoir quelques villages tous aussi pauvres. Une steppe aride et désertique s'étend tout autour à perte de vue.

Action : les Voyageurs vont croiser un convoi avançant péniblement sur ces routes mal entretenues. À son bord, des femmes et de très jeunes enfants (7 personnes). Faméliques, poussés par la faim, ils ont fui leurs masures depuis que leurs maris ont été faits prisonniers pour s'être opposés au rapt de leurs fils aînés (plus de 15 ans). Des soins peuvent être prodigués et il ne serait pas inutile que les Voyageurs leur fournissent quelques vivres. Ce geste est fort apprécié car ils sont affamés (p. 78). L'intendant du groupe doit tenir le décompte de vivres en fonction (p. 41).

Une halte mouvementée

Cinq sens : la journée se termine. Les corps sont fourbus. Le soleil se couche enfin et la sensation de chaleur accablante diminue. Les animaux commencent à sortir de leurs terriers. Mais l'atmosphère reste calme. Personne n'ose voyager à pareille heure vu les dangers de ces terres sauvages. Au loin, on aperçoit une chaumière ; un fin filet de fumée s'échappe de la cheminée. En se rapprochant de la maison, un vacarme retentit.

Action : les Voyageurs ont trouvé là une chaumière où ils pourront se reposer en y demandant l'hospitalité. Malheureusement, un groupe de quatre soldats (p. 154) du Seigneur sont venus chercher le fils aîné de la famille pour l'emmener. L'ambiance est aussi délétère que pénible. La mère pleure et sanglote en hoquetant tandis que le père proteste avec véhémence pendant qu'il est molesté. Si les Voyageurs prennent parti contre les soldats, la discussion tournera très vite à l'affrontement. L'homme-dragon qui observe la scène peut apporter son aide au vu de l'injustice flagrante.

Une fois le combat achevé, les Voyageurs seront grandement remerciés et hébergés. Dès le lendemain, l'homme et sa famille iront rejoindre un aïeul hors du fief pour éviter tout risque de représailles.

Recherches

Cinq sens : cette ville crasseuse est en perpétuel mouvement. Il y a beaucoup de monde, de bruits, de clameurs, les gens se bousculent et s'entassent partout. On y ressent rapidement la dureté du labeur quotidien des mineurs, la peur, les effluves de sueur et de nourriture rance. Le sol est boueux et des fumées s'élèvent des fours en longs traits verticaux.

Action : les Voyageurs peuvent interroger les aubergistes et les commerçants notables pour essayer de savoir s'ils connaissent l'enfant (test d'INT+ESP). Ils peuvent aussi engager des jeunes pour courir le pavé à sa recherche. À eux de négocier leurs services et le salaire (test de INT+ESP). Une fois retrouvé, il faudra encore lui expliquer qui il est et obtenir son assentiment pour s'embarquer dans la folle et téméraire prise de pouvoir.

En route vers Gouvan

Cinq sens : la route est bien entretenue, pavée de grosses pierres plates mais rien ne peut empêcher un épais nuage de poussière rouge-ocre de flotter à chaque rencontre avec une charrette ou chariot. Elle colle aux vêtements, bâches, et surtout aux visages collants de sueur à cause des fortes températures. On rencontre fréquemment des convois qui se rendent vers Gouvan sous bonne escorte militaire. Dans le sens inverse, des denrées sont acheminées pour approvisionner la ville-minière. On entend alors le bruit des bêtes de sommes, les ordres de conducteurs et vociférations des soldats à l'encontre des paysans si leur convoi venait à être gêné.

Actions : les Voyageurs se rendent à la capitale pour exécuter leur complot et mettre en échec la Reine avant de s'en prendre au Roi, comme dans un coup finement joué aux échecs. Au croisement d'une route, proche d'une stèle draconique (cf. p.15), ils rencontrent un mendiant (l'homme-dragon noir, voyez sa description). Celui-ci les invite à lui remettre quelques piécettes. S'ils lui ont versé une obole, ne serait-ce que quelques pièces, il fera usage de son Rugissement du dragon (cf. p. 113) pour le prochain combat quoi qu'il lui en coûte.

Préparer le piège

Cinq sens : au village minier et aux abords de celui-ci, tout particulièrement dans les marais lourds, vaseux, visqueux, moites, avec les moustiques, les bulles de gaz qui crèvent en crapotant, les crapauds, la nuit, les feux-follets ; une ambiance spectrale, sinistre, de fin du monde même.

Action : les PJ peuvent attaquer quelques convois et mettre au défi le Seigneur en renversant ses précieuses cargaisons dans des marais lors d'une de ses tournées d'inspection. Une telle provocation ne peut qu'attirer son attention et l'obliger à débarquer en nombre au sein des marais, permettant aux Voyageurs de se rendre alors discrètement au sein de la mine pour préparer un attentat à son encontre.

Faire diversion et l'attaquer

Cinq sens : au sein de la mine souterraine, sombre, humide. L'ambiance est pesante, tendue, laborieuse, on ressent la peur de l'ensevelissement. Le travail et la besogne à abattre ici sont innommables tant ils sont pénibles. La sueur perle sur les front noircis de minerai, les jambes et les bras fatigués des coups de pioches ou wagonnets poussés. Les jambes et les chausses sont couvertes d'une boue épaisse, ocre, rougeâtre… presque comme du sang. On entend le souffle court et rauque des mineurs de fond.

Action : les Voyageurs apprennent que le Seigneur en personne inspecte et suit les travaux d'excavation aidé d'un conseiller muni de grimoires et vieux parchemins qu'ils compulsent tous deux. On aurait parlé de « fabuleux » trésor ou découverte. Les Voyageurs peuvent se servir de cette information pour infiltrer l'équipe qui travaille sous terre pour découvrir les Artefacts (pièces antiques trouées). Ensuite, pendant que le Seigneur local se trouve dans la mine, il est surpris par un éboulement moins naturel qu'on ne pourrait penser. Les Voyageurs auront soigneusement séparé le Seigneur de sa garde, avec la complicité presque souriante et pleine d'entrain des mineurs présents.

Traquenard mortel

Cinq sens : quarante mètres sous terre, il y a de la poussière, l'air est irrespirable, encore plus qu'avant, on voit peu, le sol est glissant, jonché de débris de tous genres et d'éboulis. Des râles de personnes blessées se font entendre de l'autre côté d'un mur, on pioche pour dégager le passage et porter secours au Seigneur. Sa garde personnelle crie après lui.

Action : le Seigneur a chuté et s'est blessé (cf. p. 78). Il se tient devant les PJ. Très vite, il comprend qu'ils sont animés de mauvaises intentions et défend chèrement sa peau, appelle à l'aide mais personne ne l'entend et ne peut lui porter secours ! S'il le faut le Rugissement du dragon pourra faire la différence contre la garde personnelle restante du Seigneur, qui voudra venger ce régicide.

Une fois le Seigneur abattu, les mineurs, trop heureux de sa mort, se révoltent et chassent les gardes et miliciens. Tous marchent vers la capitale, accompagnant son fils pour le porter en triomphe sur le trône. La Reine, « muette », ne peut que se rallier à ce couronnement. Elle pourrait choisir l'exil ou le suicide pour échapper à tout cela.

Soulèvement de la population

Cinq sens : le grondement de la foule en colère enfle et gagne toute la campagne. L'heure de la révolte a sonné. La ville est seule, cernée. Les citadins sont affamés à l'intérieur. Les gardes faméliques font face à des paysans bien décidés.

Action : les Voyageurs vont revenir à Gouvan après avoir vu comment le Seigneur exploite sa population dans le village minier. Ils peuvent avoir exhorté ce dernier à se soulever, à s'emparer des armes et à marcher sur la ville. Là-bas, ils peuvent grossir leurs rangs en équipant les paysans opprimés et presque livrés à eux-mêmes. Les Fermiers du groupe les poussent à brandir fourches et torches et fondre sur la capitale. Cette population en colère va hurler sa rage devant les remparts de la ville, bloquer les approvisionnements de grain et pousser la population à la famine. Le Seigneur est très vite débordé et peut-être tenté de fuir par une petite poterne, d'autant que sa garde pourrait être déjà fameusement diminuée lors d'une éventuelle prise de la cité minière, sans compter les désertions de ses hommes et la résistance des révoltés qui leur tiennent tête.

Retour à Gouvan en héros

Cinq sens : le temps est clair, le moral est bon. Tout sent bon la victoire, l'honneur, le faste à venir. Les armes sont rutilantes, les habits chatoyants, les mines réjouies.

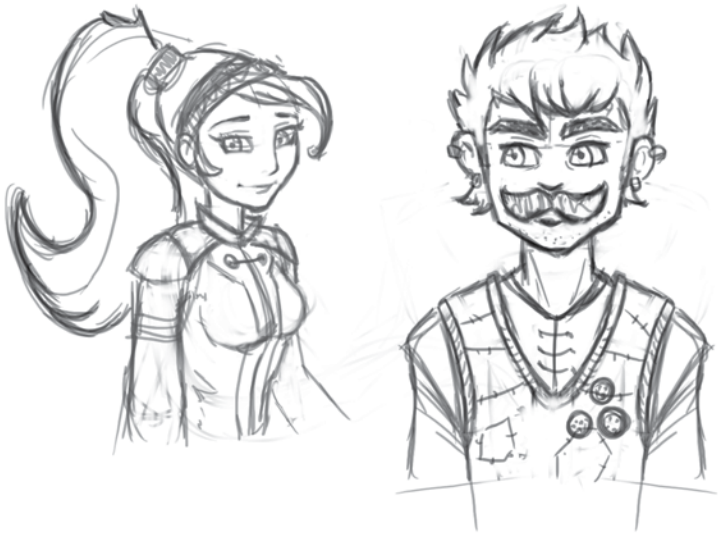
Action : les Voyageurs font le voyage à cheval en héros, accompagnant le futur roi à son couronnement à Gouvan. Ils détiennent les pièces. Ils ont appris leur propriété, car la personne qui accompagnait le Seigneur défunt n'a pas tardé à leur livrer tout ce qu'il savait.

Les Voyageurs revoient l'homme-dragon. Il est réapparu à la croisée d'un chemin abrité des rayons du soleil, sous un arbre. À cette heure, ils dardent rudement la peau et les esprits. L'Homme-dragon se tient là avec sa sébile, réclamant que quelques « pièces » lui soient versées. Maintenant, il est possible qu'un Voyageur en ait utilisé une pour « racheter » ou « effacer » son Sombre secret en revenant dans le passé.

Le secret de la Reine

Cinq sens : confidences feutrées et parfumées, murmures et bruits de couloir, ragots et babillages dans les parages du château, les tavernes enfumées. La populace d'une grande ville d'un côté et de l'autre le faste de la cour.

Action : la Reine a comme amant un orfèvre de la ville. Elle lui fait faire des ouvrages, lui passe souvent commande et se déplace même jusqu'à son magasin pour faire des essais et venir chercher en personne ses réalisations. Seules les dames de sa suite l'accompagnent. Elles sont peu bavardes mais une longue et habile conversation peut finir par infléchir leur discrétion. Elles pourraient alors laisser échapper que la Reine porte à sa cheville gauche, dissimulé sous sa longue jupe, un bijou caché… Tout un symbole ! Les couloirs du palais bruissent de rumeurs au sujet d'une relation adultère de la Reine. En discutant avec des courtisans et autres gardes, on peut noter les fréquentes allées et venues de la Reine chez cet orfèvre et son goût immodéré pour les bijoux. C'est là qu'il faut orienter les recherches, suivre les ragots pour enfin démêler dans tout cela une sérieuse part de vérité !



Dévoiler

Cinq sens : au sein du palais, les audiences du Seigneur dans la pièce solennelle où il reçoit ses doléances, rend justice, etc. Toute sa cour est là, ses chevaliers, ses armoiries, le faste et la puissance qu'elles dégagent, ses fidèles vassaux avec leurs armes rutilantes et leurs splendides armures.

Action : à la chute du Seigneur, la Reine tente de placer son propre fils sur le trône, en digne et légitime successeur. Bien sûr les Voyageurs veulent placer le fils bâtard qu'ils ont retrouvé et amené ici. Ils doivent donc faire pression sur elle pour l'en dissuader.

Une personne inconnue du Seigneur pourrait menacer de dévoiler les cachotteries de la Reine pour l'obliger à faire un pas de côté, voire à choisir l'exil que la honte d'une relation adultère qu'on lui impute. Cette personne pourrait faire chanter la Reine en lui envoyant une discrète missive qui l'invite à ne pas essayer de placer son fils légitime sur le trône en cas de succession sinon tout serait dévoilé.

Sombres secrets

L'Homme-dragon veillera à placer ces Événements au cours du voyage des personnages. Ils sont liés à leur background et vont leur empoisonner l'existence comme le fait la Coupe, artefact du dragon-noir tutélaire.

Détrousseurs

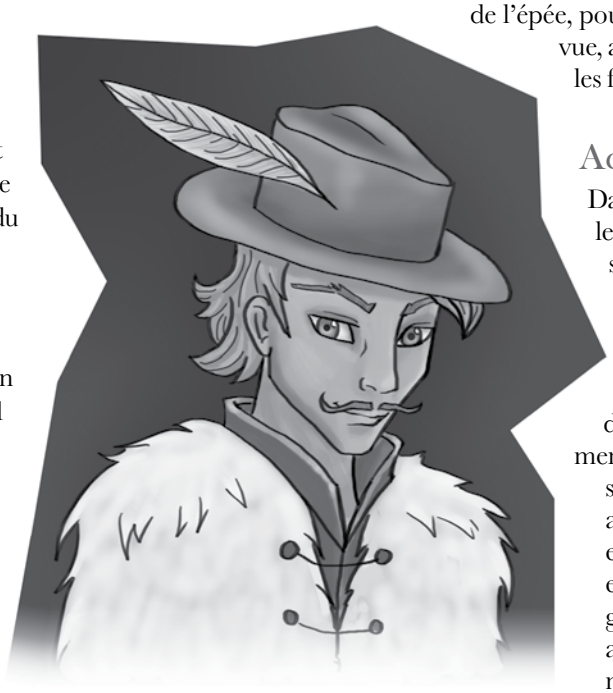
Le Fermier possède dans son Inventaire un objet notable qu'il a dérobé jadis. Lors d'un séjour en ville alors qu'il a besoin de faire réparer quelque chose ou qu'ils doivent négocier le paiement d'un bien ou d'un service, il use de cet objet dans la balance des tractations. Mais là, stupeur pour l'autre partie, elle reconnaît l'objet détenu par un membre de sa famille disparu dans la région d'origine du fermier. Cette découverte occasionne aussitôt remous et discussions virulentes teintés de franche suspicion et il ne faudra pas longtemps pour que la milice soit appelée sur place. Aux Voyageurs de réagir vite et bien pour éviter d'être tous arrêtés et jetés aux cachots.

Regrets douloureux

La Guérisseuse, lors d'une halte dans un village, a l'occasion de s'occuper d'une personne blessée ou malade (test de Soins – p. 33). Le gîte et le couvert sont alors offerts au groupe de Voyageurs. Pendant la discussion, si la Guérisseuse dévoile l'endroit d'où elle est originaire, une femme s'effondre en larmes. Sa sœur y est décédée à la suite d'une négligence de la sage-femme alors qu'elle venait d'accoucher. Cela remet en cause la qualité des soins apportés et le groupe est presque jeté dehors. Il lui faudra camper à l'extérieur (test de Campement – p. 77).

Complot

Le Noble bien évidemment ne voyage pas incognito et affiche clairement ses couleurs, ses armoiries et son nom. Si les Voyageurs sont arrêtés et questionnés par une autorité d'importance même relative (sergent de milice, bourgmestre/maire, soldats, etc.), quelqu'un fait le rapprochement entre son nom et des personnes impliquées il y a peu dans un nouveau complot visant à renverser le Seigneur. On lui reprochera sa présence dans un lieu d'où il avait été banni. Il va devoir négocier, finement ou à la pointe de l'épée, pour faire triompher son point de vue, au risque d'attirer l'attention sur les futurs projets des Voyageurs.



Accident de chasse

Dans le passé, le personnage (parmi les pré-tirés Sylvana) a braconné sur les terres du Seigneur alors que, privilège oblige, la chasse est interdite sur ses terres. Il traîne une réputation sulfureuse depuis que son précédent collaborateur a mystérieusement disparu, dévoré par des bêtes sauvages (on le suspecte de l'avoir assassiné à la suite d'un différend et de s'être débarrassé du corps en l'offrant en pâture aux charognards). S'il faut négocier des achats ou obtenir des services, les marchands et autres intervenants seront très récalcitrants à rendre service en sa présence.

Pré-tirés (Niveau 2)

Implication globale des pré-tirés

La Guérisseuse (sage-femme) assistait la maîtresse adorée du Seigneur lorsqu'elle a accouché de son bâtard et qu'elle est morte en couches, et ce en dépit des soins que la Guérisseuse lui a prodigués.

Le Noble, ancien compagnon d'armes du Seigneur, a tenté de le raisonner quand il s'est peu à peu transformé en tyran après la mort de sa maîtresse, puis a échoué à organiser une fronde et a finalement quitté le fief.

La Chasseresse, chargée par le Seigneur d'exécuter le bâtard, dont la présence lui était devenu insupportable, l'a confié à des paysans du coin, Marcus et Hannah.

Déjà âgé, le Fermier a fortement maltraité le jeune homme avant que celui-ci ne soit envoyé à la mine. Rongé par les remords, poussé par sa femme, il tente de se racheter en aidant à son rétablissement sur le trône.

François-Xavier, Noble, 39 ans, Technique

Érudition
Escrime
Étiquette

Vêtu d'une tenue bleu-roi, François-Xavier a de la prestance et toujours un avis sur tout.

Vassal du Seigneur Lord Koskan, il en était un compagnon fidèle depuis leur plus tendre enfance. Il s'est pourtant opposé à lui peu après le décès de sa maîtresse : voyant que le deuil faisait sombrer son ami dans la tyrannie, il s'est d'abord opposé frontalement, puis discrètement, complotant une mise à l'écart en douceur avec un petit groupe de nobles. L'exil a été le prix de son échec – d'autres n'ont pas bénéficié d'une telle mansuétude de la part de Lord Koskan.

Sombre secret : a tenté de rallier d'autres nobles pour renverser le seigneur mais son complot a été éventé et neutralisé.

Il n'a qu'un souhait : revenir sur le devant de la scène malgré sa réputation.

Vigueur d8
Agilité d6
Intelligence d8
Esprit d4
PV : 19
PE : 8
Init. : 15
Limite encombrement : 15

Chevalière familiale

Rapière (épée longue) +1

Armure légère (achat seconde main)

Bottes de pluie

Cape de fourrure

Chapeau long

Marcus, Fermier, 37 ans, Attaque

Dressage
Robuste
Métier d'appoint (Transformation)

Habillé de brun et kaki, il parle sans cesse de son épouse Annah et se réfère toujours à ce qu'elle pourrait dire dès qu'il tente d'exprimer une pensée un peu complexe.

Porté sur la boisson, Marcus est d'un tempérament violent. Il a beaucoup maltraité le bâtard du seigneur et l'a fait travailler durement et inlassablement. Le jeune homme a ensuite été réquisitionné pour aller à la mine. À l'automne de son âge, il regrette ses actes car il s'était attaché au jeune garçon. Sa présence sur la route est pourtant un hasard : une terrible tempête a détruit les récoltes du foyer et il est parti pour amasser de quoi passer l'hiver.

Sombre secret : Marcus est un détrousseur dans le style de « l'Auberge rouge ».

Vigueur d10
Agilité d6
Intelligence d6
Esprit d4
PV : 27
PE : 8
Init. : 12
Limite encombrement : 17

Chope en étain

Mains nues

Vêtements de voyage

Chaussures marais

Cape de fourrure

Toque en fourrure

Sylvana, Chasseresse, 20 ans, Attaque

Chasse
Transformation
Traque

Sylvana paraît dénuée d'états d'âme. Elle est froide, calculatrice et insensible, ou presque. Alors qu'elle occupait l'office de garde-chasse du Seigneur, ce dernier l'a missionnée pour exécuter son propre bâtard en forêt, mais elle a pris l'enfant en pitié et l'a vendu pour un prix symbolique à Marcus le Fermier. Son manque de loyauté envers le Seigneur lui pèse d'autant moins qu'il a fait abattre la forêt pour assurer l'approvisionnement en combustible des fours du village minier, la chassant de son office, puis de ses terres.

Sombre secret : alors qu'elle braconnait sur les terres du Seigneur, elle a tué son partenaire de chasse, qu'elle soupçonnait de vouloir abuser d'elle, et a abandonné son corps aux bêtes sauvages.

Vigueur d8
Agilité d8
Intelligence d4
Esprit d6
PV : 23
PE : 12
Init. : 12
Limite d'encombrement : 12

Dominos

Arc et Lance

Vêtements de voyage

Chaussures de marche

Cape de fourrure

Toque en fourrure

Clara, Guérisseuse, 31 ans, Attaque

Élixir miracle
Herboristerie
Soins

Vêtue de kaki, Clara jette sans cesse des regards angoissés alentour mais se montre toujours avenante.

Elle était jadis une sage-femme et doctoresse respectée à la cour de Lord Koskan mais elle a fui le palais au décès de la mère de son bâtard. Traquée, elle a quitté le pays sous les traits d'une rebouteuse, dissimulant l'étendue de son talent sous un verbiage peu rassurant.

Sombre secret : au début de son exil, Clara a commis une négligence qui a mené au décès de la mère de deux jumelles prématurées. Elle saurait reconnaître le fils bâtard de Lord Koskan grâce à une marque de naissance.

Vigueur d6
Agilité d6
Intelligence d8
Esprit d6
PV : 19
PE : 12
Init. : 14
Limite encombrement : 10

Paire de dés en bois

Bâton

3 bouteilles d'herboristerie

Herbe : pommade du Couchant

Coupe-vent

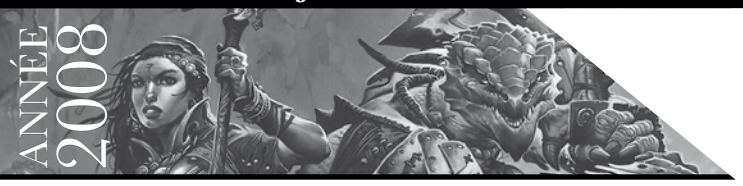
Chaussures de marche

Nécessaire de voyage

Dragomir, homme-dragon noir

Avatar : mendiant encapuchonné avec une coupelle pour réclamer l'obole
Artefact : coupelle en terre cuite
Inscription : lettre grecque Oméga (**Ω**)
Points de Souffle : 3 | Souffle : Vengeance (p. 111) - une utilisation gratuite
Éveil : Rugissement du dragon (p. 113)
Apparence et caractère : un mendiant encapuchonné peu avenant, plutôt asocial, honteux de sa condition misérable. Sa sébile pend à une ceinture de chanvre en forme de nœud de pendu. Il est discret et réservé, n'intervenant qu'en cas d'absolue nécessité.
Vocation : redresser les torts, les injustices et voir ses Voyageurs triompher.
Demeure : une sombre grotte sèche et tempérée, isolée du monde.

ANNÉE 2008



Un scénario de **Nicolas Beaume** et **Mathilde Lenoir** • Illustrations de **Yann Lieby**

Pas d'hiver sans nuit d'hiver

pour *Dungeons and Dragons Quatrième Edition*

Envoyés détruire Nuidhiver, les personnages ont dû se résoudre à fuir, mais une part d'eux-mêmes est restée à Nuidhiver. C'est cette part sombre, dépourvue de tout souvenir de la mission, que les personnages incarnent.

Avant les ténèbres

Fidèles d'Aumanator, les personnages ont été chargés de détruire Nuidhiver, le reflet sombre de Padhiver. Ils devaient s'infiltrer dans le temple des Immondices, un ancien temple de Bhaal et Mirkul, désormais dédié à Orcus, afin d'y déposer un focus destiné à ouvrir un portail. Dans un second temps, ils devaient reprendre aux mains du Conseil des Goules une puissante relique d'Aumanator capable de détruire la ville. Ils l'auraient déposé via ce portail et activée.

La mission a échoué. Ils sont parvenus à implanter la balise planaire, mais dans la bibliothèque, ils ont été surpris et blessés à mort par le dragon d'ombre gardant la relique d'Aumanator. Ils ont alors fui vers le château de Nuidhiver pour revenir en Padhiver. Le changement de plan a scindé leurs âmes agonisantes. La part vivante et lumineuse est bien retournée sur Toril, mais la part morte et sombre est demeurée en Gisombre.

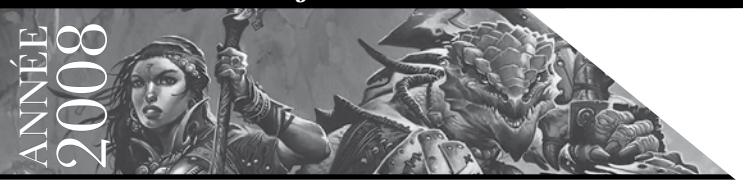
Les PJ incarnent cette part d'ombre. Le Conseil des Goules qui règne sur Nuidhiver a décidé de les attirer et de les manipuler pour son propre compte, pendant que leurs *alter ego* préparent la seconde phase du plan et la destruction de Nuidhiver.

La descente dans les ténèbres

Au cours du scénario, les PJ découvrent qu'ils sont devenus des Ombres. Leurs pouvoirs changent au fur et à mesure de leur prise de conscience. Ainsi, à chaque fois qu'un PJ doute de sa nature, qu'il découvre son implication dans l'intrusion ou prend conscience de l'incohérence de sa situation (par exemple s'il subit des dégâts radiants), changez un de ses pouvoirs.

Toute édition de *D&D* risque de décevoir. Entre nostalgie et devoir d'être la locomotive du jeu de rôles, les éditeurs successifs du dinosaure ont pris à chaque nouvelle édition le risque de se heurter à leur propre public. Parce qu'elle proposait un gameplay différent de la très populaire troisième édition et parce qu'elle empruntait certains concepts aux jeux vidéo dans le but de séduire les nouvelles générations, la **quatrième édition de Donjons et Dragons** fut un échec commercial et critique. Du moins, dans un premier temps, car avec son *gameplay* resserré sur les rencontres, les défis de compétences et la progression en niveaux du personnage, *D&D 4* offre finalement une expérience originale et très ludique mais facile à prendre en mains grâce à l'effort d'uniformisation et le travail conséquent sur les règles. À tel point que de nombreux créateurs, y compris français, ont su utiliser ce moteur solide et bien réglé pour développer leurs propositions, parmi lesquelles on citera *Planète Hurlante*, *Héroïques*, *Space Sword* et bien sûr *13th Age*.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/d-d4-dungeons-and-dragons-quatrieme-edition



Si vous disposez du supplément *Heroes of Shadow*, échangez l'un de ses pouvoirs par un pouvoir d'une classe d'ombre appropriée. Sinon, remplacez un des effets (en conservant les dégâts) d'un pouvoir de rencontre ou d'un pouvoir quotidien par un des effets suivants (à choisir ou à tirer au d8) :

RENCONTRE

1. La cible est hébétée jusqu'au prochain tour.
2. Ajoute [Caractéristique secondaire] dégâts nécrotiques aux dégâts.
3. Le PJ gagne [Caractéristique secondaire] PV temporaires.
4. Le pouvoir attaque la Volonté, gagne le mot-clé « peur » et repousse la cible de 3 cases.
5. Le PJ gagne un camouflage partiel jusqu'à la fin de son prochain tour.
6. Le pouvoir attaque la Vigueur de la cible, qui subit un -2 à ses Défenses jusqu'à la fin du prochain tour.
7. La prochaine créature qui touche la cible gagne [Caractéristique secondaire] PV.
8. Le pouvoir inflige 1[A]/1d8 dégâts supplémentaires, tous les dégâts deviennent de type nécrotique et le pouvoir gagne le mot clé « nécrotique ».

QUOTIDIEN

1. Effet : la cible est affaiblie (sauvegarde annule).
2. L'attaque cible la Vigueur et la cible est aveuglée (un jet de sauvegarde annule).
3. Effet : la cible subit 10 dégâts nécrotiques continus (un jet de sauvegarde annule). Si l'attaque est réussie, chaque fois que la cible subit ces dégâts continus, le PJ gagne 10 PV temporaires.
4. Le pouvoir attaque la Volonté, gagne le mot-clé « peur ». La cible ne peut plus attaquer le PJ et toute ses autres attaques subissent un malus de -5 (un jet de sauvegarde annule les deux effets).
5. Effet : le PJ gagne un camouflage total pour toute la rencontre.
6. Le pouvoir attaque la Volonté et la cible est dominée (un jet de sauvegarde annule).
7. Un allié à 20 cases de la cible peut gagner des PV comme si elle avait dépensé une récupération tous les dégâts infligés par le PJ jusqu'à la fin de la rencontre sont augmentés de 1[A]/1d10, deviennent de type nécrotique et ses pouvoirs gagnent le mot clé nécrotique.
8. Vous pouvez aussi donner aux PJ des archétypes de *The Book of vile Darkness*.

À la fin de l'acte I, les PJ prennent conscience de leur état d'Ombres et achèvent donc leur transformation.

ACTE I : DES LUMIÈRES DANS L'OMBRE

Nuidhiver, à la lumière du déni

Les PJ, inconscients de leur état, ne gardent aucun souvenir de leur intrusion et se réveillent dans une ville inconnue. Mais ils se rappellent leur vie passée, si bien que leur psyché n'accepte pas encore leur état d'Ombre. La force du déni donne à Gisombre et Nuidhiver l'apparence d'une ville du plan primaire ordinaire.

Des bizarreries retiennent toutefois leur attention : les gens semblent las, effectuent leur travail mécaniquement, parlent peu… Les PJ constatent également que leurs connaissances divergent légèrement ; peut-être datent-elles un peu ?

De fil en aiguille, la réalité du monde apparaît de plus en plus crûment. Une brève vision putréfiée se superpose à l'ordinaire, avant un retour à la normale. Leur fréquence et leur durée va croissante, jusqu'à la révélation finale.

Dépourvus de repères et incapables de percevoir la nature de Nuidhiver, les PJ manquent de ressources pour explorer la ville en toute quiétude et sont vite remarqués. Le Conseil des Goules en profite pour prendre l'initiative : un officier du guet les reconnaît et les mène au reflet de Lacnoir, le manoir où le conseil se réunit.

Ce dernier essaie alors d'obtenir leur collaboration, moyennant forte récompense, sans en dire trop ou éveiller leur méfiance. Les Goules leur confient l'enquête sur l'intrusion commise mais évitent de parler de l'artefact. Elles mentionnent seulement « un objet de valeur ». Interrogées sur l'amnésie des PJ ou l'état de la ville, elles feignent l'ignorance.

Enquêter sur son ombre sans éveiller les ombres

Les PJ ont réussi leur intrusion grâce aux précieuses informations de deux complices, qui sont infiltrés dans le plan. Le premier a pris la place du conseiller Larzok et l'autre celle de Morlan, l'un des capitaines de la garde. Tous deux emploient un rituel appelé « Cacher la flamme de l'âme » et passent pour des morts-vivants. Ils pensent que les PJ devenus des Ombres sont désormais des ennemis et ignorent que les héros initiaux ont survécu.

L'enquête des PJ est mécanisée comme un défi de compétences. L'enjeu des jets n'est pas de savoir s'ils obtiennent ou non des informations, mais de savoir s'ils éveillent l'attention de ces deux Amaunatoriens infiltrés. Si le jet de compétence est un échec, ils obtiennent tout de même les informations qui ne sont pas entre crochets.

Chaque compétence du défi permet d'obtenir deux informations : comment les intrus s'y sont pris, ainsi qu'un indice sur l'existence d'une complicité interne. Au premier échec, donnez une bribe de l'information DD 18 ; au second, une de l'information DD 24.

Lorsqu'ils obtiennent un succès, l'investigation ne dure qu'une heure. En cas d'échec, elle dure une demi-journée.

Niveau : 8

Complexité : 3 (nécessite 8 succès avant 3 échecs)

Compétences principales

Arcane 1er succès (DD 18)
Le PJ se rend compte que certaines protections magiques ont été désamorcées en utilisant des sorts/rituels que lui ou ses compagnons connaissent.

Arcane 2ème succès (DD 24)
Vu la complexité des protections, le ou les intrus ont forcément un complice dans la place qui maîtrise bien l'Art. [Ce sont les conseillers qui ont tissé les protections magiques.]

Nature 1er succès (DD 18)
Le ou les intrus utilisent une poudre spéciale composée de l'éclat d'une roche qu'on trouve sur les collines du mont Brulété. [Il reste des traces de cette poudre sous les bottes de certains PJ ou dans leur poche.]

Nature 2ème succès (DD 24)
La poudre permet de créer une trace visible par quiconque s'est soumis à un certain rituel, mais cela implique que la poudre soit appliquée plusieurs heures auparavant. Quelqu'un ayant accès aux catacombes est venu ici au préalable la répandre.

Larcin 1er succès (DD 18)
La porte a été crochetée en utilisant des instruments silencieux [tel qu'en possède l'un des PJ].

Larcin 2ème succès (DD 24)
L'une des portes au moins ne s'ouvre que de l'intérieur. Quelqu'un leur a forcément ouvert.

Compétences secondaires

Intuition (DD 24)
Deux fois au cours du défi, un personnage peut sentir que « quelque chose leur a échappé ». Cette action annule un échec.

Réussite : chaque succès rapporte un indice et aidera lors des interrogatoires. Les deux Amaunatoriens ne se doutent encore de rien.

Échec : les faux Larzok et Morlan pensent que les PJ sont une menace et décident de leur tendre une embuscade.

Bien entendu, selon le nombre de succès et la perspicacité des PJ, ces derniers peuvent prendre de vitesse les deux Amaunatoriens et les confondre avant l'embuscade. Par exemple :

- 2 succès ou moins : les PJ sont pris en embuscade dès que possible, dans un guet-apens parfait.
- 3-4 succès : l'embuscade est retardée et le lieu choisi laisse une échappatoire.
- 5-7 succès : les PJ ont conscience d'être surveillés de longue date et peuvent aller au-devant des assaillants.

Interroger les gardes

Cette action complète les informations déjà obtenues et demande très peu de jets de dés. Par contre, la plupart des interlocuteurs des PJ étant des morts-vivants, ils ne sont pas d'une grande intelligence et, disons, peu causants…

Les PJ devraient obtenir les éléments suivants :

- Le capitaine de service ce soir-là était un certain Morlan.
- Morlan a fait un tour de ronde en début de soirée et il était à l'intérieur plusieurs heures avant le déclenchement des protections. Les PJ pourraient en déduire que les protections ont été mises en stase.
- Le Conseiller Larzok, un puissant magicien, a inspecté les protections quelques semaines auparavant.
- Larzok se rend parfois seul au château de Padhiver pour étudier les effets de la magepeste sur le château.

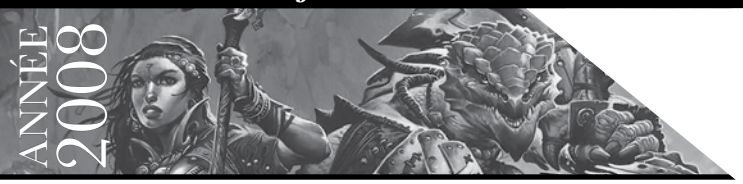
Pénétrer dans la pièce interdite

Pendant toute l'investigation, l'accès à la relique d'Aumanator est interdit aux PJ, mais un groupe téméraire pourrait vouloir s'introduire dans la pièce, dans l'espoir d'y trouver des réponses.

Proposez un défi de compétences pour entrer dans la pièce avec des difficultés élevées : l'artefact est sécurisé. S'ils réussissent, cette action est une source d'informations capitales sur la relique, sa capacité à détruire la ville, le dragon qui le garde et leur tentative manquée, les traces du combat demeurant. S'ils échouent, ils risquent des malédictions, des dégâts et un malus dus à l'exposition à une source de radiance, ainsi que des problèmes avec le Conseil.

Retour sur le plan primaire

Les PJ ont l'opportunité de revenir sur le plan primaire par l'intermédiaire de Larzok et Morlan, qui mettent un terme à leur mission d'infiltration et prévoient un retour par le château de Padhiver/Nuidhiver. En effet, plusieurs fois par mois, ce château disparaît de l'une des villes pour apparaître soit dans le plan homologue, soit sur un autre plan. Ces voyages peuvent être très dangereux, les portails étant difficiles à prédire, mais ce soir, le retour sur le plan primaire est sans risques.



Si les PJ suspectent Larzok et Morlan sans que ces derniers ne se doutent de rien, ils ont pu les filer à l'aide d'un défi de compétences. Si les PJ réussissent, ils peuvent surprendre Larzok et Morlan au château et les affronter ou les espionner, glanant au passage un maximum d'informations. Hélas, le château commence à changer de plan et les PJ se retrouvent sur le plan primaire. Larzok et Morlan quittent ensuite le château pour rejoindre le temple de la Connaissance.

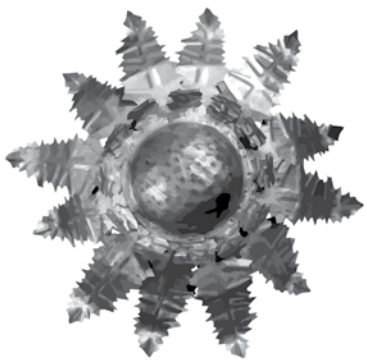
Si les PJ affrontent Larzok et Morlan et les défont, ils découvrent sur eux des documents riches en informations :

- Deux portails permettent de lier Padhiver à Nuidhiver : le château et le temple de la Connaissance et des Immondices, ce dernier étant ouvert par un rituel spécifique.
- Un mémo décrivant le déroulé de la mission, ainsi qu'une liste de composants à se procurer en ville, visiblement destinés à créer un petit focus (Arcane DD 25 pour comprendre qu'il s'agit d'une sorte de balise planaire).
- Le résultat de l'opération, à savoir que le groupe lumineux est parvenu à implanter la balise mais a été grièvement blessé et s'est réfugié au château pendant que celui-ci changeait de plan.

Si ce n'est déjà le cas, les PJ devraient prendre conscience de ce qu'ils étaient et de ce qu'ils sont devenus.

Si les PJ ont été repérés, Larzok et Morlan planifient leur élimination avant de fuir. Ils essaient soit de les attirer au château via un message promettant des informations, soit de les attaquer quand ils ne sont pas sur leurs gardes. Larzok et Morlan agissent d'eux-mêmes puisqu'ils n'ont personne à qui se fier. S'ils sont mis en difficulté, ils chercheront à regagner le château avant sa disparition. À charge pour les PJ de les traquer jusque-là.

Si les PJ vont pacifiquement au-devant des infiltrés, Larzok, un dévot convaincu, pourrait vouloir « délivrer » les PJ. Il essaiera de les enjoindre à ne pas se laisser gagner par le mal et à accepter la rédemption. Morlan, plus pragmatique, les perçoit d'ores et déjà comme des ennemis. Néanmoins, un accord est possible.



Acte II : Des ombres dans la lumière

Des Ombres sur le plan primaire

Les Ombres ont la vie dure sur le plan primaire, ce qui devrait pousser les joueurs à chercher un moyen de retourner rapidement à Nuidhiver.

Les PJ y subissent d'importantes limitations :

- Ils sont affaiblis en permanence.
- Ils ne peuvent utiliser d'autres pouvoir que leurs pouvoirs d'attaque à volonté.
- Ils ne peuvent plus prendre de repos prolongé et un seul repos court par tranche de 24h.
- Ils perdent une récupération par tranche de 24h.
- Ils souffrent d'une intolérance à la lumière : à chaque round d'exposition à la lumière du Soleil, ils effectuent un jet de sauvegarde contre la mort.
- Ils ne reçoivent qu'un seul avantage : ils peuvent devenir insubstantiels une fois par jour pour la durée d'une rencontre ou pour cinq minutes.

En clair, si les PJ restent trop longtemps, ils seront détruits.

Quelles options ?

Si les PJ ont lu les carnets de Larzok, ils savent qu'il y a deux portails permettant de passer de Padhiver à Nuidhiver : le château de Padhiver et le temple de la Connaissance/temple des Immondices. Or, les Amaunatoriens se préparent à ouvrir le portail du temple de la Connaissance qui mène à celui des Immondices. Les PJ ont donc la (dangereuse) opportunité de retourner sur ce qui est devenu leur chez eux.

Le château de Padhiver passe régulièrement de Padhiver à Nuidhiver. Cela dit, l'utilisation de ce portail est très aléatoire puisque le château passe également sur d'autres plans.

S'introduire dans le temple de la Connaissance

Si les PJ décident de profiter de l'ouverture du portail dans le temple de la Connaissance, voici un défi de compétences pour gérer cette intrusion.

Niveau : 9

Complexité : 4 (nécessite 10 succès avant 3 échecs)

Compétences principales

Religion (DD 15, formation requise)
Le personnage est capable de déterminer les défenses et les parties dangereuses du temple au vu de leur nature d'Ombre. 2 succès maximum.

Bluff (DD 20)
Les personnages se font passer pour des dévots afin de pénétrer dans le temple. 3 succès maximum.

Acrobatie/Athlétisme (DD 15)
Le PJ guide le groupe en passant par des voies détournées. La difficulté augmente de 2 après chaque tentative.

Larcin (DD 20 : au 4ème et 8ème succès, ce jet doit être refait tant qu'il n'est pas réussi)
Le PJ ouvre une porte verrouillée au groupe, donnant accès à une autre partie du temple ; cela compte pour un succès dans le cadre de ce défi.

Discrétion (DD 18 : jet de groupe)
Les PJ tentent de se faufiler discrètement dans la bâtisse. La difficulté augmente de 1 après chaque tentative. Un personnage qui échoue à ce jet peut utiliser sa capacité à devenir insubstantiel pour annuler son échec.

Compétences secondaires

Discrétion/Bluff (DD 17)
Deux fois dans le défi, un membre du groupe peut tenter ce jet pour annuler un échec.

Conn. rue (DD 18, quand un PJ réussit un jet de compétence principale)
Les personnages entendent parler d'un rituel prochain qui va se dérouler dans les catacombes (1er succès). Le rituel a pour but d'ouvrir une croisée ombreuse vers le reflet du temple en Gisombre (2ème succès). Un groupe de héros va emprunter cette croisée pour infiltrer le temple (3ème succès).

Réussite : les PJ s'introduisent dans le temple et découvrent la nature de l'artefact dans la bibliothèque : une relique d'Aumanator volée dans un temple perdu dans les collines d'Ulmar près d'Athkatla il y a des siècles par une des goules du tribunal. Cette relique menace la structure même de Nuidhiver.

De plus, les personnages ont le temps de prendre en embuscade et de neutraliser un groupe de dévots d'Aumanator devant servir d'assistants pour l'ouverture de la croisée ombreuse menant directement au temple des Immondices.

Échec : Les PJ ne découvrent aucune information supplémentaire et ils sont interpellés par un groupe de dévots (un par PJ) d'Aumanator servant d'assistants pour l'ouverture de la croisée ombreuse. Il faut les vaincre pour ne pas être débusqués et pouvoir se glisser sur les lieux de l'ouverture de la croisée ombreuse.

Le retour des ténèbres

Les PJ, déguisés en dévots, assistent à la cérémonie dans la bibliothèque souterraine. Douze disciples d'Aumanator (dont les PJ) accompagnent cinq individus drapés d'or. Les personnages se rendent alors compte qu'il s'agit d'eux-mêmes, de leur part lumineuse. Le rituel est lancé et le portail s'ouvre. Après avoir reçu une dernière bénédiction du grand prêtre, leurs *alter ego* s'y engouffrent. Le portail se referme 5 rounds après ; aux PJ de saisir leur chance…

Volte-face

De l'autre côté de la croisée, les PJ émergent directement dans la salle de l'artefact. S'ils n'ont pas pris de précaution particulière (comme de fermer les yeux), la lumière de la relique d'Aumanator les éblouit pendant un round.

La situation dépend ensuite des intentions de vos PJ et de l'adversité. En substance, un dragon d'ombre garde l'artefact et une partie de l'équipe lumineuse, les *alter ego* des PJ, le contient pendant que l'un d'entre eux active l'artefact. S'ils ont l'avantage, ils l'activent quatre rounds après l'arrivée des PJ. Une fois l'artefact activé, plus rien ne peut le désactiver.

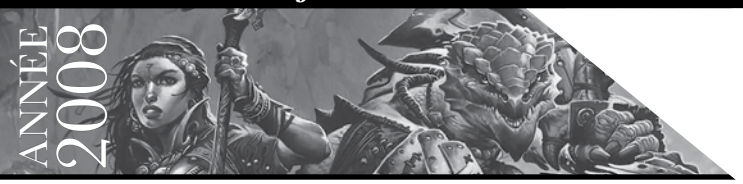
Par round d'activation, il inflige 10 dégâts aux créatures ombreuses, augmentés de 5 par round. La salle commence à s'effondrer au round 6, le temple au round 10. Au round 20, la ville n'est plus qu'un champ de ruines. Parallèlement, le château clignote en bleu à partir du round 8 et change de plan au round 18.

Si une partie des PJ au moins essaye d'empêcher l'activation de l'artefact : les PJ doivent réussir 4 jets d'Arcane ou Religion durant les quatre premiers rounds (action simple, formation nécessaire). Ces jets peuvent être contrés une fois (et une fois seulement) par chaque membre de l'équipe lumineuse, au même prix d'action. L'équipe lumineuse ne manquera pas de tenter de les arrêter. À vous de créer des adversaires qui ressemblent à ce que devaient être les PJ au début de ce scénario (utilisez les archétypes de classe du *Guide du Maitre*).

Si une partie des PJ souhaite aider le groupe lumineux à accomplir sa mission : le dragon d'ombre est un adversaire redoutable et le combat risque de tourner à nouveau en sa faveur. L'aide des PJ pour le tenir à l'écart sera d'autant plus la bienvenue. Pour le dragon, prenez les caractéristiques d'un dragon noir adulte du *Bestiaire Fantastique I*.

La fin ?

Si l'artefact est activé, les choix des PJ se résument désormais à l'alternative entre la purification par sa lumière ou la fuite. Le devenir des PJ devrait être l'occasion d'une discussion à la table et partir des envies des joueurs. Jouent-ils toujours les personnages corrompus, ou plutôt leurs *alter ego* lumineux, débarrassés de leur part d'ombre ou la traquant ? Ont-ils fusionné ? Et dans ce cas, une part d'ombre a-t-elle survécu à la purification, tapie dans un recoin de leur être ?



Prétirés

Les fiches des prétirés, comportant leur profil technique, sont téléchargeables sur le site de la Cour d'Obéron à l'adresse https://couroberon.com/site/QuaranteAns/DD4_Pretires.zip. La fiche de Claude indique « mâle », faute de pouvoir choisir, mais iel est non-binaire et sa fiche est rédigée au neutre.

Claude, paladin·e humain·e

Claude a été élevé·e dans le quartier le plus pauvre de la ville. Quand ses parents n'ont plus été en mesure de lea nourrir, ils l'ont déposé·e au temple. Adolescent·e, Claude a vite compris que seule sa force et sa capacité d'intimidation lui permettraient d'éloigner les attentions malvenues. Adulte, iel est resté·e farouche malgré un tempérament généreux. Surtout, Claude a obtenu des responsabilités au sein de l'ordre pour se rendre utile à l'intérêt public et protéger les autres. Claude a trouvé Hazel et l'a sauvée quand elle était gamine. C'est lea seul·e à avoir réussi à la faire s'ouvrir.

Ilustar, voleur éladrin

Ilustar a fui ses responsabilités de noble pour mieux tomber dans la criminalité. Sans le soutien de sa famille, il fallait bien qu'il trouve une activité pour maintenir son train de vie. Il a été recruté dans l'ordre par Herlock, prêtre des runes, après avoir tenté de dévaliser sa forge. La conversion a bien fonctionné : l'ordre lui a donné un but et une mission. En outre, il y a rencontré Hazel. Ils ont été amants un temps mais leur histoire n'a pas duré, faute d'harmonie au quotidien. Ils sont restés soudés et forment un duo d'infiltration et d'élimination très efficace. Ilustar aime le luxe et les plaisirs charnels. Il regrette que sa relation avec Hazel n'ait pas duré mais ne peut pas s'accommoder du légalisme et de l'intransigeance de son amie vengeresse.

Hazel, vengeresse férale

Hazel a vu sa famille persécutée puis tuée sous ses yeux à cause de la supposée affiliation des Ferals aux lycanthropes alors qu'elle n'était encore qu'une enfant. Elle est restée cachée comme ses parents le lui avaient demandé jusqu'à ce que Claude la trouve et la ramène au temple. Hazel admire les membres du Syndicat des Vertueux Légalistes Célestes et se réfère souvent à leurs actions pour déterminer sa conduite. Elle considère que le temple l'a sauvée et elle a une foi parfois aveugle en son dieu. Elle a sincèrement aimé Ilustar mais ne peut complètement cautionner sa conduite.

Dannamai, invocatrice sylvienne

Dannamai est née d'une flore mourante pour laquelle il n'y a plus aucun espoir. Elle tient à éviter que pareille catastrophe n'arrive ailleurs. De bibliothèque en bibliothèque, elle a tenté de percer les secrets de l'univers pour comprendre d'où provenait la souillure de son lieu de naissance pour éviter que cela ne se reproduise. Elle a alors été touchée par la grâce divine. Sans avoir intégré la hiérarchie de l'ordre, elle dispose d'un statut à part en tant qu'invocatrice, et ses avis sont très respectés. Elle est assez impressionnée par les connaissances sur la nature de Hazel et aimerait bien devenir le mentor de cette jeune femme qui a, selon elle, beaucoup de potentiel.

Herlock, prêtre des ruines nain

Herlock est un forgeron qui a été béni par Moradin après avoir réalisé un marteau qui constitue une véritable œuvre d'art. Il est néanmoins entré au service d'Amaunator, car œuvrer pour la justice lui donne un but et servir plusieurs dieux ne le gêne pas plus que cela. Il est perfectionniste et un peu bougon mais il a un cœur d'or. Il est suffisamment confiant dans les capacités de chacun à s'amender pour avoir confié Ilustar à l'ordre alors qu'il avait tenté de cambrioler sa forge plutôt que de réclamer sa tête. Au regard du résultat, il semble qu'il ait raison.

Caractéristiques des PNJ

Larzok

Humanoïde naturel de taille M, Artilleur d'élite niveau 9

800 XP

For 12 (+5)	*Dex 15 (+6)*	*Con 8 (+3)*
Int 21 (+9)	*Sag 14 (+6)*	*Cha 18 (+8)*

Pv 136 ; péril 68
CA 23 ; Réflexes 22, Vigueur 18, Volonté 23
VD 6 ; Initiative +8
Perception +6 ; vision nocturne
Résistance nécrotique 5
Jets de sauvegarde +2 ; Points d'action 1

Compétences : arcane + 14, religion + 14, bluff + 13

Alignement bon

Langues : commun, draconique

Équipement : bâton de maîtrise des projectiles magiques +2, symbole d'Aumanator (équivalent à un symbole de Pelor) +2

Traits

Aura 1 : toute créature commençant son tour de jeu dans l'aura ou entrant dans l'aura pour la première fois dans le round est poussée d'1 case

Actions simples

Bâton de force (arme, force) ; à volonté
Attaque : mêlée (1 créature) ; +11 contre CA
Réussite : 2d6 +6 dégâts de force et Larzok fait glisser la cible de 3 cases
Projectiles magiques (focaliseur, force) ; à volonté
Attaque : distance 20 (1 créature)
Effets : 8 dégâts de force

Nuage de dagues (focaliseur, force) ; à volonté
Attaque : distance 10 explosion 1 (les créatures dans la zone) ; +12 contre REF
Réussite : la cible subit 2d6+6 dégâts de force et cela crée un périmètre qui dure jusqu'au début du prochain tour de Larzok. Toute créature entrant ou commençant son tour dans le périmètre subit 5 dégâts de force
Lumière subite (focaliseur, radiant) ; rencontre
Attaque : explosion de proximité 5 (les morts vivants dans la zone) ; +12 contre VIG
Réussite : 5 dégâts radiants et la cible est aveuglée (sauvegarde annule)
Double missile (focaliseur, force) ; quotidien
Condition : Larzok doit tenir le bâton de maîtrise des projectiles
Effets : Larzok effectue 2 attaques de projectiles magiques contre 2 cibles différentes

Morlan

Humanoïde de taille M, Soldat d'élite niveau 8

800 XP

For 22 (+10)	*Dex 16 (+7)*	*Con 16 (+7)*
Int 12 (+5)	*Sag 12 (+5)*	*Cha 8 (+3)*

Pv 145 ; péril 72
CA 27 ; Réflexes 25, Vigueur 26, Volonté 22
VD 5 ; Initiative +6
Perception +5 ; vision dans le noir
Jets de sauvegarde +2 ; Points d'action 1

Compétences : athlétisme +15

Alignement non-aligné

Langues : commun

Équipement : hallebarde

Traits

Allonge menaçante
Morlan peut effectuer des attaques d'opportunité à une portée de 2 cases s'il manie une hallebarde

Actions simples

Coup de hallebarde (arme) ; à volonté
Attaque : mêlée arme (1 créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d8+7 et la cible est tirée d'1 case
Effets : la cible est marquée par Morlan
Hallebarde tranchante (arme) ; à volonté
Morlan effectue 2 attaques de coup de hallebarde, si les deux touchent la même cible, celle-ci est au sol et subit 5 dégâts radiants (sauvegarde annule)
Fauchage tournoyant (arme) ; recharge 6
Attaque : explosion de proximité 2 (tous les ennemis dans la zone) ; +12 contre REF
Réussite : 2d6+5 dégâts et la cible est au sol
Effets : la cible est marquée par Morlan
Pointe menaçante (arme) ; rencontre
Attaque : mêlée 4 (1 créature) ; +14 contre CA
Réussite : 2d10+9 et la cible est tirée de 3 cases
Effets : la cible est marquée par Morlan

Actions de mouvement

Pas de positionnement ; recharge 6
Morlan se décale de 3 cases et doit finir adjacent à un ennemi marqué

Actions déclenchées

Vengeance de la lame d'hast (arme) à volonté
Déclencheur : un ennemi marqué par Morlan attaque un allié ou se décale
Effets : Morlan peut se décaler d'une case et effectuer l'attaque suivante :
Attaque : mêlée arme (l'ennemi déclencheur) ; +15 contre CA
Réussite : 2d8+7 dégâts

Dévots d'Aumanator

Humanoïde naturel de taille M, Franc-tireur niveau 9

600 XP

For 10 (+4)	*Dex 20 (+9)*	*Con 16 (+7)*
Int 10 (+4)	*Sag 20 (+9)*	*Cha 8 (+3)*

Pv 90 ; péril 45
CA 24 ; Réflexes 24, Vigueur 23, Volonté 24
VD 6 ; Initiative +10
Perception +10

Compétences : religion +9

Alignement loyal bon

Langues : commun

Équipement : symbole sacré

Actions simples

Poing sacré (focaliseur, radiant) à volonté
Attaque : mêlée 1 (1 créature) ; +13 contre CA
Réussite : 1d8+12 dégâts radiant
Charge glorieuse du soleil (radiant) rencontre
Le dévot se décale à hauteur de sa VD et effectue une attaque de poing sacré contre chaque ennemi adjacent au cours de ce déplacement
Concentration de lumière (focaliseur, radiant) recharge 6
Attaque : distance 5 (1 créature) ; +11 contre VIG
Réussite : 1d6 + 12 dégâts radiant
Effet secondaire : si la cible est un mort-vivant, elle subit un -2 à toutes ses défenses

Actions de mouvement

Pas du soleil ; à volonté
Le dévot se décale de 2 cases
Éclipse solaire (téléportation) ; recharge 6
Le dévot se téléporte de 3 cases, il a un avantage de combat sur tout mort-vivant ou ombreux adjacent à lui avant ou après cette téléportation

Un scénario de **Benjamin Kouppi** • Illustrations de **Fabien Fernandez**

Dégel tardif

pour *Les Légendes de la Garde*

En cette orée du printemps, des gelées tardives figent encore le paysage. Les pénuries ne sont pas rares dans les Territoires et, dans la prospère cité de Dawnstone, des tensions apparaissent entre ceux qui peuvent manger à leur faim et les autres. Les autorités de la cité ont écrit à la Garde : des boulangeries auraient été vandalisées. Elles craignent une émeute qui mettrait en danger la survie de la communauté et sollicitent la Garde pour veiller à la sécurité du grain et à la sauvegarde de la paix.

La patrouille de Moira s'est portée volontaire pour cette mission. À l'aide de leurs historiques de personnages et de leurs traits, déterminez les raisons de cet engagement avec vos joueurs. Gwendolyn leur confie ses inquiétudes. La cité de Dawnstone connaît des tensions de manière récurrente et elle craint que la longueur de l'hiver ne fasse dégénérer la situation en affrontement. Ils doivent donc se rendre sur place de toute urgence pour arbitrer le conflit et résoudre la pénurie. Deux souris doivent prendre des Objectifs liés à la mission, si possible légèrement différents l'un de l'autre, comme « Je maintiendrai la paix à Dawnstone » et « Je ferai en sorte que la pénurie cesse à Dawnstone ».

Rédiger les objectifs de Mission

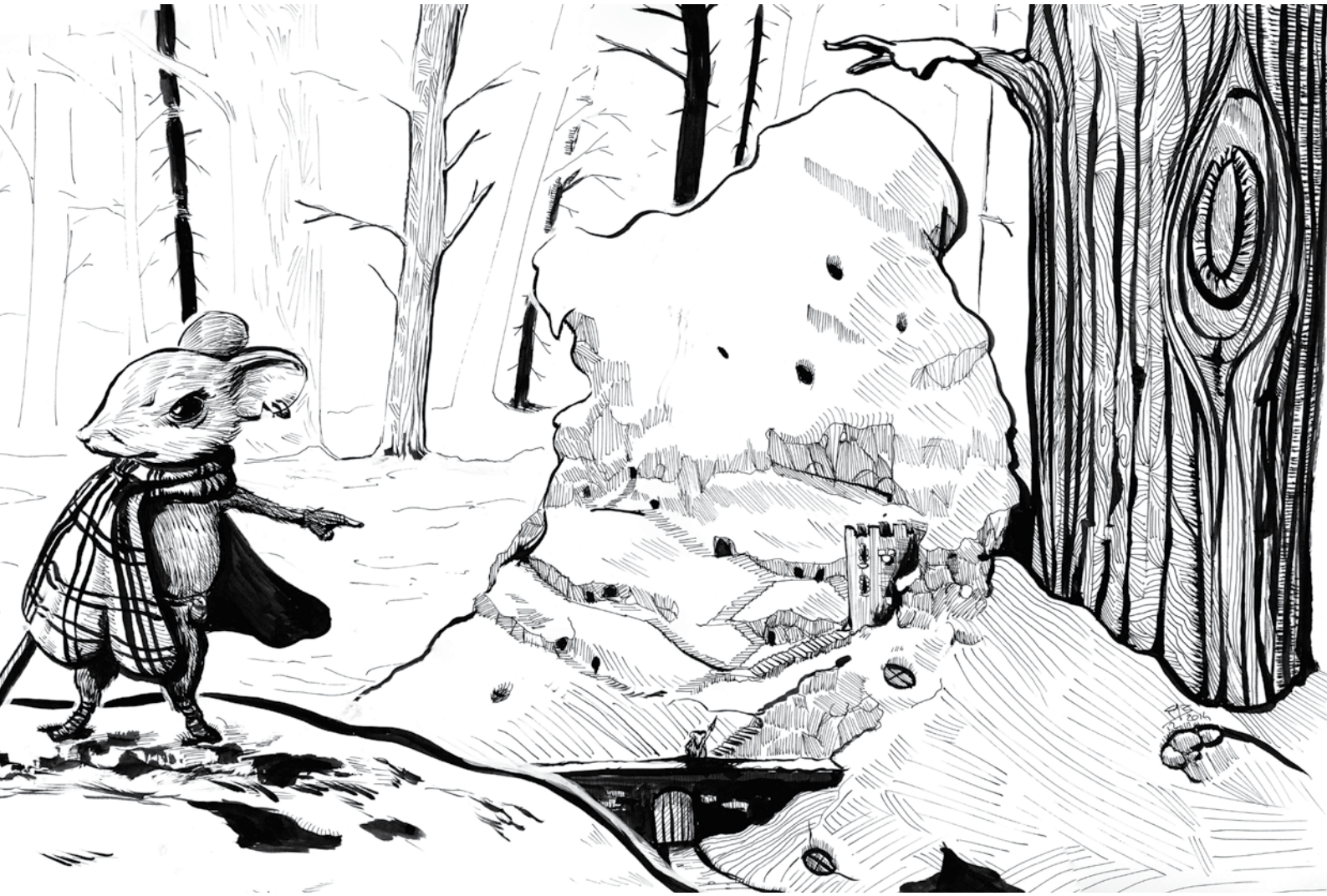
Après avoir pris connaissance de la mission, les joueurs peuvent écrire un Objectif pour leur personnage. Les pré-tirés ont déjà des Objectifs adaptés. Si vous faites jouer ce scénario avec une autre patrouille, assurez-vous que les joueurs choisissent des objectifs adaptés et potentiellement riches en interactions. De la même manière, inspirez-vous des pré-tirés pour leur ajouter des relations dans les deux camps. Elles leur fourniront des leviers, des obstacles et les contraindront à choisir entre leurs relations et leurs Objectifs ou Croyances.

Adapté de la bande dessinée éponyme de David Petersen, **Mouse Guard** met en scène des souris anthropomorphes, des aventuriers du minuscule dans un univers hostile, où toute créature un peu volumineuse constitue un danger mortel. Face à cette sauvagerie qui menace la fragile civilisation, la Garde veille.

Pour traduire cette disproportion en jeu, Luke Crane a adapté son *Burning Wheel*, déjà réputé impitoyable, surtout dans sa variante *Torchbearer*. Ici, on retrouve le système de conflits, où l'enjeu est fixé au départ et le déroulé comme une guerre d'attrition. Il est assorti d'un système de valeurs et d'une opposition entre l'instinct et la civilisation, très présentes dans les *comics*. Enfin, les combats sont rendus plus dangereux par une échelle des adversaires, très défavorable aux souris. L'ensemble donne un rendu très tactique en jeu et une grande violence, qui contrastent avec la beauté du dessin.

En français, le jeu a été traduit sous le titre *Les Légendes de la Garde*. Il avait bénéficié d'un financement participatif très ambitieux en son temps, avec la production d'une grande boîte, de cartes et de totems, ce qui n'était pas encore l'usage, surtout chez les indépendants.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/legendes-de-la-garde/legendes-de-la-garde-fr



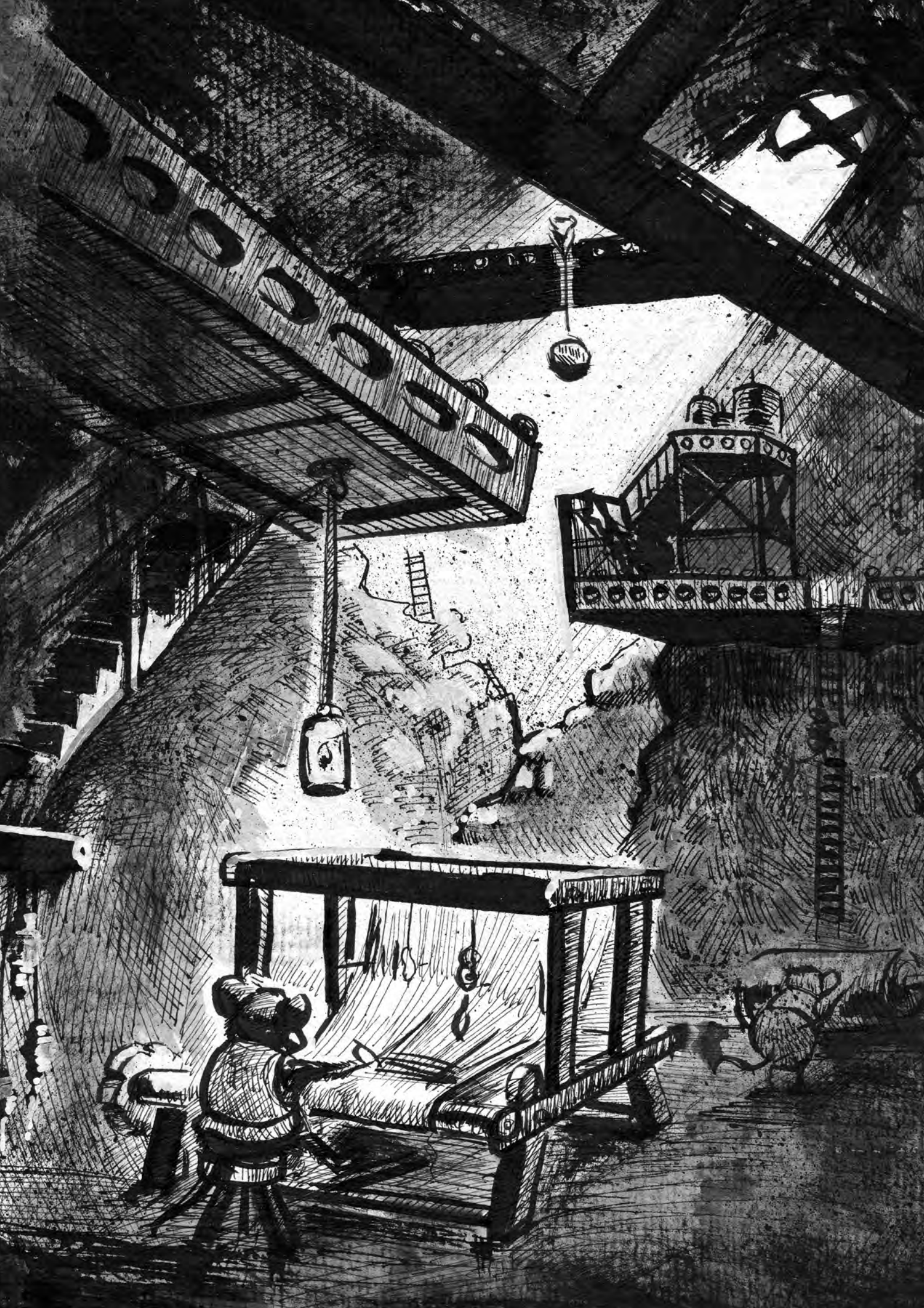
Prologue

Gwendolyn a confiance en eux et vous pouvez considérer qu'elle a tenu compte de leurs suggestions, dans les limites du raisonnable (un petit chargement de nourriture est une demande raisonnable, un gros chargement ralentit trop la patrouille par rapport à son objectif premier).

Avant le départ, les proches des personnages tentent de leur arracher des promesses. Par exemple, la promise d'un personnage peut lui demander de lui ramener des soieries brodées de Dawnstone pour la confection de la robe de leur mariage. Parmi les pré-tirés, Darren et Sand sont les plus vulnérables à ce type de demande.

Une cité prospère

Bien qu'elle soit à la lisière des territoires, Dawnstone est une cité prospère. Elle bénéficie des fourrages abondants de la plaine et c'est un important centre de production artisanale. Beaucoup de souris y travaillent comme tisserands, chez elles. Les marchands-fabricants possèdent leur métier à tisser et les payent à la commande. Quatre grandes guildes se partagent le pouvoir : les Apiculteurs, les Boulangers et les Marchands-Fabricants, et depuis peu les Récolteurs. La plus grande partie de l'année, la cité exporte son pain d'épice et ses broderies, pour lesquelles elle emploie la soie du hameau de Rootwallow tout proche. Le pouvoir municipal est oligarchique. Toutes les souris adultes prennent part au vote mais seuls les membres des guildes peuvent être désignés comme représentants. Ils choisissent parmi eux un gouverneur pour trois ans. Par un accord tacite entre les trois principales guildes, chacune siège en alternance. Ruppert, le gouverneur actuel, est aussi le Maître de la Guilde des Marchands-Fabricants.



Dawnstone doit son nom à l'éminence rocheuse qui la protège et rend difficile l'accès aux prédateurs, ce qui est précieux sur un terroir de plaines et de bruyères. La pierre abrite le conseil de ville, de vastes habitations troglodytes, souvent celles des souris des Guildes, et de grands espaces qui peuvent servir d'entrepôts ou abriter de nombreuses souris en cas d'attaque de prédateurs. Elle est couronnée par les ruches. La ville basse consiste en une série de constructions semi-enterrées, le plus souvent en bois, parfois en pierre. Un puits profond, au cœur de la roche, permet un accès à l'eau la majeure partie de l'année. A vingt mètres de la cité, un gros bosquet d'arbres peut servir d'ultime refuge en cas d'attaque sur la cité et de ressource en nourriture, mais seulement à partir du printemps.

Les Récolteurs produisent moins depuis trois ans. Ils ont en effet mis la main sur Rootwallow et étendu la culture de la soie au détriment des récoltes de nourriture, ce qui a augmenté les revenus de la Guilde et lui a assuré une représentation au Conseil de ville. Bien gérées, les réserves auraient cependant pu suffire, mais les Récolteurs comme les Apiculteurs ont parié sur un hiver court et ont beaucoup exporté avant les premières neiges. Le stock de grain est mince. Les ruches sont vides mais alimentent les rêves les plus fous. Les souris de la cité ne sont en effet pas encore affamées, mais elles sont en état de dépendance et sentent que leur situation pourrait se dégrader très rapidement. Le prix du pain monte de jour en jour : les souris tisserandes produisent davantage de pièces de tissu et de vêtements pour subvenir à leurs besoins. Le salaire à la pièce diminue en conséquence, les Marchands-Fabricants craignant de ne pouvoir tout revendre à bon prix au printemps. Certaines souris travaillent donc doublement et s'épuisent à la tâche pour nourrir leur famille, d'autres prennent des risques fous pour fourrager dans des conditions qui ne s'y prêtent pas du tout. D'autres encore commencent à songer à prendre directement la nourriture là où elle est.

Une fois parvenue à Dawnstone, la Patrouille devra donc arbitrer un conflit entre les Autorités et le Peuple, dans un contexte de pénurie. Les situations doivent les conduire à favoriser l'une au détriment de l'autre, mais ils peuvent tenter d'inventer une troisième voie. Un mécanisme spécifique de points de mécontentement est mis en place pour ce scénario : chaque décision défavorable à une faction fait augmenter sa jauge de mécontentement. Ces augmentations déclenchent des réactions de plus en plus radicales, jusqu'à l'affrontement.

Exceptionnellement, la Patrouille pourra trouver des solutions acceptables par les deux parties. Elle pourra aussi tenter de réduire les réactions à ses décisions par de grands discours à la foule (jet d'Orateur, de difficulté croissante) ou par des menaces voilées dans des conversations d'alcôve (jet de Conseilleur ou de Manipulateur en opposition, contre la Volonté). En cas d'échec, un point supplémentaire de mécontentement est ajouté. Les conséquences sont jouées immédiatement, comme une complication.

Les dernières rigueurs de l'hiver

Le voyage s'annonce long et difficile. La végétation a reverdi mais une couche de gel la recouvre. Le temps est *plutôt froid pour la saison* (modifiable avec un jet de Guetteur d'Orage en opposition à la valeur du printemps, 6). Les conditions hivernales s'appliquent. Il n'est donc presque pas possible de fourrager. La neige a rendu les chemins invisibles et les immensités blanches rendent le repérage difficile sur ces terres de plaine.

Comme la Patrouille a pour objectif d'arriver le plus vite possible à Dawnstone, gérez cette phase comme un conflit de Voyage de Trace-sentier contre la Nature du Printemps (6). Son objectif est de *Retarder la Patrouille pour qu'elle ne puisse pas secourir Dawnstone à temps*. Être retardé, c'est laisser empirer la situation : utilisez les jauges comme indiqué ci-dessous pour vous aider à évaluer les conséquences, mais laissez la place à la négociation. En revanche, il est nécessaire de jouer les conséquences du retard dès leur arrivée, avant le Tour des Joueurs.

Victoire de la Patrouille :

- Compromis mineur : Autorités +1
- Compromis : Autorités +1, Peuple +1.
- Compromis majeur : Autorités + 2 ; Peuple +1

Victoire du Climat :

- Sans compromis : Autorités +4 ; Peuple +4
- Compromis mineur : Autorités +3 ; Peuple +3.
- Compromis : Autorités +2 ; Peuple +3
- Compromis majeur : Autorités +2 ; Peuple +2

La Cité de la Faim

Banquet frugal

Dès son arrivée dans la cité, la Patrouille est accueillie par le Gouverneur, escorté par une solide milice. Les gardes sont logés très confortablement et invités à dîner en présence des notables de la ville. La table est convenablement servie, mais sans opulence et même les convives rondouillards font attention à ne pas s'empiffrer. Cette retenue un peu forcée est décelable avec un jet de Volonté *Ob 2* ou un savoir approprié.

À table, les problèmes sont abordés à l'initiative de la Patrouille. S'ils ne la prennent pas, le Gouverneur leur exposera en privé sa version des faits et sa demande : il s'agit pour lui d'éviter une « émotion ». Il ne semble pas préoccupé par la situation de pénurie en elle-même.

Les informations minimales sont les suivantes :

- La boulangerie de Maître Duncan a été entièrement saccagée. Les vandales ont même tenté d'y mettre le feu. Lui-même n'est pas blessé mais son apprenti a été gravement brûlé.
- La guilde a dédommagé Maître Duncan et son apprenti.
- Les autorités citadines soupçonnent un petit groupe « d'agitateurs patentés ». Pour preuve, ils n'ont même pas emporté le pain.
- Des souris ont été vues rôdant près des entrepôts de grain.

Pendant le repas, l'hydromel aidant, des langues de vipère ou des compagnons de guilde écœurés peuvent glisser quelques ombres à ce beau tableau, d'autant plus que Maître Duncan n'est pas là, à condition de les y inciter un peu (jet de Volonté ou de Manipulateur *Ob 2*) ou en conversant avec le Gouverneur (jet de Manipulateur ou Conseiller en opposition contre sa Volonté 5) :

- C'était la troisième fois dans la semaine que Maître Duncan augmentait ses prix.
- Maître Duncan aurait vendu du pain à la sciure.
- L'apprenti n'a reçu que la portion congrue.
- La milice est extrêmement impopulaire et c'est la raison pour laquelle la Garde a été appelée.

Un échec au jet fait augmenter le compteur de mécontentement des autorités de 1. Le meneur fait jouer une action des autorités.

Pour rendre difficile les choix des personnages et leur éviter d'identifier un camp comme celui du bien, efforcez-vous d'éviter les caricatures et l'outrance. Il est nécessaire, au cours de cette scène, que les Guildes n'apparaissent pas comme un tout homogène : certains membres des Guildes doivent apparaître plus modérés ou dépassés par la situation. De la même manière, le Peuple ne doit pas apparaître comme une masse abrutie et désorganisée. La patrouille pourra ainsi avoir la liberté de constituer une troisième force pendant le Tour des Joueurs et tenter une conciliation.

Maître Ruppert,
Gouverneur de Dawnstone

Traits : Inquisiteur, Rusé, Sens du climat
Vigueur : 3 ; Volonté : 5

La capacité à prévoir le temps du Gouverneur lui permet de réaliser de juteuses affaires, mais la population le rend d'autant plus facilement responsable de la mauvaise gestion des stocks et même de l'hiver prolongé.

Tour des joueurs

Le tour des joueurs commence après le premier repas. Les PJ ont un moment pour souffler et prendre l'initiative car les factions sont dans l'expectative. Les PJ peuvent récupérer de leurs états et dépenser leurs coches pour obtenir du matériel (*Ressources*), des renseignements ou des soutiens (*Cercles* et relations existants). Ils peuvent aussi accomplir des objectifs personnels, comme acquérir de beaux tissus à vil prix pour les ramener à leurs proches. Pour acheter des soieries, il est possible de passer :

- par les marchands-fabricants : *Ressources* Ob 3
- directement par un tisserand, qui vole alors la Guilde : *Ressources* Ob 2 ; Autorités +1
- par un tisserand dont la famille meurt de faim : *Ressources* Ob 0 ; Autorités +1, Peuple +1

Les conséquences de la hausse ne sont jouées que le lendemain, mais le changement d'attitude est sensible (conversations qui s'interrompent, regards de travers).

Bien que l'hiver ait duré trop longtemps, il est encore possible de mobiliser la cité pour massivement fourrager. Bien sûr, la quantité de nourriture récoltée ne suffira pas à nourrir toute la cité, mais les personnages pourront améliorer l'ordinaire des plus vulnérables et se concilier la population. Pour obtenir des provisions décentes, il faut un jet de Récolteur *Ob 5* (*Ob 3* si la compétence Guetteur d'Orage a été utilisée avec succès pour nettement réchauffer le climat). Des préparatifs (par exemple Orateur *Ob* 3 pour mobiliser une foule importante) peuvent donner des bonus, l'équivalent du bon équipement (+1s). En cas d'échec, la complication consiste en un renard bien décidé à faire un festin. Pour la perte de la récolte et la peur de l'animal, infligez-leur l'état *En rogne*, à moins qu'ils ne désirent entrer en conflit avec le renard pour la sauver, ce pour quoi ils doivent dépenser une coche. Dans tous les cas, les autorités en prennent ombrage et leur jauge de mécontentement augmente de 1.

Qu'est-il arrivé dans la boulangerie ?

Ce n'est par leur mission, ce n'est pas très important, mais la Patrouille voudra sûrement enquêter. Choisissez la piste qui vous semble la plus intéressante sur le moment :

- Maître Duncan a engagé une bande pour faire brûler sa boulangerie et empocher un substantiel dédommagement.
- Il s'agit bien d'une vengeance pour la hausse du prix du pain.
- Les rumeurs sont fausses et répandues par Deairgh, qui est en conflit avec lui sur la régulation des approvisionnements en grain ; Maître Duncan devient un allié potentiel pour diviser les autorités.

Les PJ peuvent organiser une distribution de nourriture, qu'ils l'aient apportée avec eux ou récoltée sur place. Il n'y en aura pas pour toute la cité, et ils devront faire des choix déchirants : qui faut-il servir en premier ? Des relations peuvent aussi venir les solliciter. Demandez un jeu d'Administrateur Ob 4 (Ob 2 seulement s'ils ont à la fois apporté une cargaison et organisé une récolte). Accordez 1s de bonus si les joueurs vous fournissent d'eux-mêmes un ordre de rationnement cohérent et susceptible de paraître juste aux yeux de la population. Un succès diminue le mécontentement de la population de 1. En cas d'échec, faites monter le compteur de mécontentement qui semble le plus adapté.

Les PJ peuvent choisir de confier la distribution de la nourriture qu'ils ont apportée aux autorités. Ils n'ont alors aucune coche à dépenser mais ne tirent aucun bénéfice de cette action. Ils sont tout de même témoins du caractère inégalitaire de la redistribution : les amis des Guildes sont servis les premiers, suivant une logique clientéliste. Laisser la population se servir n'implique pas davantage de dépenses de coche. Ils ont alors l'occasion d'observer une meneuse, Maggie, organiser progressivement la distribution, à grands coups de cris et d'invectives, ainsi que les demandes du peuple. Les souris enceintes ou allaitantes, ainsi que les travailleurs de force, seront servis les premiers.

Tour du MJ : Le grain, le miel et les armes

Le tour du MJ commence le lendemain de l'arrivée. Les joueurs ont la possibilité de changer leurs Objectifs. Une Patrouille qui n'a suscité aucun mécontentement garde l'initiative mais, en cas d'attitude attentiste, jouez une complication de mécontentement.

Les pépins de la colère

Mettez en scène la vie de la ville dans un contexte paradoxal. Le début du printemps est supposé être le temps des réjouissances et tous gardent les habitudes et respectent le rituel de célébration de l'arrivée du printemps alors que la nourriture manque et les tensions s'exacerbent. Introduisez des équipes de souris en charge de la décoration de la ville pour la fête de Vernalstar et des groupes discutant des difficultés à organiser le traditionnel banquet en temps de pénurie et montrez comment les discussions glissent irrémédiablement sur l'incurie du gouverneur et de sa clique.

Vers la révolte

Sauf coup d'éclat de la Patrouille, la ville va connaître soit une révolte massive soit un coup d'état suivi d'un massacre. Ce qui compte n'est pas tant la réussite ou l'échec, mais les choix que feront les souris de la Garde : soutiendront-elles les autorités locales ? la population en révolte ? Prendront-elles la responsabilité d'une ingérence ?

Actions des **Autorités** :

1 – Demande expresse d'arrêter les meneurs.

2 – La Patrouille est sommée de rendre des comptes. Des compagnons de Guilde demandent, sans succès, que soit déclaré l'état de siège.

3 – Réunion d'une importante milice. Quadrillage de la cité ; la Patrouille est le témoin d'une arrestation arbitraire en pleins préparatifs de la fête de Vernalstar.

4 – Blocage de l'accès aux ressources en nourriture, y compris pour la Patrouille.

Figures dirigeantes

Jane, Maître de la Guilde des Apiculteurs
Traits : Meneur, Oreille fine, Vieille peau

Deairgh le Jeune, Compagnon de la Guilde des Récolteurs
Traits : Dents aiguisées, Jeune, Stoïque

Actions du **Peuple** :

1 – Grève contre la baisse des salaires (les souris travaillant chez elles, les faire travailler est difficile).

2 – Vols répétés dans l'entrepôt de grain. La Patrouille peut se rendre compte que le fruit de ces larcins est redistribué à l'échelle d'un pâté de maisons. Il s'agit donc d'une organisation, qui a ses meneurs.

3 – Rumeur d'un « Pacte de famine », un complot des guildes pour affamer le peuple ; agression de miliciens, destruction de métiers à tisser.

4 – Assaut des ruches. En cette fin d'hiver, le miel est épuisé. De dépit, les insurgés y mettent le feu, provoquant la colère puis le départ de l'essaim et une réaction violente des autorités. Si la perspective de la famine a été écartée, le peuple fait une expédition contre les cultures de Rootwallow.

Figures populaires

Maggie, artisane en révolte, meneuse
Traits : Fougueuse, Pattes fermes, Robuste

Fenimore, ouvrier
Traits : Alerte, Déterminé, Discret

Écureuil Volant

Nature 6
Vol Plané, Voleur de Souriceaux, Grimpeur
Armes de l'Écureuil Volant
Vol Plané : +2D aux actions de Manœuvre

L'écureuil volant

Quand il en a l'opportunité, ce rongeur enlève les souriceaux pour les manger. Il est aussi rapide que dangereux. La faim le pousse à prendre des risques et à s'attaquer à des proies plus grosses qu'à son habitude. Pendant le tour des joueurs, la Patrouille rencontre en ville une souris blessée, qui dit avoir été attaquée alors qu'elle s'était approchée du bosquet pour fourrager. Le débusquer coûte une coche. Pendant le tour du meneur, une mère éplorée vient trouver la Patrouille. Son petit a disparu. Trouver le nid requiert un jet de *Éclaireur Ob 3* et une séance d'escalade. En cas d'échec, l'écureuil est absent, ainsi que le souriceau. Pour l'avoir, il va maintenant falloir compter avec le renard. Il est en train de croquer l'écureuil, qui tient encore le souriceau à moitié mort dans ses pattes.

Étoile sanglante

Une fois l'une des deux jauges à 5, le point de non-retour est atteint. La nuit où Vernalstar apparaît dans le ciel, la faction mécontentée tente un coup de force alors que la fête bat son plein.

- Les révoltés prennent d'assaut le palais municipal.
- La ligne dure l'emporte au sein des Autorités. Le Gouverneur est évincé et remplacé par Deairgh, promu Maître de la Guilde des Récolteurs. La milice est envoyée à l'assaut des quartiers populaires.

La Patrouille a le temps d'intervenir, que ce soit pour soutenir une des factions (Conflit militaire) ou pour tenter de s'interposer (Conflit de Discours).

- Les révoltés : « Nous jugerons ceux qui ont organisé la famine et leur ferons payer ». Ils comptent organiser des tribunaux d'exception qui condamneront à mort les anciennes élites de la ville.
- Les autorités municipales : « Nous nettoierons la ville de la chienlit ». Ils comptent faire un massacre. Si la Patrouille n'intervient pas, les corps de centaines de souris de tous âges et de tous sexes sont jetés à la rivière.

Si vous n'avez plus le temps de jouer un conflit, il est possible de plaider pour la modération avec un jet d'orateur Ob 5, Ob 3 si la Patrouille a soutenu les vainqueurs. En cas d'échec, elle est associée aux vaincus.

Enfin, le soutien de la Patrouille est une condition *sine qua non* pour que le nouveau pouvoir reconnaisse l'autorité de la Garde et de Lockhaven. Dans le cas contraire, la cité peut être considérée comme en rébellion. Des exilés du camp vaincu entrent en guérilla et peuvent être rejoints pour tenter un coup de force et reprendre la cité (Conflit militaire).

Tour des joueurs : Le Dégel

Que le calme soit revenu à Dawnstone ou que les PJ aient renoncé, le tour du meneur s'achève.

C'est le dégel. Les rivières et ruisseaux se gonflent et de nombreux prédateurs sortent de leur long sommeil, la faim au ventre. Les souris devront veiller à ne pas se faire emporter par le courant ou crever les couches de glace devenues trop fines, à ne pas s'embourber et à éviter les prédateurs. Le voyage est traité comme un Ob 5. Vous pouvez introduire comme complications la traversée d'un ruisseau en crue ou d'un marécage à demi gelé, ainsi que la rencontre avec un convoi de nourriture embourbé.

Le voyage sera plus intéressant si des citadins, quelle que soit leur faction, se sont rendus coupables de félonie envers la Garde et doivent être ramenés à Lockhaven pour jugement. Il faut alors dépenser une coche pour les ramener.

Annexe : Actions de la Patrouille et hausse du mécontentement

Action	*Autorités*	*Peuple*
Retard	+1 à +4	0 à +4
Enquêter sans discrétion sur un membre des Guildes	+1	0
Monter une expédition pour fourrager massivement	+1	0
Suggérer / organiser des réquisitions de grain	+1 / +2	-1
Organiser une distribution de nourriture	0	-1
Se procurer des soieries par un tisserand	+1	0
Se procurer des soieries par un tisserand affamé	+1	+1
Briser la grève	0	+1
Garder ostensiblement l'entrepôt de grain	0	+1
Faire arrêter un membre de Guilde	+1	0
Faire arrêter une souris du peuple / les meneurs	0 / -1	+1
Refuser d'arrêter les meneurs	+1	0
Enlèvement du souriceau	0	+1
Sauvetage réussi du souriceau	0	-1

Pré-tirés

Moira, Chef de Patrouille

Depuis des années, Moira trace sa route, imperturbable. D'aucuns la jugent froide, elle s'estime juste. Elle est originaire de Dawnstone où elle a de la famille chez les tisserands, mais son cœur est à Lockhaven, qu'elle a défendue pendant la Guerre des Furets. Moira a refusé d'être promue au rang de Capitaine de Patrouille. Sa place est sur la route.

Âge : 43
Origine : Dawnstone
Fourrure : Gris cendré
Rang : Chef de Patrouille
Manteau : Rouge sombre
Parents : Baelye et Angus
Maître-artisan : Kole (Cartographe)
Mentor : Fitz (décédé)
Ennemi : Ruppert (actuel Gouverneur de Dawnstone)
Ami : Deairgh l'Ancien (ami d'enfance, Compagnon de la Guilde des Récolteurs)
Nature : 4
Volonté : 5
Vigueur : 4
Ressources : 6
Cercles : 4
Croyance : Nul n'est au-dessus des décisions de la Garde
Objectif : Je maintiendrai la paix à Dawnstone
Instinct : Toujours intervenir au moindre problème
Compétences : Baroudeur 3, Combattant 4, Cartographe 2, Conseilleur 3, Guetteur d'orages 2, Militaire 2, Tisserand 3, Trace-sentier 5, Savoir (Dawnstone) 3, Savoir (chemins) 3, Savoir (Étoiles) 2
Trait : Calme (1), Déterminée (1), Honneur de la Garde (1)
Équipement : Épée, cartes, sac de voyage

Darren, le médiateur

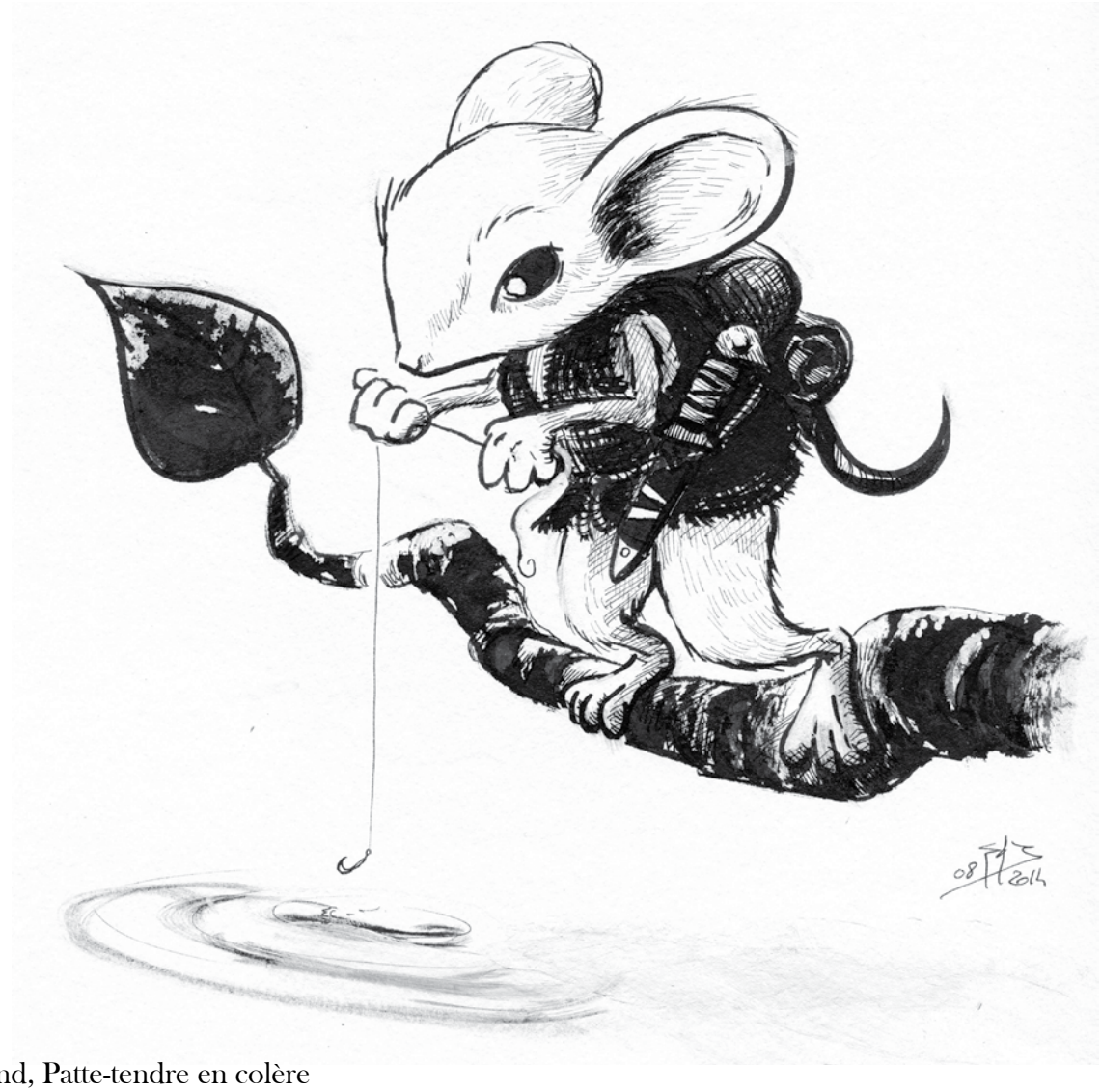
Darren est un diplomate né et Gwendolyn lui accorde toute confiance. Il préfère résoudre les conflits en se sacrifiant pour les autres plutôt que de prendre des décisions tranchées et dures, ce qui peut se révéler dangereux pour lui.

Âge : 31
Origine : Lockhaven
Fourrure : Brun sombre
Rang : Garde de Patrouille
Manteau : Bleu clair
Parents : Clave et Daewn
Maître-artisan : Ingrid (archiviste)
Mentor : Brynn
Ennemi : Algomin le sage
Ami : Walmond, chef de patrouille
Nature : 4
Volonté : 4
Vigueur : 4
Ressources : 3
Cercles : 5
Croyance : Une souris de la Garde ne doit employer la force qu'en dernier recours
Objectif : Je ferai en sorte que plus personne n'ait faim à Dawnstone
Instinct : En cas de conflit, toujours chercher une solution acceptable par les deux parties
Compétences : Archiviste 2, Armurier 2, Combattant 4, Conseilleur 2, Guetteur d'orage 3, Guérisseur 2, Maçon 2, Négociateur 4, Orateur 4, Savoir (Nuit) 2, Savoir (Monnaie) 2, Savoir (Demi-vérité) 2, Savoir (Gouverneur) 2
Trait : Compatissant, Extraverti, Nocturne
Équipement : Lance, herbes médicinales

Wilfried, Mentor déçu

Wilfried est un vaillant chasseur. Ses capacités ne sont plus à démontrer. Il est déjà Garde de Patrouille et Gwendolyn l'a jugé digne de former une patte tendre. Mais l'année s'est mal passée et Wilfried ne l'a pas recommandée. Il sait bien que sa patte-tendre n'est ni un incapable, ni un mauvais gars. C'est peut-être pire. Non seulement c'est un petit insolent qui se permet de sourire en coin en présence de Gwendolyn, mais c'est un inconscient, le genre de souris qui peut se révéler plus dangereux qu'une armée de furets une fois parvenue aux plus hautes responsabilités. Il doit changer ou quitter la Garde pour de bon.

Âge : 26
Origine : Shalesburrow
Fourrure : Gris clair
Rang : Garde de Patrouille
Manteau : Brun
Parents : Jasper et Kianna
Maître-artisan : Henson (récolteur)
Mentor : Quinn
Ennemi : Walmond, chef de patrouille
Ami : Fenimore l'ouvrier
Nature : 5
Volonté : 4
Vigueur : 4
Ressources : 2
Cercles : 3
Croyance : Le premier devoir de la Garde est d'assurer la sécurité dans les Territoires
Objectif : J'arracherai Sand à ses dangereuses convictions
Instinct : Face à un prédateur, toujours chercher à tuer
Compétences : Chasseur 4, Charpentier 2, Éclaireur 5, Instructeur 3, Manipulateur 3, Récolteur 3, Savoir (Grain) 2, Savoir (Pièges) 2, Savoir (Prédateur) 3
Traits : Méfiant (1), Stoïque (1), Têtu (1)
Équipement : Arc, couteau de chasse



Sand, Patte-tendre en colère

Sand n'a jamais pensé devenir autre chose que souris de la Garde, la seule institution qui assure une véritable égalité entre les souris et ne cherche pas à les dominer ou à s'enrichir sur leur dos. Après une année passée en patrouille, il en est toujours convaincu, mais il vient de vivre la pire humiliation de sa vie : lors de la cérémonie, Wilfried, son mentor, ne s'est pas avancé pour le recommander. Le cœur à vif, il en a vu, des souris sans talent et sans idées recevoir le manteau ce jour-là. Et lui n'en serait pas digne ?

Âge : 19
Origine : Sprucetuck
Fourrure : Blonde
Rang : Patte-tendre
Manteau : Aucun
Parents : Duncan et Millicent
Maître-artisan : Jane l'apicultrice
Mentor : Wilfried
Ennemi : Finn le pêcheur
Ami : Serra la rousse

Nature : 4
Volonté : 2
Vigueur : 6
Ressources : 3
Cercles : 1
Croyance : Aucune souris ne doit vivre moins confortablement qu'une autre
Objectif : Je ferai comprendre à Wilfried que j'ai ma place de plein droit dans la Garde.
Instinct : Toujours éprouver la légitimité des autorités établies
Compétences : Apiculteur 4, Chasseur 4, Orateur 2, Éclaireur 3, Souris de science 4, Ouvrier 3, Militaire 2, Savoir (Ruche) 2
Traits : Amer (1), Passionné (1), Sceptique (1)
Équipement : Hameçon en ligne

ANNÉE 2009

Un scénario d'**Olivier Legrand** • Illustrations de **Mathieu Myskowski**

Widdershins

pour *Doctor Who: Adventures in Time and Space*

Widdershins : adverbe anglais signifiant « dans le sens contraire des aiguilles d'une montre » ou, de façon plus générale, « à l'opposé de l'ordre naturel des choses », « de mauvais augure » ou « susceptible de provoquer un désastre ».

« Widdershins » est un scénario pour le jeu *Doctor Who: Adventures in Time and Space* (DWAITAS) de Cubicle 7, adapté de la série culte de la BBC. Conçu pour servir d'épisode-pilote à une campagne, ce scénario ne se présente pas comme une aventure classique, avec scènes prédéfinies, descriptions de lieux et PNJ chiffrés, mais comme une boîte à outils (ou de Pandore ?) dans laquelle le maître de jeu pourra piocher à sa guise, selon les directions qu'il souhaite donner à sa future campagne.

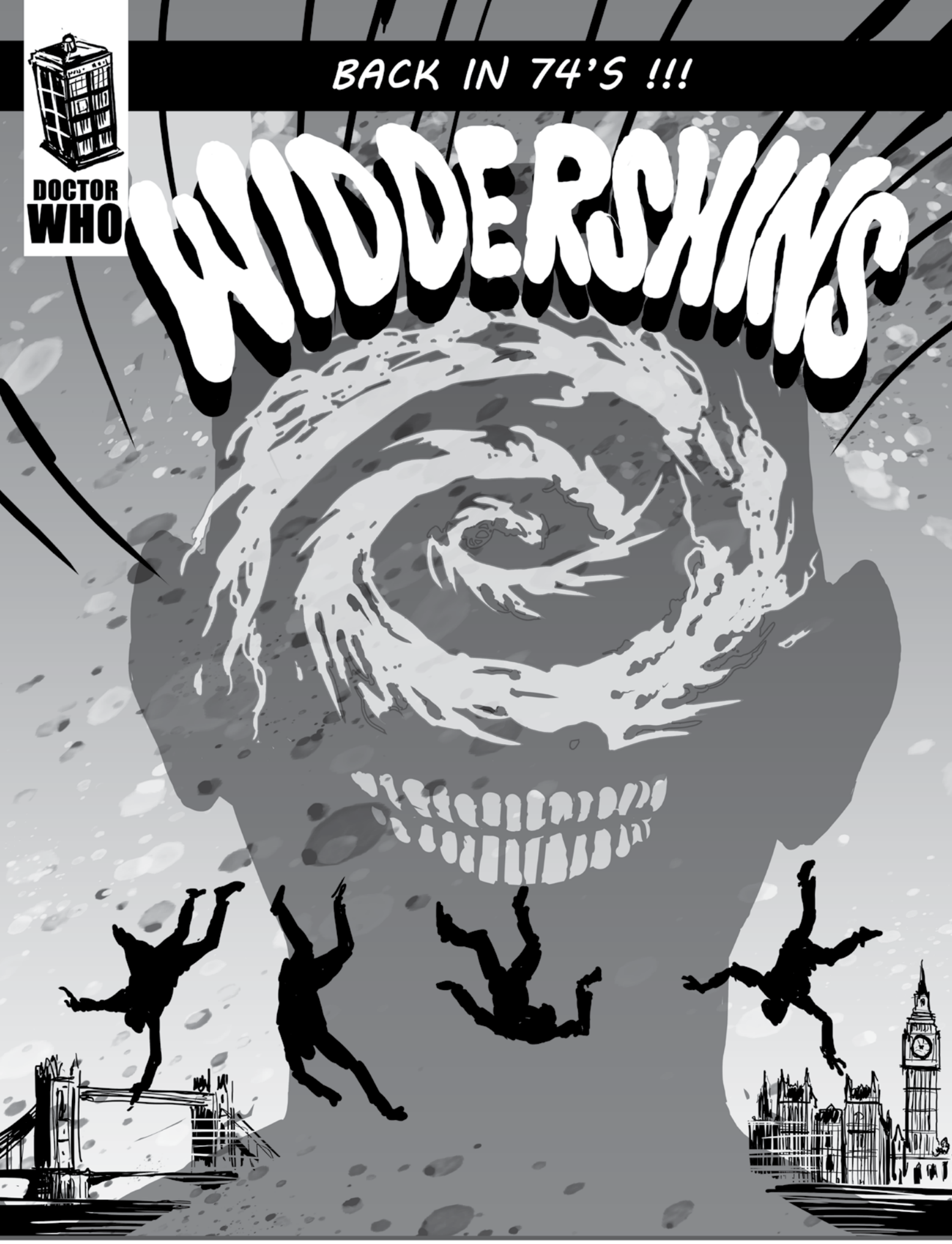
Doctor Who: Adventures in Time and Space peut s'honorer de faire partie de la petite famille des adaptations malignes de leur matériau source. On y retrouve l'humour britannique, le caractère foutraque et l'ingéniosité de cette série fleuve qui court à travers le temps et l'espace depuis les années soixante. Les joueurs y incarnent les compagnons du Docteur et doivent résoudre les fractures du continuum par leur astuce et leur esprit de déduction plutôt que de compter sur la force brute. La mécanique est en effet restée célèbre pour sa fidélité à l'esprit « guns are bad », faisant d'abord agir, dans l'ordre de l'initiative, ceux qui fuient, puis ceux qui parlementent, et finalement ceux qui combattent, à l'opposé de l'escalade de la violence à laquelle le jeu de rôle tend d'ordinaire. Argumenter et offrir des bouquets de fleurs plutôt que sortir les lasers, voilà qui était bien rafraîchissant.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/doctor-who/1ere-edition/doctor-who-en

Pitch

Les joueurs incarnent des personnages originaires de notre époque (2014), projetés quarante ans en arrière par une tempête temporelle. Naufragés en 1974, ils vont devoir s'adapter à leur situation (sans faire dérailler le sacrosaint continuum historique) et percer le mystère du phénomène impossible dont ils ont été victimes, dans l'espoir de pouvoir retourner à leur époque… Ce faisant, ils vont attirer l'attention de factions comme Torchwood ou le sulfureux Hellfire Club avant d'être confrontés au mystérieux Adversaire qui contrôle la tempête. S'ils parviennent à le mettre en échec, nos héros auront devant eux une nouvelle destinée et de nouvelles aventures entre 1974 et 2014, ou n'importe où ailleurs dans l'espace et le temps.

Pour transformer ce *pitch* en un scénario sur mesure, le MJ dispose de différents outils, détaillés ci-dessous.



UN SCÉNARIO POUR DOCTOR WHO : ADVENTURES IN TIME AND SPACE

Outil n°1 : Les PJ

Option 1 : Passagers Perdus

Les PJ ne se connaissent pas ; ils se trouvent par hasard à bord du même train, métro, avion ou autre, lorsque leur véhicule est frappé par la tempête temporelle. Ils sont les seuls à se retrouver transportés en 1974 : les membres du personnel de bord et les autres voyageurs (qui peuvent inclure des PNJ proches des héros – comme un(e) petit(e) ami(e), voire une famille entière) sont restés en 2014, où ils ont assisté, médusés, à la disparition des PJ. Si vous choisissez cette option, les PJ devront apprendre à se connaître et à coopérer une fois naufragés en 1974, ce qui pourra créer certaines tensions dans le groupe – un facteur que vous pouvez souhaiter favoriser ou, au contraire, éviter.

Option 2 : Chasseurs d'Ombres

Les PJ sont des investigateurs amateurs de phénomènes inexpliqués – des geeks, avec des centres d'intérêt comme l'ufologie, la cryptozoologie, la parapsychologie, les légendes urbaines et l'étrange corpus de rumeurs sur le mystérieux vagabond temporel connu sous le nom de « Docteur ». Ils postent sans doute les comptes rendus de leurs investigations « aux frontières du réel » sur un site web, ainsi que quelques selfies. Si vous choisissez cette option, vous pourrez faire survenir la tempête temporelle non pas en tout début de première session, mais à l'issue d'une première partie centrée sur l'investigation d'événements étranges (par exemple de singulières perturbations électromagnétiques, provoquées par la tempête en formation) – une bonne façon de surprendre des joueurs qui pensent jouer une « enquête fantastique » classique.

Option 3 : Apprentis Sorciers

Les PJ sont de brillants scientifiques – ou des « fringe scientists » considérés comme des visionnaires underground par leurs quelques admirateurs (et de dangereux charlatans par leurs nombreux détracteurs). Lorsque le scénario débute, ils s'apprêtent à mener une expérience destinée à changer la face de la Science (physique quantique, énergies para-dimensionnelles, etc.). L'initiateur de l'expérience peut être un des PJ ou un PNJ de type scientifique excentrique ; dans tous les cas, seuls les PJ seront emportés à travers le vortex pour se retrouver en 1974. Cette option rendra les PJ particulièrement intéressants pour les différentes factions qu'ils rencontreront en 74 : en tant que scientifiques d'avant-garde du XXI^{ème} siècle, ils constitueraient une « prise de choix » pour une organisation comme le Hellfire Club (ou un « danger majeur de dérive anachronique » pour l'institut Torchwood).

Outil n°2 : La Tempête

La tempête temporelle qui sert de catalyseur à ce scénario est un phénomène spectaculaire et aberrant, qui viole les lois de la réalité telle que nous la connaissons. Elle prend la forme d'un maelstrom d'énergie crépitante d'une puissance irrésistible, qui enveloppe ses victimes et les emporte à travers le vortex temporel pour les projeter quarante ans en arrière, et potentiellement à un autre endroit. Selon le profil des PJ, la tempête pourra se manifester comme un événement accidentel, aussi imprévisible que la foudre (option Passagers Perdus), comme la conséquence imprévue et catastrophique d'une expérience manquée (option Apprentis-Sorciers) ou comme la source des événements étranges sur lesquels les PJ mènent l'enquête (option Chasseurs d'Ombres). Dans tous les cas, cette raison n'est qu'apparence, la tempête étant en réalité contrôlée par un mystérieux Adversaire qui tire les ficelles de toute cette histoire…

Back in 74

L'ambiance de ce scénario repose en partie sur l'adaptation des PJ au monde de 1974. Tant de choses ont changé au cours des quarante dernières années…

- En 1974, les gens fumaient sans vergogne dans les lieux publics.
- Les téléphones étaient fixes, en bakélite et dotés de cadrans rotatifs. La plupart des télés étaient en noir et blanc, il n'y avait pas de télécommande et le nombre de chaînes se comptait (à l'aise) sur les doigts d'une main.
- Même les hommes en costume-cravate pouvaient avoir les cheveux longs, les pantalons pattes d'éléphant étaient terriblement « in » et l'orange, le beige et cinquante nuances de marron se disputaient la suprématie esthétique.
- Le monde était en pleine Guerre Froide et le président Nixon en plein Watergate. Le premier choc pétrolier avait eu lieu, mais la crise était encore une idée lointaine.
- On roulait encore en Coccinelle et en Ford Cortina. Beaucoup de jeunes gens rêvaient encore de changer le monde. Il y avait de l'amour et des fleurs, mais aussi pas mal de racisme et de sexisme.
- Les Beatles s'étaient déjà séparés, mais les Stones toujours pas. Roger Moore en était à son deuxième James Bond et Sean Connery jouait dans *Zardoz*. Le rock progressif avait fait beaucoup de dégâts, mais David Bowie était déjà un génie.
- Beaucoup de gens pensaient qu'en 2014, l'Humanité porterait des pyjamas beiges, vivrait dans de grandes villes sous dômes et aurait déjà conquis le système solaire. Le futur était celui de *2001 l'Odyssée de l'Espace*.

À tous ces décalages s'ajoutent, pour les PJ, le risque de faire dévier le cours de l'Histoire par des actes apparemment anodins, voire de déclencher de véritables paradoxes pouvant compromettre leur propre ligne de temps (en croisant, par exemple, le chemin de leurs futurs parents). Conformément à la philosophie du jeu, le MJ devra utiliser ces phénomènes pour pimenter, compliquer ou enrichir l'aventure. Pour ces complications, voir les règles du jeu et l'excellent supplément *The Time Traveller's Companion*.

Outil n°3 : Les Factions

En arrivant en 1974, les PJ attirent l'attention de quatre factions, qui souhaiteront les « prendre en charge », les capturer ou les utiliser. Comme les PJ, les PNJ liés à ces organisations agissent à leur insu comme des pions sur un échiquier, avec l'Adversaire dans le rôle du joueur invisible.

Le Hellfire Club

Cette société secrète s'inspire du Hellfire Club du XVIII[ème] siècle ; sa raison d'être est l'acquisition du pouvoir, sous toutes ses formes et sans aucune limite. Les membres du Club se voient comme une élite secrète, née pour dominer, libérée des entraves hypocrites de la morale (tout cela sur fond de bals masqués en perruques poudrées, d'esthétique bondage et de pseudo-philosophie sado-nietzschéenne).

Le Hellfire Club est dirigé par **Sir William Mordrake**, aristocrate millionnaire arrogant et décadent. Ce mélange de Brett Sinclair et d'Aleister Crowley est persuadé d'être « l'élu » qui, un jour, dominera le monde. Ses deux « Reines » sont **Arabella** (née Brenda Briggs), dominatrice SM très demandée par les politiciens de Westminster et les businessmen de la City, ainsi que **Lady Ann Wyncott**, une respectable veuve de lord, proche de la famille royale, que personne n'oserait imaginer au sein d'une telle organisation. Le club dispose d'une puissance financière considérable et d'une influence politique secrète certaine. Ses hommes de main, opérant par groupes de trois ou quatre, sont munis de fausses cartes des services secrets.

Mordrake est sous l'emprise psychique secrète de l'Adversaire, qu'il perçoit comme une mystérieuse entité supérieure avec laquelle il a choisi de pactiser dans sa quête du Pouvoir Absolu. Il sait donc dès le début que les PJ viennent du futur et voit en eux le moyen d'accomplir sa destinée. Grâce aux connaissances qu'il compte leur extorquer de gré ou de force, il pourra façonner le futur à sa guise… Guidé par l'Adversaire, il localisera facilement les naufragés temporels et enverra ses sbires les capturer.

Torchwood

L'Institut Torchwood est une organisation plus discrète que réellement secrète, créée par la Reine Victoria en 1879 afin de « défendre le royaume contre les menaces d'outre-monde ». Pour en savoir plus sur son background, il suffit de consulter les divers sites web et ouvrages de référence sur le whoniverse. La branche impliquée dans ce scénario est la branche londonienne (Torchwood 1, alias T1), et non le Torchwood de Jack Harkness, Torchwood 3 (basé à Cardiff).

En 1974, les deux meilleurs agents de T1 sont le flegmatique et très aristocratique **Lord Percy Ashworth** (une sorte de John Steed qui aurait tout de même décidé de vivre avec son temps) et son éternel comparse **Larry Stapleton** (rappelant plutôt Michael Caine dans le rôle d'Harry Palmer) – deux agents d'élite, tous deux « célibataires endurcis » et inséparables (le *coming out* n'est pas encore à l'ordre du jour). Dotés d'une solide expérience de l'étrange et de l'inexplicable, ils sont au courant de l'existence de voyageurs temporels (à commencer par le fameux Docteur) et pourront être d'une aide précieuse aux PJ – mais leur loyauté va toujours en priorité à Torchwood et à la Couronne.

Le T1 de 74 dispose déjà d'une technologie secrète (d'origine alien) pouvant détecter et localiser les perturbations dimensionnelles importantes survenant dans le grand Londres – comme la fameuse tempête temporelle dont les PJ ont été victimes. Une fois le contact établi, les agents de T1 s'emploieront à délester les PJ de leurs précieux objets futuristes (portables, etc.) avant de les placer en résidence surveillée pour leur soutirer courtoisement (autour d'une bonne tasse de thé) toutes les informations possibles sur les quarante années à venir.

Bright Electronics

Bright Electronics (BE) est une firme britannique spécialisée dans les secteurs de pointe de l'électronique miniature et de la micro-informatique. Grâce à ses contrats avec le Ministère de la Défense, BE bénéficie d'une influence certaine dans les milieux du pouvoir.

La firme est dirigée par son créateur, le jeune et brillant ingénieur **Alan Bright**. Lorsqu'il n'est pas occupé à imaginer « le monde de l'an 2000 », Bright adore conduire des voitures de sport ou s'afficher au bras d'actrices ou de mannequins. Sa grande ambition : fabriquer le futur – et le rendre aussi *groovy* que possible. Bright reçoit les confidences d'une employée de T1 (une de ses nombreuses conquêtes). C'est de cette façon qu'il aura vent de cette incroyable histoire de naufragés temporels. À partir de là, il mettra tout en œuvre pour rencontrer les « futuriens » et avoir l'exclusivité de tout ce qu'il pourrait obtenir d'eux (grands événements à venir, technologie etc.). A priori, Bright n'est pas sous l'emprise directe de l'Adversaire, mais son influence et son obstination pourraient faire de lui une nuisance majeure dans l'existence déjà compliquée des naufragés temporels – surtout s'ils sont des scientifiques Apprentis Sorciers, profil particulièrement intéressant à ses yeux.

UNIT

L'UNIT est une organisation militaire supervisée par l'ONU et dont la mission est de protéger la Terre des menaces venues d'ailleurs. Pour en savoir plus, voir divers sites web et ouvrages de référence – ou le supplément *UNIT: Defending the Earth*.

En 1974, la branche britannique de l'UNIT est sous le commandement du **Brigadier Lethbridge-Stewart**, un des personnages emblématiques de la série dans les années 70. Le MJ partira du principe que l'UNIT dispose de moyens de surveillance et d'alerte similaires à ceux de T1 (voir ci-dessus). Une escouade de soldats pourra ainsi venir à la rencontre des PJ dans le but de les intercepter et de les placer en résidence surveillée, « pour leur propre sécurité ». Si l'UNIT et T1 s'accordent sur la nécessité de « contrôler la situation » et de cacher au public « tout ce qu'il n'a pas besoin de savoir », leurs objectifs sont légèrement différents : Torchwood sert avant tout le gouvernement britannique, tandis que l'UNIT a une mission de défense et de sécurité des populations. Le MJ pourra, s'il le souhaite, mettre en scène une certaine rivalité entre les deux groupes.

Si, à un moment ou à un autre du scénario, vous avez besoin « d'envoyer la cavalerie » pour sauver les PJ, faites intervenir l'UNIT. Notons toutefois que toute sa puissance de feu n'est guère utile face à l'Adversaire. Et puisque nous parlons du sujet…

Outil n°4 : L'Adversaire

Qui se cache derrière le mystère de la tempête temporelle ? Le MJ dispose de trois possibilités. Dans tous les cas, le rôle des PJ dans les plans de cet Adversaire tient précisément à leur statut de déplacés temporels : plus leurs actions provoqueront de divergences dans le continuum, déjà mis à mal par leur simple présence en 1974, plus ils serviront les desseins de l'Adversaire. Le véritable rôle de son principal pion, Mordrake, est d'aggraver cette situation. De même, dès lors que Torchwood, l'UNIT et Bright Electronics entrent en scène, ces groupes deviendront eux aussi, à leur manière, des pièces sur l'échiquier de l'Adversaire.

Option 1 : Le Mat

Le Mat s'inspire de plusieurs entités rencontrées par le Docteur dans ses aventures. Les connaisseurs du whoniverse lui trouveront également un air de famille avec le Trickster de *The Sarah Jane Adventures*.

Le Mat est un Discordien, une race d'entités chaotiques existant en dehors du continuum. Dénué de toute enveloppe matérielle, il ne peut agir dans le monde physique que par le biais d'individus réceptifs à son influence corruptrice (ici, Sir William Mordrake). Son objectif principal est de se repaître de l'énergie engendrée par les anomalies temporelles qu'il contribue à provoquer : déviations du continuum, paradoxes, etc. Plus l'anomalie est grave, plus la quantité d'énergie dévorée sera importante. En projetant les PJ quarante ans en arrière, le Mat a donc déclenché une chaîne d'événements dont il espère retirer un véritable festin quantique…

La forme du Mat est celle d'un amas d'énergie noire, existant à la lisière de notre réalité. Plus il accumulera de puissance, plus sa forme deviendra visible, planant dans le ciel comme une nuée ténébreuse, puis comme un véritable trou noir – vision assez terrifiante pour le commun des mortels. Les individus sous son emprise psychique le perçoivent quant à eux comme une voix intérieure ayant accès à leurs désirs les plus secrets.

Le Mat peut établir une emprise psychique insidieuse sur certains individus, tout spécialement sur les sujets désireux d'imprimer leur marque sur l'Histoire. Cette emprise mobilise néanmoins une part importante de sa cohérence psychique et ne peut être maintenue que sur un seul individu à la fois. Il peut également provoquer et contrôler des tempêtes temporelles, mais ceci lui coûte beaucoup d'énergie : il n'usera de ce pouvoir que s'il est sûr d'en retirer, à terme, une quantité d'énergie encore plus grande. Entité chaotique, le Mat se comporte de façon imprévisible, ce qui laisse au MJ toute latitude pour le faire agir à sa guise : une fois repu, il pourra décider de se retirer – ou, au contraire, de provoquer encore plus de confusion temporelle, enivré par son orgie d'énergie.

Le principal point faible du Mat est la nécessité d'agir via un pion humain. En cas de mort de Mordrake, le Mat jettera son dévolu sur l'ambitieux et narcissique Alan Bright ou, pourquoi pas, sur un PJ Apprenti Sorcier aux aspirations visionnaires. Comme il est évidemment hors de question de liquider tous les individus susceptibles d'être choisis par le Mat, les PJ devront trouver un autre moyen de déjouer ses plans : des scientifiques Apprentis Sorciers pourraient ainsi mettre au point une machine capable de piéger l'entité ou de la « surcharger » afin de provoquer son anéantissement. Une solution liée à tout ce qui échappe à la compréhension du Mat (l'amour, l'espoir, les émotions humaines en général) serait également tout à fait dans le ton du jeu : nos héros pourraient ainsi tenter, avec les moyens de 1974, un monde de sit-in et de festivals sans réseaux sociaux, de rassembler le maximum de personnes afin d'utiliser leurs ondes émotionnelles combinées comme une arme. Le Mat pourrait aussi être mis en échec par un paradoxe assez massif pour provoquer chez lui une véritable overdose, entraînant sa destruction ainsi que quelques dégâts collatéraux pour le continuum. Dans un jeu comme *Doctor Who*, tout doit être possible : si les PJ contribuent à créer une situation apocalyptique, ils devront ensuite tenter de l'endiguer ou de la réparer par tous les moyens – de quoi alimenter quelques aventures…

Option 2 : Le Master

On ne présente plus le Master, l'ennemi juré du Docteur (et un des Grands Méchants les plus emblématiques de la série). Le Master est un Seigneur du Temps renégat, totalement mégalomane, spécialisé dans les plans de domination de l'univers et obsédé par l'idée de se venger de son éternel ennemi, le Docteur. La chronologie personnelle du Master étant encore plus embrouillée que celle du Docteur, le MJ peut choisir n'importe quelle incarnation du personnage, voire en inventer une nouvelle pour l'occasion.

Le véritable objectif du Master est d'attirer le Docteur dans un piège : la tempête temporelle, la mise en danger du continuum par les naufragés, l'implication des diverses factions, tout cela n'est qu'une mascarade destinée à provoquer le retour du Docteur à l'endroit et à l'époque où le Master l'attend de pied ferme. Si vous décidez que le Master se trouve, comme cela a déjà été le cas par le passé, au bout de son propre cycle de régénérations, il pourrait aussi vouloir dérober l'énergie vitale du Docteur…

Le Master possède des pouvoirs hypnotiques, qu'il a utilisés sur Sir William, et un don certain pour créer des machines infernales : dans certaines incarnations, il utilise ainsi un « compresseur de tissus » pouvant tuer un être humain en le réduisant à la taille d'une poupée-mannequin. Si vous décidez que le Master dispose d'un TARDIS, alors ce TARDIS est l'explication de la mystérieuse tempête temporelle : contrairement à celui du Docteur, le TARDIS du Master possède un circuit de camouflage mimétique en état de marche, grâce auquel il peut faire apparaître son vaisseau comme un maelstrom d'énergie (la « tempête »), la salle de contrôle restant évidemment hors de vue des « passagers ». Vous pouvez, à l'inverse, décider que le Master a perdu son TARDIS et qu'il est lui aussi « naufragé en 1974 », auquel cas il aura secrètement pris le contrôle d'Alan Bright et de sa firme : grâce aux formidables moyens de Bright

Electronics, il a pu construire une machine pouvant contrôler les tempêtes temporelles à travers le vortex… Dans ce cas, le piège du Master pourrait aller au-delà de la seule vengeance et avoir comme objectif additionnel le vol du TARDIS du Docteur.

Le point faible du Master est son arrogance, qui peut le pousser à commettre une erreur fatale si on réussit à le manipuler – en jouant sur son ego, en affectant de se soumettre à son pouvoir, etc.

Option 3 : Fenric

Fenric est une entité cosmique incarnant le Mal – un mal primal et élémentaire. Les individus qu'il manipule à travers le temps comme des pièces d'échec (un jeu qui l'obsède) sont parfois appelés « Loups de Fenric »; il s'agit le plus souvent de descendants de personnes ayant jadis été exposées à son pouvoir. Il apparaît dans l'épisode de la série classique, *The Curse of Fenric*, où il affronte le Septième Docteur et sa protégée Ace en 1943, après avoir manipulé en secret certains événements des épisodes précédents, notamment via une tempête temporelle. Le MJ voulant utiliser cet adversaire devra donc se référer à cet épisode ou consulter le supplément *Seventh Doctor Sourcebook*.

Fenric n'a pas de forme physique propre et ne peut interagir avec le monde matériel que par le biais d'un humain dont il a pris possession. Cet état se traduit par un regard rougeoyant et la manifestation de l'absorption de la personnalité de la victime par celle de Fenric. Le corps possédé « brûle » alors rapidement son énergie vitale, ce qui oblige Fenric à changer d'hôte assez régulièrement. Outre la possession, Fenric peut aussi susciter et contrôler les tempêtes temporelles ; il pourrait d'ailleurs utiliser ce pouvoir en cours de scénario pour amener en renforts des créatures venues d'ailleurs ou du futur, ajoutant ainsi au chaos ambiant.

Le but principal de Fenric est d'amener le Docteur sur le terrain d'affrontement qu'il a choisi comme échiquier, afin de prendre sa revanche sur celui qui l'a jadis mis échec et mat. Il n'hésitera pas pour cela à manipuler (voire à posséder) différents PNJ-clés. A priori, il évitera de posséder les PJ, préférant les utiliser comme pions ou appâts privilégiés (en tant que déplacés temporels).

L'obsession de Fenric pour le jeu d'échecs peut l'amener à méditer trop longtemps le « coup suivant ». A priori, les PJ n'ont aucun moyen de connaître l'importance de cette obsession sans le Docteur. Une fois arrivé, celui-ci leur proposera de devenir « ses » pièces maîtresses dans la partie contre son vieil adversaire. L'autre point faible de Fenric est le bref laps de temps pendant lequel il se trouve désincarné entre deux possessions – laps de temps qui pourrait être mis à profit par des scientifiques Apprentis Sorciers pour emprisonner Fenric sous sa forme incorporelle grâce à quelque gadget de leur fabrication – tout est possible !

Outil n°5 : Le Docteur

Si vous n'intégrez pas le Docteur au scénario, les PJ devront se débrouiller seuls (enfin, avec leurs éventuels alliés de T1 et/ou de l'UNIT) pour mettre l'Adversaire en échec. Ce n'est envisageable que si vous choisissez le Mat ; face à Fenric ou au Master, la présence du Docteur est indispensable. Sans le Docteur, les PJ sont condamnés à rester en 1974, au moins pour quelques aventures – le temps, par exemple, que le Docteur ou un autre Seigneur du Temps fasse son apparition. Dans l'intervalle, ils seront placés sous la tutelle de l'UNIT ou de T1, qui voudra à la fois les utiliser comme « agents spéciaux » mais aussi les encadrer pour s'assurer qu'ils ne mettent plus en péril le continuum par leurs actions intempestives : ils auront alors toutes les chances d'attirer l'attention d'un autre déplacé temporel : l'immortel Jack Harkness, qui, en 1974, travaille déjà pour Torchwood 3 (Cardiff)… mais ceci est/sera/pourrait être une autre histoire !

À l'inverse, vous pouvez décider de faire débarquer le Docteur pour aider les PJ à mettre l'Adversaire en échec. Comme tout *deus ex machina*, c'est une solution de facilité, mais elle est fidèle à l'esprit de la série. Les PJ restent néanmoins les héros de l'histoire et le MJ devra veiller à ce que le Docteur ne leur vole pas la vedette. La formule idéale est celle de l'assistance mutuelle – comme dans la série, où les compagnons du Docteur lui sont souvent d'une aide indispensable. Dès son arrivée, il pourra embarquer les PJ à bord du TARDIS pour les mettre en sécurité et les isoler du continuum. Il mettra alors au point un rapide plan de bataille à partir des informations fournies par ses

nouveaux passagers. Le Docteur pourrait, par exemple, superviser la construction par les PJ d'une machine pouvant capturer le Mat ou le faire « overdoser », jouer sur l'arrogance et l'obsession du Master en insistant pour qu'ils règlent leurs comptes « entre Seigneurs du Temps », pendant que les PJ accomplissent quelque action décisive destinée, par exemple, à dérober le TARDIS du Master ou à permettre sa capture par l'UNIT, ou encore utiliser l'obsession de Fenric pour les échecs en lui proposant une ultime partie, afin de permettre aux PJ d'agir à l'insu de l'entité pour la piéger dans quelque réceptacle spécial ou la bannir dans une autre dimension…

Quelle incarnation du Docteur utiliser ? Pour des raisons de cohérence interne et afin d'éviter trop de *continuity migraines* au MJ, mieux vaut utiliser un Docteur postérieur à la troisième incarnation (période durant laquelle le Docteur, exilé sur Terre, travailla pour l'UNIT), voire à la septième (celle de *The Curse of Fenric*) si l'Adversaire est Fenric. Enfin, il est préférable que le Docteur arrive seul à bord du TARDIS lors de ce scénario, surtout si vous souhaitez faire des PJ ses nouveaux compagnons.

Une fois l'Adversaire mis en échec, le Docteur pourra ramener les PJ en 2014 ou les embarquer à bord de son TARDIS pour une série d'aventures à travers l'espace et le temps.

Prétirés

Les quatre personnages typiques présentés ci-dessous correspondent au premier concept de groupe (Passagers Perdus), le plus passe-partout. Le nom, le genre, la nationalité et les autres éléments d'identité devront être précisés par les joueurs. Ces profils correspondent à la première édition du jeu, dont les termes ont été traduits de la façon la plus directe possible.

Artiste

Profil : Jeune photographe, artiste peintre, musicien·ne, ou comédien·ne ; de l'ambition et du talent… mais peu de succès pour l'instant. S'ennuie facilement.

Force 2 — Coordination 4 — Perception 5
Ingéniosité 4 — Volonté 3 — Présence 4
Traits positifs : Charme, Empathie, Hurleur
Traits négatifs : Excentrique (mineur) ou Curiosité Insatiable (au choix)
Niveau Technologique 5 (Terre du XXI^ème siècle)
Points d'Histoire 12
Compétences : Athlétisme 2, Art (à spécifier) 4, Subterfuge 3, Convaincre 3, Culture 3, Technologie 1, Transport 1, une autre compétence au choix à 1.

Enseignant·e

Profil : Prof célibataire, au bord de la dépression, qui a besoin de vacances ou d'aventure !

Force 3 — Coordination 3 — Perception 4
Ingéniosité 5 — Volonté 4 — Présence 4
Traits positifs : Visage dans la Foule, Voix de l'Autorité, Poches Pleines de Ressources
Traits négatifs : Code de Conduite, plus Ergoteur ou Dans les Règles (au choix)
Niveau Technologique 5 (Terre du XXI^ème siècle)
Points d'Histoire 12
Compétences : Athlétisme 2, Art (à spécifier) 2, Convaincre 4, Culture 4, Science 2, Technologie 2, Transport 1, une autre compétence au choix à 1. (Possibilité de permuter Culture et Science.)

Informaticien·ne

Profil : Geek·ette brillant·e et inventif·ve… mais sans doute plus doué·e avec les machines (ou le virtuel) qu'avec les gens (ou le réel).

Force 2 — Coordination 4 — Perception 3
Ingéniosité 5 — Volonté 3 — Présence 2
Traits positifs : Génie (Boffin en vo), Doué pour la Technique, Maintenance Percussive, Inverser la Polarité du Flux Neutronique
Traits négatifs : Maladroit ou Curiosité Insatiable ou Excentrique (au choix)
Niveau Technologique 5 (Terre du XXI^ème siècle)
Points d'Histoire 12
Compétences : Subterfuge 2, Science 5, Technologie 5, Culture 4, deux autres compétences à 1 (au choix)

Pompier·ère

Profil : Athlétique, courageux·se et efficace – bref, taillé·e pour jouer les héros·ïnes de films d'aventures – si seulement, il n'y avait pas cette déveine tenace…

Force 4 — Coordination 5 — Perception 3
Ingéniosité 3 — Volonté 4 — Présence 4
Traits positifs : Courage, Coriace, plus Réflexes Rapides ou Voix de l'Autorité (au choix)
Traits négatifs : Code de Conduite, Malchanceux
Niveau Technologique 5 (Terre du XXI^ème siècle)
Points d'Histoire 12
Compétences : Athlétisme 5, Combat 3, Transport 2, Survie 3, Médecine 2, Convaincre 2, une autre compétence à 1 (au choix).

Un scénario d'**Orlov** • Illustrations de **Circée** et DP

Le prince triste

pour *Épées et Sorcellerie*

Remerciements à mon groupe de donj' pour avoir testé ce scénario.

Pitch

« Sauver le prince ou devenir prince ? », telle est la question. Dans ce scénario, les personnages sont témoins et acteurs d'une crise politique liée. Sur la scène : un prince mélancolique, une épouse délaissée, des imposteurs et des arrivistes. Dans les coulisses : des espions et des forces occultes. Qui a dit que le monde était un théâtre où tous, hommes et femmes, devaient tenir leur rôle ?

Note préliminaire

Ce scénario a lieu dans l'Empire, principal état de Seconde, un continent du monde du Dodécaèdre, créé par Nicolas Dessaux. Il a pour cadre la principauté de Ligen, un fief souverain de petite taille intégré à l'Empire. La principauté de Ligen est décrite p. 43 du supplément *L'Empire*. La guerre contre la Gallicorne est décrite pp. 8-9. Consulter la partie de ce supplément sur la Belgalide (pp. 31-33) ainsi que la chronologie peut aider à comprendre la situation initiale.

Ce scénario peut être transposé dans d'autres univers mais l'accès à une magie puissante, notamment de détection, demande de retravailler certains aspects du scénario afin d'en prémunir certains PNJ.

Ce scénario s'inspire de *Ludwig*, un film de Luchino Visconti, des pièces *Macbeth* et *Hamlet* de William Shakespeare, des épisodes historiques des « faux Vladimir » en Russie et du sébastianisme au Portugal.

Épées et Sorcellerie est un jeu de Nicolas « Snorri » Dessaux. Considéré comme le premier bourgeon français de la foisonnante arborescence du mouvement *Old School Renaissance*, ce jeu se distingue pourtant dans cette abondante production visant à émuler les premières éditions d'*AD&D* ou *D&D* dans sa version Metzner et Holmes. En effet, *Epées et Sorcellerie* cherche à reproduire l'ambiance de la scène primitive où les règles du jeu de figurines *Chainmail* (1971) accouchèrent du jeu de rôles. Grâce à cette tentative de reconstitution historique, ce qui ne saurait surprendre étant donné que son auteur est archéologue de son état, voici donc le public français enfin en mesure de jouer à *Donjons et Dragons* sans dé 20. Et l'absence de ce polyèdre emblématique du loisir ne gâche rien. Grâce à un système simple, robuste et étonnement moderne par son minimalisme, *Épées et Sorcellerie* convient à tous les styles de jeu et à une grande variété d'ambiances.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/epees-sorcellerie

L'Histoire

En cette fin d'été 1498, la situation de la principauté de Ligen est compliquée : son prince, Ludwig, a répondu à l'appel de l'Empire en guerre avec le royaume de Gallicorne. Une armée commandée par son frère jumeau, le *markgraf* (marquis) Uxel de Linov, a rejoint l'ost impérial. Hélas, l'Empire a essuyé au printemps une défaite cinglante sur le Pont de la Rivière Blonde et évacué la rive méridionale de celle-ci. Lors de cette bataille, les troupes d'Uxel ont été vaincues et le corps de ce dernier n'a pas été retrouvé ; on le tient pour mort. Se trouvant sur la rive septentrionale du fleuve, la principauté est désormais sur la ligne de front.

Pour les stratèges qui entourent l'enfant-Roi Étienne de Gallicorne, Ligen est la tête de pont idéale pour porter la guerre au cœur de l'Empire. Les Gallicornéens ont envoyé des espions pour jauger de la situation mais ne sont pas encore prêts à traverser la Rivière Blonde. Conscient de cela, l'Empereur Thorsen veut renforcer les défenses de la principauté, mais celle-ci n'a pas demandé de renforts. Comme elle est souveraine, l'empereur n'a pas le droit d'y envoyer des forces et a donc massé aux frontières de la principauté des troupes prêtes à intervenir s'il est fait appel à elles.

Le fait est que, depuis la mort de son jumeau, le prince Ludwig semble incapable d'agir. Après un long deuil, il s'est retiré pendant l'été dans le château des Nymphen où lui et son frère sont nés. Refusant de s'occuper des affaires du fief, il y vit de manière bohème et il se murmure que ses relations avec son écuyer, le chevalier Alexandre Conti (le fils de son conseiller) impliquent une intimité compromettante pour l'honneur du souverain et de sa lignée.

Si le *prinzratter* Arjen Conti, conseiller et principal ministre du prince, table sur cette relation pour asseoir son pouvoir, ces rumeurs produisent un effet effroyable sur la princesse Katarina. Celle-ci craint en effet de voir compromise la succession devant échoir à son fils, le Dauphin Alexandre, lequel poursuit des études à Gebenheim.

Enfin le mouvement des « markgraviens » (« Ceux du markgraf ») excite la population. Anciens combattants, simples paysans et artisans, ils croient qu'Uxel n'est pas mort et espèrent son retour. Entretenus dans leur illusion par des escrocs, des astrologues ou des prophètes, les markgraviens imaginent qu'Uxel rétablira l'ordre, les débarrassera des impôts et de l'influence étrangère. Ce mouvement, aussi bien opposé à l'Empire qu'à la Gallicorne, connaît un succès croissant, que nourrit l'instabilité régnant en haut lieu.

Pré-tirés

Gustaff Risenson

Humain, Guerrier niveau 5, Loi (5D6+10PV)
Fo10, In7, Sa7, De4, Co9, Ch10, CA10
Épée à deux mains, cotte de mailles.

Gustaff est un chevalier d'une quarantaine d'années aux cheveux blonds et aux moustaches tombantes. Avec son ami Gerson, un prêtre d'Odin, il faisait partie de l'entourage du markgraf Uxel de Linov et l'a accompagné avec son fils Bernardt à la guerre contre la Gallicorne. Mais lors de la bataille du Pont de la Rivière Blonde, ils furent taillés en pièce par les flèches et les bouches à feu des gallicornéens. Capturé avec son fils, il fut libéré contre rançon par le prince Ludwig. Cette dette pèse cependant sur Gustaff. Il se sent étranger et dépassé dans ce monde nouveau où l'on fait la guerre dans des bureaux. Depuis qu'il est revenu en Ligen, Gustaff fréquente auberges et cabarets. Il y peste contre les « lâches » qui utilisent les armes à feu et les « jean-foutres » qui dilapident l'argent dans de « vains chantiers ». Gustaff considère que si le markgraf Uxel avait survécu, tout irait mieux.

Gerson Bauman

Humain, Prêtre de Cérès (Clerc) niveau 5, Bon (5d6PV)
Fo9, In7, Sa10, De7, Co7, Ch4, CA10
Masse d'armes, cotte de mailles.
3 sorts niveau 1, 3 sorts niveau 2 par jour.

Gerson est un uljik prêtre d'Odin âgé d'une trentaine d'années de caractère calme et presque transparent. Militaire, il a combattu à la bataille du Pont de la Rivière Blonde où l'armée impériale a été taillée en pièces par les Gallicornéens. Cette sanglante défaite lui a fait prendre conscience de l'horreur de la guerre au fur et à mesure qu'il donnait les derniers sacrements à ceux qu'il ne pouvait pas soigner. C'est ainsi qu'il a sauvé un jeune mirliton des troupes, le hobelin Gamelle. Revenu en Ligen, il a pu constater que les ravages de la guerre ne se limitaient pas au champ de bataille mais touchaient aussi les esprits. Attaché à l'ordre et à la sécurité, Gerson se sent malgré tout pacifiste. Il respecte les valeurs morales de Gustaff mais réprouve sa conduite parfois violente.

Gamelle Poviezli

Hobelin, Voleur niveau 5, Chaos (4d6+4 PV)
Fo4, In10, Sa7, De10, Co9, Ch7, CA10
Fronde, épée courte, dague, 150 p.o.

Gamelle a une chance insolente. Ce jeune hobelin était un vulgaire détrousseur de cadavres qui suivait les armées en campagne. Il manqua de prudence et fut fauché par la canonnade. Le prêtre Gerson le sauva et le prit avec lui.

Depuis, Gamelle est entré avec son ami dans la principauté de Ligen. Entre son prince zinzin, ses courtisans flagorneurs et ses intrigues, Ligen est en plein bordel, ce qui réjouit quelque peu Gamelle qui a déjà amassé un bon petit paquet en escroquant et en volant. Gamelle présume qu'il y a encore plus d'argent à se faire du côté du château que fait construire le prince. S'il s'entend bien avec Bernardt qui voyage avec lui, il craint le père de ce dernier, Gustaff, qu'il surnomme « le char à bœufs ».

Bernardt Gustaffson

Humain, Mage niveau 2, Voleur niveau 3, Chaos (3d6 PV)
Fo7, In9, Sa4, De10, Co7, Ch10, CA10
Arc court, épée courte, armure de cuir (la porte rarement).
Sorts : charme, détection des richesses, lecture de la magie, bouclier, lumière.

Bernardt est le fils de Gustaff. Ancien étudiant à Gebenheim, il y a appris la magie ainsi qu'un certain art de la débauche. Il y était fort bien mais l'argent et les dettes de jeu l'ont contraint à répondre à l'appel de son père. Celui-ci a en effet décidé qu'il était temps que son fils devienne un chevalier et l'a amené à la guerre. Bernardt a peu goûté les champs de bataille et a failli trouver la mort lors de la bataille du Pont de la Rivière Blonde où il vit les chevaliers se faire hacher menu par la mitraille et les flèches qui noircissaient le ciel. Il a juré qu'on ne l'y reprendrait plus. Il se trouve actuellement dans la principauté de Ligen avec son père, le père Gerson, un rasoir de première, et le hobelin Gamelle, un gai compagnon.

Implication des PJ

Les pistes qui suivent permettent d'expliquer l'arrivée des PJ aux Nymphen :

- Au service du *prinzratter*. Arjen Conti demande aux PJ de protéger discrètement le prince.
- Des espions. Leurs employeurs envoient les PJ espionner le Prince. Ils doivent prendre contact avec Snorrensen s'ils travaillent pour l'Empire ou avec Tom s'ils sont agents de la Gallicorne.
- De simples opportunistes. Les PJ se rendent aux Nymphen pour profiter de la générosité princière.
- Au service d'Alexandre Conti. Les PJ sont recrutés par Alexandre Conti pour protéger discrètement Ludwig.

Le château des Nymphen

Cette vieille motte féodale est située à quelques jours de Ligen, la capitale de la principauté, près de la frontière impériale. Elle domine le village de Nymphenburg et sa trentaine de foyers.

Les murailles en ont été abattues et on ne voit plus que les deux premiers étages du donjon couverts d'échafaudages. Autour, le chantier ressemble à un immense camp de toile.

La centaine d'ouvriers, les courtisans et les artistes logent dans des tentes installées hors des anciennes fortifications, visibles par le remblai des douves désormais comblées. La tente que le prince partage avec Alexandre est installée au nord-ouest de l'ancienne cour. Au nord-est, la princesse est logée dans une ex-bergerie. Au centre de la cour, un auvent a été établi pour abriter les repas du prince et de ses invités, les ouvriers mangeant près de leurs tentes. La cuisine, la basse-cour et les étables se trouvent au sud-est de la cour. Des gradins en bois sont érigés au sud-ouest de la cour pour y accueillir les spectacles auxquels tous sont conviés.

Les Acteurs

Ludwig

Le prince est dépressif, un mal incurable même par magie. Depuis la mort de son frère, il a opté pour ce qu'il appelle une « vie simple et saine » sur le domaine de son enfance. Au quotidien, il parcourt le chantier, effectue quelques travaux sous l'œil amusé des ouvriers, discute avec Snorressen, et organise des promenades à cheval avec ses courtisans pour se baigner au lac voisin. Toujours flanqué d'Alexandre, il se montre familier et préfère qu'on l'appelle Ludwig plutôt que « Sire ».

Alexandre

Il partage la tente du prince et ne le quitte jamais. Il endure la malveillance car Ludwig en a fait son héritier dans un testament secret. Il méprise son père et déteste Katarina.

La princesse Katarina

Katarina hait à toutes forces son époux, tant elle se sent humiliée par la relation entre le prince et son écuyer. Son amant, le barde Céleste, un bellâtre cynique originaire du Consulat, se propose de les faire assassiner pour qu'elle exerce la régence au nom de son fils.

Maître Snorrensen

Austère et travailleur, ce nain est l'architecte en chef du chantier et un espion impérial cherchant un accord permettant à l'armée impériale d'intervenir. Il communique avec l'Empire par le biais d'un charretier du nom de Merzger.

Tom le cuisinier

Ce hobelin replet, toujours un peu sale et déguenillé est le cuisinier du Prince. Espion de la Gallicorne, il communique avec ses maîtres *via* des pigeons voyageurs et en possède plusieurs. Il soutient tous ceux qui s'opposent à l'Empire.

Tuonni

Tuonni est un doppelgänger. Il a achevé le markgraf Uxel après l'avoir trouvé agonisant dans un bois. Il en a acquis les souvenirs et est désormais un parfait imposteur qui prend toutes les précautions pour mener à bien son plan. Il a caché en forêt les armes et l'armure du markgraf Uxel.

Le prinzratter Arjen Conti

Il gère depuis l'auberge de Nymphenburg les affaires de la principauté et se montre peu. Il espère que son fils pourra ramener Ludwig à la raison, sans se douter qu'Alexandre a d'autres ambitions. Il dispose d'une douzaine de gardes qui vivent avec lui au village.

Fiche technique des PNJ

Seconds Rôles

Les chiffres figurant à côté des noms indiquent le nombre de PNJ lors d'une rencontre impromptue.

Les lanceurs de couteau (1d3)

Humain, Voleurs6, CA9, 6d6PV, Neutre. At+3, attaque sournoise (X2 dégâts).

« Markgraviens » : les ouvriers (2d6)

Hommes normaux, CA8 (cuir), 4PV, Loyaux. Tous sont pleins d'espoir et de colère : +2 aux jets de Moral.

Garde princière et courtisans (1d3+1)

Humain, Guerriers2, CA10(mailles)2d6+2PV, Loyaux. At+1, Attaques multiples.

Antagonistes principaux

Le prince Ludwig

Humain, guerrier2, CA 7 (pas d'armure), 10PV, Chaos. Jamais armé, ni en armure.

Princesse Katarina

Humain, femme normale, CA 7 (pas d'armure), 6PV, Neutre. Pas d'armes.

Celeste

Humain, Vol4/Mag3, CA10, 36PV, Neutre. At+4, attaque sournoise (X2 dégâts). Sorts : sommeil X2, invisibilité.

Alexandre Conti

Humain, guerrier4, CA9 (pas d'armure), 20PV, Neutre. Équipé d'une épée longue passée à la ceinture.

Arjen Conti

Humain, mage3, CA 8 (pas d'armure), 9PV, Loyal. Sorts : bouclier, sommeil X2, image-miroir, invisibilité.

Tuonni / le Faux Markgraf

Doppelgänger[5] (p.58 *E&S2*), CA9 ou 10 (mailles), 22PV, Mauvais. At+2, Sauvegarde+4. Formes : ouvriers, pigeon, corbeau, cheval.

Snorressen

Nain normal, CA8 (cuir), 6PV, Neutre. Marteau, tablier en cuir.

Tom le cuisinier

Hobelin, Voleur 3, CA8 (cuir), 8PV, Neutre. Dague, gilet crasseux.

Les indices de ce qui se trame

Pour accomplir leurs objectifs, les PJ ont sûrement une couverture qui leur permet d'assister ou de participer aux événements suivants qui livrent des indices sur ce qui se trame.

- Les pigeons de Tom. Une équipe d'ouvriers dévore un pigeon volé à Tom. L'un d'entre eux se plaint d'avoir failli avaler une bague métallique destinée à transmettre des messages.
- Cheval mort. Les personnages découvrent dans la forêt un cheval des étables princières. Il a été ouvert en deux et son cerveau en a été extrait. Il s'agit de l'œuvre de Tuonni qui s'est approprié la forme et les souvenirs d'un cheval.
- Le tailleur de pierres. Snorressen transmet discrètement un rapport écrit à Merzger.
- Les lanceurs de couteaux. Six lanceurs de couteaux répètent dans leur coin. L'un d'eux blesse l'un des PJ. Il s'agit des tueurs engagés par Céleste.
- Conversations au clair de lune (1). Un soir, le Prince mentionne à Alexandre son testament secret.
- Conversations au clair de lune (2). Les PJ entendent Céleste et la princesse écrire la lettre de proclamation qu'elle doit lire si son mari meurt.
- La grotte près du lac. Si les PJ s'aventurent près du lac, ils sont saisis par la beauté de l'endroit, mais peuvent découvrir la grotte où le markgraf Uxel jouait à l'explorateur quand il était enfant. Des traces récentes (celles d'un homme adulte) sont visibles ainsi que la dépouille d'un corbeau dépecé vivant dont on a extrait le cerveau. Tuonni a disséqué le corbeau afin d'être capable de se métamorphoser en cet animal.
- Les markgraviens. De nombreux ouvriers évoquent avec espoir le markgraf et font des commentaires peu amènes sur le prince (le « cinglé ») et sur Alexandre (le « giton ») et sur la « cour », cette « suée de bons à rien qui méritent la corde ».
- Le malotru. Un courtisan ivre se comporte de manière inappropriée avec la princesse alors que Céleste s'est absenté.

Exploiter les indices

Les PJ peuvent tirer profit des indices pour gagner la confiance de certains PNJ et obtenir quelques gratifications

- Les Conti (Alexandre et Arjen). Leur dénoncer les ouvriers médisants, la présence des espions ou des tueurs embauchés par Céleste permet de gagner leur confiance et 25 p.o.. Ils proposent 100 p.o. aux PJ pour agir contre les tueurs et autant pour arrêter la princesse et Céleste.
- Les espions. Ils sont prêts à payer 200 p.o. pour une copie du testament secret, et paient 25 p.o. chaque information utile.
- La princesse. Les PJ qui l'aident contre le malotru obtiennent sa reconnaissance, ceux qui tentent de la faire chanter lui extorquent des bijoux d'une valeur de 100 p.o.

Réactions des PNJ

Si leurs plans sont découverts, les PNJ réagissent de la sorte :

- Snorressen. Même s'il est emprisonné et confondu comme espion, Ludwig le fait immédiatement relâcher et le remet au travail sans aucun commentaire. Son courrier, le charretier Mertzger, ne bénéficie pas de cette clémence et il est torturé par les gardes de Conti. Il avoue qu'il porte des messages à l'empire contre une petite somme.
- Alexandre Conti. Il est protégé par son père et le prince ne veut pas s'en défaire. En revanche, Alexandre se souviendra que les PJ lui ont mis des bâtons dans les roues s'il est proclamé roi.
- Tom. S'il se sent découvert, il décampe après avoir laissé ses autres pigeons aux PJ s'ils travaillent pour lui.
- Les ouvriers. Les dénoncer les expose à la corde si Alexandre ou son père s'en occupent. Le Prince, lui, les gracie.
- Céleste et la princesse. Ils cherchent à fuir.
- Tuonni. Dès qu'il se sent menacé ou en passe d'être arrêté, il change de forme, s'enfuit et revient au camp sous une autre apparence.

Les événements majeurs

Les événements qui suivent mettent en jeu l'avenir de la principauté. Ils s'enchaînent chronologiquement mais certains ont des conditions.

Les tueurs de princes

S'ils n'en sont pas empêchés, les lanceurs de couteaux passent à l'action quelques jours après l'arrivée des PJ, pendant le spectacle du soir. Lors du numéro de jonglerie, trois lancent un couteau vers Ludwig, trois vers Alexandre. Si les PJ s'y attendent, ils peuvent surprendre le groupe avant qu'il n'agisse, sinon les assassins bénéficient de la surprise. Une fois les couteaux lancés, ils quittent la cour, profitant de la panique qui règne. Alexandre sort son arme et hurle « Prenez-les vivants ! ». Céleste reste près de la princesse. S'ils doivent se battre, les tueurs font à chaque round un jet de moral pour ne pas se rendre.

S'ils sont capturés, avant ou après leur tentative, ils dénoncent Céleste. Celui-ci se défend des accusations mais Alexandre le fait arrêter par les PJ ou bien le provoque en duel (il accepte qu'un PJ combatte pour lui). La princesse fond en larmes et déverse des injures sur Ludwig. Si Alexandre meurt, Ludwig exige l'exécution immédiate de la princesse et de Céleste, ce que des courtisans s'empressent de faire avec une grande brutalité. Si Alexandre triomphe, il fait conduire la princesse par les PJ ou par des courtisans à l'auberge du *prinzratter* où elle est placée sous bonne garde.

Le prince offre en remerciement 50 p.o à tous ceux qui ont déjoué le complot et fait chevaliers ceux qui ont combattu les tueurs ou affronté Céleste en duel. Il profite de l'occasion pour adouber Alexandre et proclamer qu'il répudie son épouse et son fils, faisant d'Alexandre son héritier. Les courtisans sont alors invités sous l'auvent central pour un banquet.

Le corbeau

Alors que le banquet bat son plein, un corbeau pénètre sous l'auvent. Il se pose devant le prince avant de lâcher de son bec une cuiller en argent et de s'envoler de nouveau. Les PJ risquent d'être surpris, mais s'ils veulent capturer ou combattre l'oiseau, celui-ci s'avère coriace (il a les PV de Tuonni) et s'enfuit à tire-d'aile. Le prince contemple la cuiller puis fond en larmes. C'est la cuiller en argent qui fut donnée au prince par sa mère lorsqu'il était enfant, Tuonni l'a trouvée dans la grotte. Ce morceau d'enfance bouleverse Ludwig.

La fin du prince

Cet événement se déclenche après l'apparition du corbeau ou si Alexandre meurt. Ludwig entre dans une phase dépressive chronique. Il doit faire tous les jours un jet de moral pour ne pas tenter de mettre fin à ses jours. S'il échoue, il cherche à se suicider. Il prétexte une promenade et part seul vers le lac, attache son cheval à un arbre, escalade un rocher et se jette dans l'eau sombre.

A défaut de guérir le prince, il est possible de l'empêcher de passer à l'acte en lui prodiguant paroles apaisantes (jet sous **charisme**, difficulté **moyenne**) ou des sorts d'**apaisement** qui arrêtent la crise pendant une journée. Cela demande une présence permanente à ses côtés. Alexandre, lui, se désintéresse de Ludwig dès lors que celui-ci a répudié Katarina.

La phase dépressive dure 1d6+3 jours. Au bout de ce terme, le prince abdique et se fait ermite.

Si le prince meurt, son corps est porté à la petite chapelle de Nymphenburg où ont lieu les obsèques.

La succession de Ludwig

Dès que les obsèques de Ludwig ont lieu ou que la nouvelle de l'abdication est connue (1d6+1 heures après qu'elle a eu lieu), la succession est ouverte.

Quatre issues sont possibles :

- Alexandre proclamé prince. S'il est en vie, Alexandre se fait proclamer prince. Il réunit à l'auberge les notaires princiers et leur fait enregistrer le testament secret de Ludwig. Alexandre négocie ensuite avec Snorressen pour se faire reconnaître par l'Empire en échange de l'autorisation donnée aux armées impériales de rentrer dans la principauté.
- La princesse proclamée régente. Si Alexandre n'est plus en vie et que Ludwig a abdiqué ou disparu, Conti s'empresse de faire libérer la princesse Katarina et de la proclamer régente. Elle fait alors mander son fils et accorde à l'armée impériale le droit de rentrer dans la principauté.
- Pas de successeur, Conti en vie. Si ni Alexandre ni Katarina ne survivent à Ludwig ou à son abdication, Arjen Conti nomme un conseil de régence qu'il préside. Il envoie les PJ (s'il leur fait confiance) ramener le Dauphin. Si les PJ lui sont hostiles, il les fait arrêter.
- Aucun successeur, Conti mort. Si Conti meurt et qu'aucun successeur ne se dégage, les notaires princiers écrivent au Dauphin. Mais ils cèdent devant toute intimidation et trouvent un texte de loi justifiant que celui qui les menace soit sacré prince de Ligen. Les PJ peuvent profiter du vide, s'ils sont audacieux. Sinon, c'est Tuonni prenant l'apparence d'Uxel qui l'utilise.

Le faux markgraf et la révolte

Si les PJ se trouvent au chantier au moment où Alexandre ou Katarina sont proclamés, ils assistent au retour du markgraf.

Juché sur un cheval, portant armes et armure, le casque relevé, Tuonni pénètre dans la cour sous la forme d'Uxel et fait un discours aux ouvriers.

Il y explique qu'il a failli être assassiné par un espion, qu'il décrit en détail, travaillant pour les Conti ou la princesse (en fonction de qui a été proclamé). Mortellement blessé, il fut recueilli par un ours qui pansa ses plaies. Il dénonce l'influence étrangère et la corruption des mœurs de la cour et promet à tous une ère de paix pour la seigneurie de Ligen.

Le markgraf est ovationné par les ouvriers qui brandissent armes et outils, cousent les armoiries d'Uxel sur les étendards et descendent au village en chantant des cantiques à Cérès ou Odin. Ils veulent que soit reconnue la souveraineté d'Uxel contre « l'usurpateur qui a vendu la terre de Cérès aux Étrangers » si Alexandre a été proclamé, ou « la catin du cinglé » si c'est Katarina. S'il n'existe aucun successeur et que Conti est encore en vie, ils font serment de tuer « la bête immonde qui se nourrit de notre sang » et trouveront quelque chose à reprocher aux PJ s'ils ont usurpé le pouvoir. Si personne ne s'est emparé du pouvoir, Uxel se fait reconnaître par les notaires princiers.

La bataille oppose les gardes aux paysans. Pour ce qui concerne le combat de masse, considérer que la centaine d'ouvriers se bat comme 25 guerriers niveau 1 contre 12 gardes (avec un malus au moral de -2 s'ils sont sans prince). Les PJ peuvent également participer à la bataille dans l'un ou l'autre camp.

Agir

Il y a plusieurs choses que les PJ peuvent faire pour influer sur le cours des événements. Voici quelques propositions :

Anticiper l'attentat

Les PJ peuvent enquêter sur les lanceurs de couteau et les dénoncer à Alexandre ou au *prinzratter* qui leur demandent alors de les arrêter. S'ils se savent démasqués, les tueurs cherchent à fuir sans demander leur reste.

Prévenir la révolte des ouvriers

Les PJ peuvent démasquer Tuonni. À chaque élément en gras italique dans ses propos ci-dessous, faire un jet d'**intelligence** (difficulté **moyenne**) pour découvrir ce qui cloche, Tuonni connaissant mal certains détails.

- Tuonni décrit en ***détails*** quelqu'un qui l'a abattu dans le dos !
- ***L'histoire de l'ours et du chevalier*** est un conte uljik dont Uxel se souvenait, Tuonni n'a aucune conscience de la bizarrerie de la situation.
- ***La seigneurie de Ligen*** est l'autre nom de la seigneurie de Linoy, fief détenu par Uxel mais différent de la Principauté de Ligen. Il appartient bien à la même famille mais est situé beaucoup plus à l'est.

Les PJ peuvent ensuite calmer les ouvriers (jet de **charisme** difficulté **difficile**, +1 par mensonge découvert par les PJ). Si les ouvriers écoutent les PJ, Tuonni s'enfuit.

Fouiller

Le camp n'étant pas gardé, il est relativement facile de s'introduire dans les tentes des uns et des autres et de trouver des documents compromettants :

- Tente de Tuonni : il garde la cuiller en argent avec lui mais des libelles markgraviens dépeignant en images les mœurs corrompues de la cour traînent dans sa tente.
- Tente princière : testament secret de Ludwig.
- Bergerie : lettres d'amour de la princesse à Céleste.
- Cuisine de Tom : des preuves de sa correspondance à la Gallicorne.
- Tente de Snorressen : des rapports écrits pour l'Empire.

Possibles épilogues

- Le règne d'Alexandre ! S'il a confiance dans les PJ, Alexandre les charge de missions peu amènes telles qu'exécuter la princesse et Céleste, assassiner le vieux Conti et Tom et enfin tuer le dauphin Alexandre. Il considère un refus comme de la trahison.
- Katarina régente. Si elle a confiance dans les PJ, elle les envoie chercher le Dauphin. Si les PJ ont soutenu Ludwig ou Alexandre, elle les fait arrêter par la garde.
- Uxel, prince de Ligen. Son règne est sanglant car il dévore les cerveaux des conseillers pour acquérir une sagesse politique et assouvir ses penchants dépravés. Une seconde révolte éclate avant la fin de l'année 1498 qui porte au pouvoir le Dauphin Alexandre.
- Un PJ prince de Ligen. Il a fort à faire pour rester au pouvoir entre les pressions de l'empire, la haine du peuple envers l'« usurpateur » et les intrigues du Dauphin Alexandre.
- Les conséquences de l'intrusion impériale. Quand l'armée impériale entre en Ligen, elle déclenche une insurrection populaire qui peut être dirigée par Tuonni/Uxel et/ou soutenue par la Gallicorne. Le Dauphin Alexandre finit par en prendre la tête.

Un scénario d'**Orlov** • Illustrations de **Michaël Janod** et DP

Deux Voleuses

pour *Aventures Fantastiques*

Pitch

On dit que « personne ne peut voler les voleurs » et que « sage femme tient son rang », mais, lassées d'une existence morose, deux femmes ont décidé de ne plus écouter ces proverbes stupides et sont parties rejoindre une existence meilleure. Elles n'ont trouvé que la malemort et ont ont laissé derrière elles une pagaille monstrueuse qu'il incombe aux personnages de nettoyer.

Note sur le contexte

Ce scénario est écrit pour le monde du Dodécaèdre. L'intrigue se déroule dans l'Empire, principale contrée de Seconde, l'un des continents du monde et plus précisément le domaine de la cité de Gebenheim, les PJ étant amenés à enquêter dans la cité elle-même et dans le port voisin de Dopeldham. Cette partie de l'Empire est dirigée par le Consortium, une seigneurie collective comptant six membres. Parmi eux figurent les deux maîtresses-voleuses rivales Wystania et Othilie, respectivement maîtresses de deux guildes concurrentes, les Chiens et les Tradi. Une troisième femme, une prêtresse de Loki sournoise et manipulatrice, appelée Céphacée joue également un rôle important sous son faux-nom de Vertu. En effet, elle, compte profiter des tensions générées par un vol dont Othilie a été victime pour se consolider sa propre position. Ce scénario est conçu pour des personnages de niveau 3.

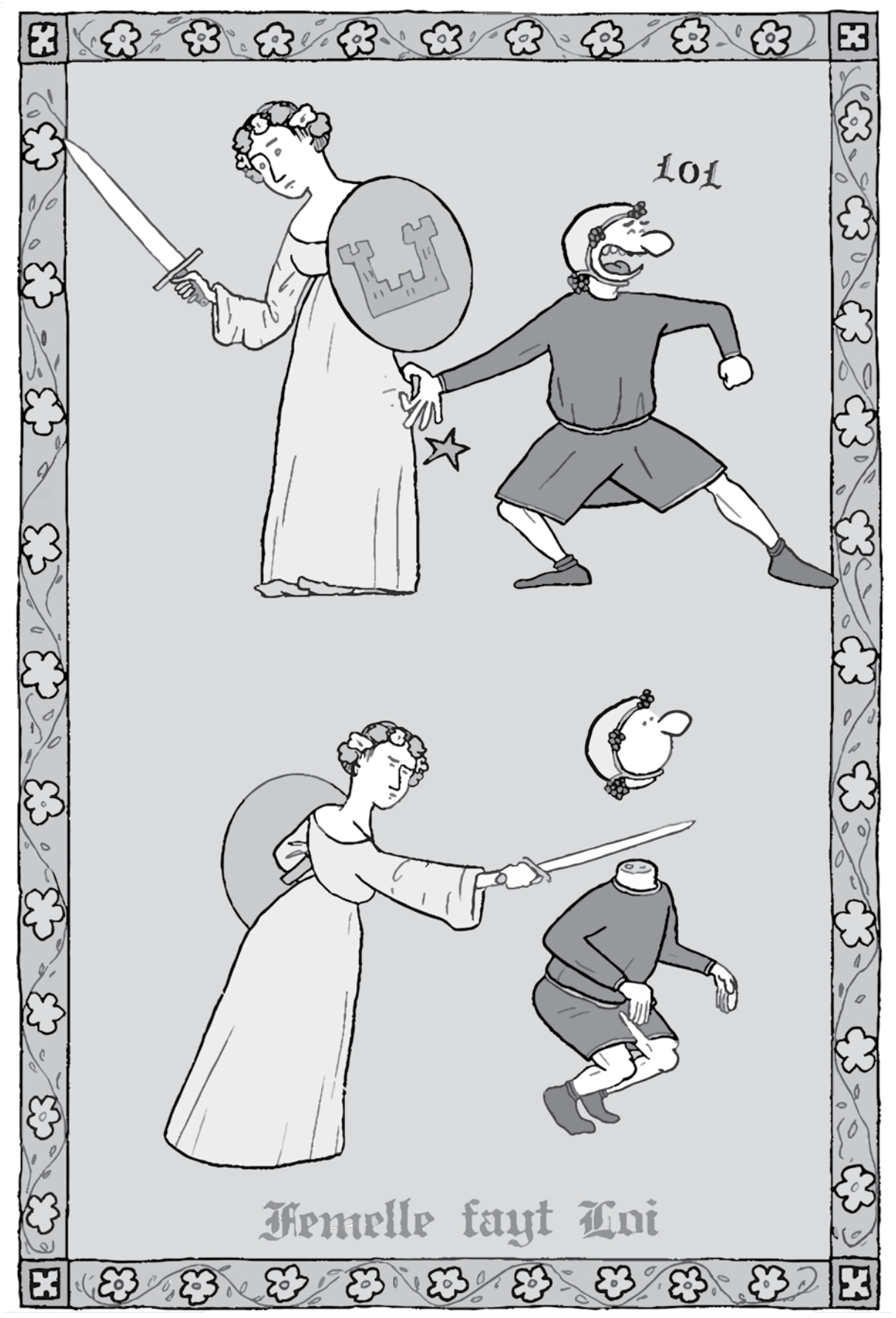
Aventures Fantastiques est un rétroclone français, c'est-à-dire un jeu cherchant à recréer l'ambiance et l'esprit des premières versions de *Donjons et Dragons*. Le prolifique Nicolas « Snorri » Dessaux, auteur d'*Aventures Fantastiques*, se propose ainsi de recréer l'ambiance des premières parties de *Donjons et Dragons* en France en empruntant autant aux éditions basique et avancée de l'Ancêtre. Ce projet a ainsi comme ambition de remettre à neuf le moteur primitif pour lui redonner sa souplesse et sa polyvalence. *Aventures Fantastiques* se veut ainsi proche du « jeu tel qu'on le joue », où un système relativement simple assaisonné de règles maisons permet de faire un peu de tout et autant de n'importe quoi.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/aventures-fantastiques

L'histoire tragique d'Ingrid et Olga

Ingrid Flins est la comptable d'Othilie. Elle menait une vie discrète et effacée, partageant dans un immeuble sale et gris de Fischerstrasse une chambre avec son amie Olga, une servante d'un estaminet du port. Un jour, elles en eurent assez des humiliations quotidiennes. Olga ne supportait plus ces porcs de clients qui rotaient, pétaient et cherchaient à la tripoter et Ingrid ne pouvait plus encadrer sa grossière et cassante patronne. Elles décidèrent de voler Othilie et de fuir vers le Nouveau Monde car on y parlait d'un royaume amazone où les femmes commandaient.

Les deux complices mirent à profit la fête de Spiegelnacht pour passer à l'action. Alors que la cité s'apprêtait à célébrer l'arrivée de l'hiver, Ingrid se rendit à son travail. Les locaux étaient déserts. Elle ouvrit le coffre et s'empara d'un sac contenant quarante gemmes. Puis, elle rentra chez elle, retrouvant Olga qui avait préparé des vêtements d'hommes. Les deux amies se travestirent puis traversèrent la ville vers les Arches Venteuses d'où partaient les caravanes et les diligences.


Femelle fayt Loi

Elles prirent place dans la diligence vers Dopeldahm, pensant y trouver un bateau pour gagner le Nouveau Monde. Elles arrivèrent le soir et, après avoir changé une gemme auprès d'un manieur d'argent halfelin du nom de Kleine Max, elles trouvèrent une chambre à la Weistrauminn où le propriétaire, un dément du nom de Bastian Matz, les tua. Il se débarrassa de leurs corps et de leurs biens dans la lagune voisine.

Ce scénario est un scénario d'enquête qui s'inspire des modules classiques qui paraissaient dans *Dungeon Magazine* et du mythique B6 – « La Secte Masquée », un module de *D&D*.

Implication des PJ

Le vol dont Othilie a été la victime n'a été découvert que le deuxième jour du mois des Glaces, lorsque le travail a repris. Une réunion du Consortium a immédiatement eu lieu au cours de laquelle Othilie a accusé sa collègue et rivale Wystania. C'est pourquoi le secrétaire Gerebern a décidé de confier l'enquête au *Dienstmeister* (chef du guet) Von Rangel. C'est lui qui recrute les PJ prétirés pour leur confier une « enquête délicate ». Les PJ peuvent également avoir simplement entendu parler du vol et se mettre sur la piste des gemmes volées ou bien être des membres de la famille de l'une des disparues. Von Rangel met à disposition du groupe 300 p.o. pour s'équiper.

Partie I : enquête à Gebenheim

Commencer l'enquête

Les soupçons d'Othilie : Othilie est convaincue que sa rivale Wystania est derrière le vol, Othilie prépare sa vengeance plus qu'elle ne recherche les voleuses. Elle reçoit les PJ et parle du vol : Quarante gemmes valant chacune cent pièces d'or lui ont été dérobées. Elle soupçonne Ingrid Flins (une « cave », une « foutue pimbêche ») qui n'est pas revenue au travail après la fête de Spiegelnacht. Elle sait qu'Ingrid vit dans le quartier du port sur Fischerstrasse. Selon Othilie, Ingrid aurait été manipulée par les Tradi, « sûrement une histoire de mecs … ces filles-là, n'importe quel maquereau à la manque leur tourne la tête ». Elle n'ose cependant pas envoyer ses séides là-bas, le port étant un quartier Tradi. Elle peut être convaincue par le secrétaire Gerebern d'arrêter les frais si on lui montre qu'Ingrid et Wystania ne sont pas liées.

Wystania : sentant qu'Othilie la soupçonne, elle se concentre essentiellement sur la protection de sa guilde. Elle ne tolérera aucune mise en accusation, mais elle est prête à collaborer discrètement avec les PJ si cette collaboration peut lui éviter une guerre des guildes.

La fête de Spiegelnacht

La fête de Spiegelnacht commémore l'arrivée d'Apollon dans la cité de Gebenheim. La légende raconte qu'au 28e jour du mois des Glaces, il y a de cela plusieurs siècles, le dieu Apollon ravit à Loki la cité. Alors que le Dieu Sombre avait noyé la ville dans la brume, Apollon aurait entendu les supplications de la population et trouvé la cité grâce aux lumières que les habitants avaient allumé.

Il est donc de tradition que deux jours avant le 28e jour du mois des Glaces, les habitants allument de petites chandelles de suif placées devant n'importe quelle surface réfléchissante. Les rues sont également décorées et, sur les places, sont installées des Spiegeltenten, de vastes chapiteaux décorés de miroirs dans lesquels on danse, chaque tente étant érigée aux frais de l'une des organisations de la ville. La fête commence le 26e jour du mois des Glaces et s'achève deux nuits plus tard lorsqu'un navire transportant la statue d'Apollon parvient au port. La statue est ensuite promenée dans la ville jusqu'au temple du Dieu.

Spiegelnacht est la principale festivité municipale. Elle sert de défouloir avant que les vents du nord cinglent les visages pendant les trois mois d'hiver. On la prépare toute l'année et on s'y saoule abondamment. Il n'est pas exagéré de dire que la vie s'arrête pendant cette période. Si la fête dure officiellement trois jours, le lendemain, le premier jour du mois des Neiges est appelé « Grautag », le jour gris, car les habitants soignent chez eux leur gueule de bois. La cité paraît alors absolument désertée.

Où sont les femmes ?

Enquêter dans le quartier du port : le quartier du port est un quartier Tradi. Les curieux ne sont pas les bienvenus et personne ne leur parlera en public. Cependant, les relations avec la population locale peuvent être facilitées si les PJ graissent quelques pattes ou peuvent se prévaloir de l'accord de Wystania. Personne ne semble se souvenir d'Ingrid mais on évoque Olga avec respect, la décrivant comme une femme qui savait remettre les clients à leur place. Certains diront qu'elle a dû rentrer dans sa famille à Mettenburg, une ville située 500 km plus au nord, mais c'est une rumeur qu'Olga a intentionnellement raconté pour brouiller les pistes. Tous savent sur le port qu'aucune des deux femmes n'est liée aux Tradi ou aux Chiens. Les marins du port confirmeront qu'aucun navire n'a quitté le port récemment et qu'aucun n'est prévu pour le Nouveau Monde, les caravelles faisant cette traversée partant depuis Doppeldahm.

La chambre et les voisins : enquêter à la chambre propre et bien tenue d'Ingrid et d'Olga permet de découvrir sur les étagères des ouvrages imprimés populaires tels que *De grandz émerveillementz de la nouvelle terre*, *Lez hystoir du Monde Nouveau rapportées fidèlement par don Batistuta* et *Des prodiges et merveyl de l'au-delà des Mers*, trois libelles vendus dans la rue par les colporteurs. Ces ouvrages, vantent la beauté et la fertilité des terres du Nouveau Monde et décrivent un royaume mythique des Amazones où « *femelle fayt Lois et porte glaive, arc et bouclier* ». Discuter avec d'éventuels voisins expose à des sous-entendus graveleux sur ces « dames qui vivent en couple » mais rien d'autre.

Chez Muller : les tables sont encore sales et Muller est encore saoul de la fête. Gris et tremblant, il se met en colère quand on lui parle d'Olga, cette « salope qui l'a planté le premier soir des fêtes… j'ai dû me taper tout le boulot tout seul ». Olga est venue le voir en disant qu'elle devait rentrer dans sa famille, à Mettenburg. Muller est encore furieux contre elle et considère Olga comme une ingrate car il lui a permis de travailler lorsqu'elle est arrivée de Mettenburg il y a cinq ans.

Enquêter aux Arches Venteuses : ce lieu est une sorte de gare routière d'où partent les caravanes et les diligences. Se renseigner auprès des caravaniers, des messagers et des cochers qui fréquentent les buvettes permet de savoir qu'aucune des deux femmes n'a été vue. En revanche, le cocher de la diligence pour Dopeldahm se souvient, si on l'interroge spécifiquement sur ses derniers voyages, avoir emmené deux jeunes gens « étrangement calmes et discrets » le premier jour de la fête de Spiegelnacht. Il a été payé grâce aux économies que les deux voleuses avaient réunies.

Guerre des gangs

Pendant que les PJ mènent l'enquête, les tensions entre les Chiens et les Tradi s'enveniment. Voici une échelle qui augmente de 1 tous les trois jours à partir de 1. L'échelle augmente aussi de 1 si des incidents opposent les PJ à de vrais ou faux Tradi. La tension retombe à zéro si les PJ parviennent à convaincre Othilie ou les autorités que Wystania n'est pas liée au vol.

0. Les tensions entre les deux guildes sont contenues.
1. Des bagarres éclatent dans certaines tavernes entre Tradi et Chiens
2. Des « chiens » incendient un local Tradi. Pas de blessé mais les Tradi ripostent en bousculant les étalages de commerçants affiliés aux Chiens ».
3. Des commerces affiliés aux Tradi sont vandalisés. Un local appartenant aux Chiens est incendié par des Tradi, ce qui fait trois morts.
4. Des « chiens » assassinent un lieutenant Tradi. Ceux-ci se vengent en tuant un lieutenant des Chiens et sa famille.
5. De représailles en représailles, la guerre entre les deux gangs devient totale en un mois. Le consortium décide d'emprisonner Othilie et de liquider les Chiens. Wystania est durablement affaiblie. La répression qui s'abat sur les Chiens est sanglante. Céphalée triomphe et fait nommer son amant Dino Bugatti au conseil du consortium.

Complications

Des tatoués, des vrais : alors que les PJ sont en train d'enquêter, des envoyés de Vertu / Céphalée font le tour des auberges du port en répandant des rumeurs sur les personnages. Ils racontent que les PJ sont des Chiens déguisés en policiers. Le chef des Tradi du port, Sven l'ours, une brute épaisse, plus prompt à agir qu'à réfléchir, entreprend illico d'interroger les PJ sur leurs allégeances. Ils sont emmenés sans ménagements dans un entrepôt derrière une pêcherie et déshabillés pour voir s'ils ne portent pas de tatouages les reliant aux « chiens ». Si les Tradi ne trouvent rien, ils laissent les PJ tranquilles. S'ils ont une raison de croire que l'un des PJ est relié aux Chiens ils l'enferment dans une cage immergée jusqu'à ce qu'il meure.

Un ami qui vous veut du bien : alors qu'ils circulent en ville, un enfant avance vers eux et remet un message aux PJ. Le message dit : « J'ai des informations à vous transmettre. Les choses ne sont pas ce que l'on croit et je suis innocente. Retrouvez-moi dans la Speerallee à la tombée de la nuit. ». Une femme lui a remis le message (il s'agit en fait de l'âme damnée de Céphalée, le barde Zéphir, qui s'est travesti) ainsi que deux pièces de cuivre mais il est incapable de la décrire. La Speerallee est une ruelle déserte située derrière le temple d'Apollon. Si les PJ arrivent à l'heure ou avec un peu de retard au rendez-vous, ils seront agressés par trois tireurs sur les toits ainsi que six ruffians. Trois sont tapis au fond de l'allée et envoient un signal et trois autres arrivent, lorsque le signal est lancé, pour bloquer l'allée. Les ruffians sont déguisés en Tradi mais ont en fait été recrutés par Zéphyr dans divers bouges de la ville.

Conclusion de l'enquête à Gebenheim

Des PJ intuitifs devraient déduire que les deux femmes se sont enfuies en se grimant en hommes et qu'elles ont fui vers Dopeldahm. Ce port se trouve à une centaine de kilomètres plus au sud. Y aller à cheval prend une journée entière et expose à d'éventuelles rencontres aléatoires (cf. page 58 de *L'Empire*).

Partie II : enquête à Dopeldham

Dopeldham

Olga et Ingrid sont arrivées à Dopeldham au 27ème jour du mois des Glaces. Le village s'organise autour du quai principal où sont mouillées de grosses caravelles typiques du commerce avec le Nouveau Monde. Dopeldham est manifestement en train de s'agrandir autour de la lagune qui borde le bourg et l'ambiance est aussi animée que sordide. L'essentiel de la vie se concentre sur le quai où les estaminets et les hôtels borgnes sont aussi nombreux que les entrepôts et les boutiques de shipchandler. L'ambiance de la ville évoque le vice, gris et sale comme une chiure de mouette.

Les PJ agissant pour le Consortium ou pour le guet de Gebenheim sont juridiquement compétents sur le bourg mais la collaboration des autorités locales peut être problématique. En effet, Hans Klut, le *Dienstmeister* local, est très impliqué dans des affaires criminelles et considère les PJ comme de « sales petits fouineurs » (voir la section « Complications »). Les PJ ont donc intérêt à garder un profil bas, à acheter ou convaincre les autorités locales qu'ils ne s'intéressent pas aux divers trafics (esclavage, traite sexuelle, contrebande) dans lesquelles elles sont impliquées.

Collecter des renseignements auprès de la population n'est pas chose aisée. Les informateurs vendront cher ce qu'ils savent et n'hésiteront pas à mentir si les PJ sont trop naïfs.

Rencontres à Dopeldham

Voici quelques éléments pour colorer la visite de Dopeldham :

1. Une vieille femme au sourire édenté et aux cheveux clairsemés soulève sa jupe, dévoilant son sexe et invitant l'un des PJ à « se laisser tenter par quelque chose de différent ».
2. Une bagarre éclate dans une auberge, un groupe en sort et prend pour cible les PJ.
3. Un racoleur propose de payer à boire aux PJ dans une auberge voisine, étrangement déserte, pour s'entretenir d'affaires importantes. Le tavernier est un complice, il assaisonne la bière d'un somnifère puissant. Si les PJ s'endorment, ils risquent de se réveiller le lendemain dans un chalutier en route vers les mers du Nord ou dans une galère en direction du Consulat.
4. Un groupe de marins poursuit une jeune femme qu'ils accusent de vol. Les PJ pourraient se sentir des âmes héroïques et éviter à cette prostituée voleuse le lynchage.
5. Des enfants mendiants harcèlent les PJ. A moins de les intimider suffisamment, ils harcèlent les PJ jusque tard dans la nuit.
6. Un ombrageux capitaine pirate provoque en duel l'un des PJ… Il a l'air très fort et sûr de lui.

L'Enquête

Sur les quais : en enquêtant sur les quais, les PJ peuvent glaner quelques renseignements. Deux étrangers bien habillés ont été vus en train de discuter avec Kleine Max, un changeur d'argent halfelin qui tient boutique sur les quais, qui s'est vanté d'avoir piégé « deux pigeons » à qui il a racheté des gemmes à vil prix. En effet, Olga et Ingrid sont passées dans sa boutique pour changer trois gemmes afin de couvrir leurs premiers frais. Quelques marins affirmeront que les étrangers ont réservé un passage sur le *Francesco*, une caravelle qui appareille pour le Nouveau Monde le huitième jour du mois des Neiges. Si le navire n'a pas encore appareillé, les PJ peuvent interroger le capitaine, contre un gros pot-de-vin, ou son équipage, contre un moindre pot-de-vin, pour apprendre que deux « jeunes gars un peu tarlouzes » ont réservé une place. On ne les a pas revus depuis.

Chez Kleine Max : la boutique de « Petit Max » est fermée, des PJ entreprenant peuvent cependant fouiller la boutique et l'appartement attenant à l'étage pour découvrir que Max a bien mis les trois gemmes dans son coffre (ainsi qu'1d6 x 100 p.o.). Mettre la main sur ce butin est évidemment un vol sur lequel les autorités locales peuvent fermer les yeux contre le quart de la somme. Kleine Max a disparu le lendemain de la visite d'Olga et d'Ingrid. Il est parvenu à retrouver leur trace à la Weisstraum Inn et comptait les dépouiller mais « Mère » l'a surpris et l'a assassiné avant que Bastian ne jette le corps dans la lagune.

La Weisstraum Inn : les PJ peuvent penser à visiter ce lieu s'ils cherchent un hôtel plus classe et moins mal fréquenté que les établissements des quais ou s'ils ont localisé leurs cibles. L'auberge est située de l'autre côté de la lagune, en périphérie de la ville. Construit sur pilotis et posé sur une dune, le bâtiment paraît décati et sombre même s'il conserve une certaine élégance. L'établissement, désert, est glacial. Tenu par Bastian Matz, un jeune homme timide et renfermé, l'établissement est cher et hors de portée de la plupart des bourses. Avec les PJ, Bastian Matz force sa nature et fait tout pour paraître affable. Il peut donc paraître un peu décalé dans ses réponses ou dans son empressement à accueillir des visiteurs Il s'occupe seul de l'auberge, n'a aucune aide mais il fait référence à « Mère » qui s'occuperait de la cuisine et serait très malade. Batz est intarissable sur « Mère ». C'est une « femme bien », « courageuse » qui a repris l'auberge lorsque son époux, le

père de Bastian, est mort. Si on demande à la voir, Bastian dira que ce n'est pas possible car « Mère doit beaucoup se reposer ». Si on l'interroge sur ses clients, Batz ment et dit qu'il n'a reçu personne, quant à Kleine Max, il dit ne pas le connaître (ce qui est vrai).

Batz peut être amené à coopérer si les PJ se targuent d'une quelconque autorité. Il permet aux PJ de visiter l'auberge à l'exception de la chambre de « Mère » (au dernier étage). Il a nettoyé les traces des forfaits de « Mère » mais des PJ perspicaces pourront découvrir des trous faits dans les murs des chambres pour en espionner les occupants. Bastian explique que ces trous existaient lorsqu'ils ont racheté l'auberge et qu'il n'a pas pensé à les reboucher. Les chambres sont immaculées et semblent être nettoyées plusieurs fois par jour car, explique Bastian, « Mère tient à ce tout soit propre et exemplaire ». Les caves sont humides, creusées dans la dune. Des PJ méticuleux découvriront dans les caves des traces de sang. Un étroit corridor renforcé de planches de bois mène à une plage donnant sur la lagune où une barque est amarrée.

Bastian devient violent dans les conditions suivantes : si on lui parle brutalement, si on le menace ou se montre violent envers lui, ou bien encore si l'on cherche à ouvrir la porte de la chambre de « Mère ». Ses traits se transforment physiquement, sa voix devient plus aiguë, son visage devient dur et son regard s'enflamme de rage. Il sort un grand couteau de sous son tablier et déclenche le combat immédiatement. Il frappe frénétiquement un seul adversaire avant de s'en prendre au prochain.

Complications pendant l'enquête

Les autorités locales : le *Dienstmeister* Hans Klut, étant très soupçonneux, les PJ doivent le rassurer. Sinon, sa patience (qui commence à zéro) s'épuise selon l'échelle ci-contre.

Les envoyés de Céphalée : lorsque les PJ partent pour Dopeldham, Céphalée peut décider de leur mener la vie dure. Si le niveau de l'échelle « guerre des gangs » à Gebenheim est supérieur à 1, elle envoie une équipe menée par son âme damnée, le gnome Zéphyr (*L'Empire*, p. 36) pour compliquer la vie des PJ. Zéphyr reste en retrait et agit pour pourrir la réputation des PJ auprès des autorités locales (sa seule présence augmente de 1 l'échelle de méfiance). Le reste de la bande a pour but d'éliminer les PJ. Le groupe comprend six brutes (traiter comme des bandits) et un acolyte de Loki (un clerc de niveau 3). Si les PJ ne prennent pas de précautions, considérez que l'un des membres de la bande suit les PJ et que le groupe leur tombe dessus au moment le plus opportun (s'ils sont désarmés ou après le combat avec Bastian Matz). Le gang ne porte aucune sorte de marques permettant de les identifier. À l'exception du prêtre de Loki, tous sont recrutés sur place.

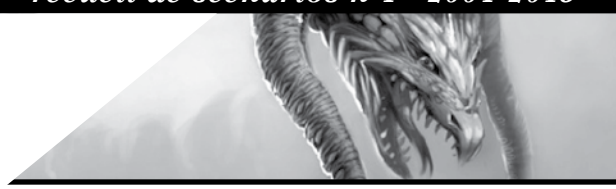
La patience des autorités

L'échelle augmente de 1 tous les jours tant que les PJ passent en ville et mènent l'enquête sur les quais et chaque fois que les PJ menacent d'enquêter sur les trafics du guet local. Elle est remise à zéro si les PJ parviennent à le convaincre qu'ils se fichent de leurs affaires.

0. Les autorités locales sont méfiantes mais ne s'opposent pas aux PJ.
1. Si les PJ ne sont pas mandatés par Gebenheim, Klut fait saisir leurs armes Si les PJ sont mandatés par Gebenheim, ils peuvent garder leurs armes et ne sont pas ennuyés.
2. Si les PJ ne sont pas mandatés, ils reçoivent le conseil ferme de quitter la ville. Si les PJ sont mandatés, ils obtiennent plus difficilement la collaboration des autorités locales.
3. Les PJ sont expulsés s'ils ne sont pas mandatés. S'ils sont mandatés par une autorité, le *Dienstmeister* fait vérifier leurs papiers et en profite pour les recadrer.
4. Les PJ sont emprisonnés s'ils ne sont pas mandatés. S'ils sont mandatés, Klut les expulse au prétexte qu'ils troublent l'ordre public.
5. Si les PJ ne sont mandatés par personne, les autorités locales cherchent à se débarrasser d'eux définitivement. S'ils ont un mandat, ils sont emprisonnés.

Conclusion

Les PJ peuvent finir par comprendre ce qui est arrivé aux deux femmes qui rêvaient trop grand. En fonction de leur rapidité et de la qualité de leur enquête, les PJ pourront, ou non, récupérer les gemmes ou au moins convaincre Othilie que Wystania n'a rien à voir dans l'affaire. Ils pourraient également remonter jusqu'à Céphalée / Vertu et lui demander des comptes.



PNJ

Membres de gangs Tradi ou Chiens : cf. bandit, p. 33 du volume 2 d'*Aventures Fantastiques*.

Les membres du Consortium impliqués dans l'aventure sont décrits pages 36 et 37 de *L'Empire*.

Le *Dienstmeister* Hans Klut, guerrier niveau 4.

Les gardes ou membres du guet sont équivalents des soldats (p. 33).

Bastian Matz, « Mère »

Humain civilisé sous sa forme normale, il change profondément quand il devient « Mère », y compris dans ses caractéristiques. Il devient alors immunisé aux sorts de sommeil ou affectant l'esprit et, en raison de son endurance surhumaine, ses points de vie et sa CA augmentent considérablement, au point qu'il combat comme un monstre de niveau 6. Comme le barbare, « Mère » ne peut pas être surprise et ne souffre d'aucune pénalité lorsqu'elle combat dans l'obscurité.

AC : 3, PV : 56, At : 1 couteau, Dgs : 1d6, Vitesse : rapide, Al : Chaos.

Pré-tirés

Radzan « Tendre Boucher » Sinic

Assassin, niveau 3. F : 14, Dx : 13, Co : 11, In : 11, Sa : 09, Ch : 12.
Originaire de la côte des Haïdouks, Radzan roule désormais sa bosse dans l'Empire. Maître en déguisement et en subterfuge, Radzan se fait passer pour un spadassin muet et vient d'être embauché par Von Rangel, le chef du guet de Gebenheim. Radzan a en effet entendu dire que le guet était sur la piste d'une petite fortune volée à Othilie, une cheffe de guilde locale. Son objectif est de participer à l'enquête afin de s'emparer du magot et de disparaître, quitte à se débarrasser des éventuels associés que von Rangel aura dépêchés dans son enquête.

Giueseppe « Treize Deniers » Boccanera

Barde, niveau 3. F : 09, Dx : 14, Co : 11, In : 13 Sa : 11, Ch : 12.
Giueseppe est originaire du Consulat. Il appartenait à la puissante *Casa Criminale* de Consiglio. Une relation avec la femme de Don Cesare, le parrain local, l'a cependant contraint à prendre le large et à venir se réfugier dans ce pays de brume et de glace qu'est la ville de Gebenheim. Il a refait sa vie comme « enquêteur discret », autant dire espion, au service du chef du guet local, Van Rangel. Sa capacité à se travestir l'a vite rendu indispensable et on vient de lui confier une mission importante : retrouver une somme importante d'argent dérobée à Othilie, la cheffe de la guilde des Chiens, une organisation criminelle locale. Von Rangel lui a demandé de ne pas se mettre en avant et de récupérer à tout prix personnellement l'or volé à Othilie car il n'a pas confiance aux autres enquêteurs, de simples mercenaires recrutés à la va-vite.

Piyt « Bonne Fortune » Eine

Voleur, niveau 3. F : 11, Dx : 14, Co : 09, In : 12, Sa : 11, Ch : 13.
Le surnom de Piyt ressemble à une mauvaise blague, car ce Halfelin joue de malchance. Des dettes de jeu l'ont d'ailleurs obligé d'accepter une offre qu'il ne pouvait refuser de la part de Dame Coquelicot, la parraine des Halfelins de Gebenheim. Celle-ci menace la vieille mère de Piyt s'il ne ramène pas les trois cent pièces d'or qu'il doit à la cruelle reine du bonneteau. Piyt a été mis sur la piste d'une somme d'or volée à Othilie, la maîtresse de la Guilde des Chiens, une bande criminelle de la ville. En se proposant d'aider à l'enquête, Piyt escompte mettre la main sur la somme volée afin de sauver la tête de sa mère.

Iana « Solo » Spiegelglass

Acrobate, niveau 3. F : 13, Dx : 13, Co : 12, Sa : 09, In : 11, Ch : 11.
Orpheline, « Solo » a été élevée par des forains qui l'ont entraînée à être acrobate de cirque. Hoyst, le patron du cirque, qu'elle considérait comme son père, a tenté d'abuser d'elle. Elle lui a planté une dague dans l'œil et s'est enfuie. Elle s'est engagée avec succès dans une carrière de cambrioleuse de haut vol, mais son dernier casse a mal tourné. Pincée par Von Rangel, le chef du guet de la cité de Gebenheim, elle a croupi quelque temps dans les geôles puantes de cette cité avant d'être libérée contre la promesse de mener une enquête. Von Rangel cherche en effet des gens relativement peu connus dans la cité afin d'enquêter sur la disparition d'une forte somme d'argent volée à Othilie, la cheffe de la guilde des Chiens, une organisation criminelle locale.

Un scénario de **Grégoire Macqueron** • Illustrations de **Khelren**

Par-delà les Vestiges

pour *Lady Blackbird*

Un chapitre 0

Le présent scénario précède l'original. Lady Blackbird y fait équipe avec le roi-pirate Uriah Flint, cet amour de jeunesse qu'elle cherche à rejoindre dans le premier opus. Tout comme l'original et ses adaptations, il comprend l'intégralité des règles.

Y a-t-il un lien entre le Grand Maelström et la formation des Vestiges ? Qu'y a-t-il au cœur des vortex ?

Que sont les Léviathans ? En quoi sont-ils différents des rorquals des nuages ? Quelles légendes entourent ce lieu mythique ?

Y a-t-il des survivants, des naufrageurs, des créatures qui hantent ces épaves ? Des navires disparus célèbres s'y trouvent-ils ?

Que sont devenus ses habitants ? Quel était ce cataclysme ? Qu'est-ce qui l'a provoqué ?

Qui a enfermé le Roi-cristal ? Pourquoi ?

Est-il seul dans le monolithe ?

Comment sortira-t-il ?

En 2010, John Harper publie gratuitement **Lady Blackbird** (www.onesevendesign.com/ladyblackbird/), un jeu concentré comme le carbone sous pression dont on fait les diamants, renfermant en une douzaine de pages un univers mêlant *steampunk* et piraterie aérienne, et une campagne *pulp* épique avec une économie de moyens étonnante. Toute l'habileté de l'écriture y repose sur l'implicite : le monde et la campagne sont esquissés au travers de cinq prétirés et deux courtes pages de *setting*, stimulant suffisamment l'imagination pour qu'elle comble tous les manques. Faisant la part belle aux relations entre les personnages, souvent conflictuelles et mécanisées par leurs « clefs de motivation », le système de jeu résolument minimaliste favorise les actions épiques, tant l'échec y prépare la réussite future.

Sous licence Creative Commons, *Lady Blackbird* a été mis à disposition sur le site de feues Les Écuries d'Augias, et désormais chez Sycko (https://www.sycko.fr/ecuries-augias). Le concept a engendré rapidement des aides de jeu gratuites, comme *Lady Blackbird pour les Nuls*, des suites, dont deux françaises, et une série d'adaptations parmi lesquelles on peut citer *Lady Rossa* de Benjamin Kouppi et *Nostos* de Khelren.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux-amateurs/lady-blackbird

Le Plan

TEXTE
Grégoire « Qui revient de Loin » Macqueron

TEXTE DES RÈGLES
Gauthier « Go@t » Lion

TRADUCTION ORIGINALE
Yragaël Malbos

MAQUETTE ET ILLUSTRATIONS ORIGINELLES
John Harper

INSPIRATIONS
Lady Blackbird de John Harper, lui-même inspiré par Clinton R. Nixon, James V. West, Luke Crane, Vincent Baker, Jonathan Walton, Judd Karlman, Jason Morningstar, Fred Hicks, Rob Donoghue, Leonard Balsera, Ben Lehman, Mark Bausey, Brandon Amancio, Joss Whedon, Hayao Miyazaki, Reiko Kodama et le *Lady Blackbird Companion*

*d'***Uriah Flint**, *second du navire pirate* La Cyrène muette, *pour s'emparer de l'*Orgueil des Castel-Glace *qui croisait près des Vestiges, se déroulait sans accroc—*

JUSQU'À *l'arrivée des poulpes célestes.*

Sans l'arrivée du vieux rorqual des nuages, il n'aurait pas réussi à rassembler ce petit monde sur une embarcation de fortune à l'écart des poulpes tentaculaires.

MAINTENANT—**Tata** *la vieille chasseuse de trésors, ses deux otages* **Aymeric Castel-Glace**, *l'héritier en titre, et la jeune* **Lady Blackbird**, **Cric-Croc** *l'homme-écureuil volant et lui-même dérivaient dans le sillage du vieux rorqual qui se dirigeait vers le cimetière des Léviathans au cœur du Grand maelström qui bordait les Vestiges.*

AYMERIC CASTEL-GLACE TROUVERA-T-IL LE MAUSOLÉE DU MYTHIQUE ROI-CRISTAL ?

POURQUOI CRIC-CROC SEMBLE-T-IL FASCINÉ PAR L'HÉRITIER DES CASTEL-GLACE ?

QU'EST VENUE FAIRE LA JEUNE LADY BLACKBIRD DANS LES PARAGES DES VESTIGES ?

URIAH PARVIENDRA-T-IL À S'EMPARER DU CŒUR DE LA JEUNE LADY ?

TATA METTRA-T-ELLE ENFIN LA MAIN SUR LES DIAMANTS DE LA CITÉ PERDUE DES VESTIGES ?

✢ Les Vestiges ✢

Un maelström désordonné d'éclats de terres tourbillonnants

Détails des Vestiges :

Le Grand Maelström

L'immense double vortex, craint des marins célestes comme la Marque noire, anime à lui tout seul les mouvements erratiques des terres tourbillonnantes et des blocs et échardes de verre des Vestiges. Un des vortex mène aux Tréfonds, l'autre au Firmament.

Le cimetière des Léviathans

Les vieux Léviathans, au seuil de leur vie, traverseraient l'Incommensurable Bleu pour venir mourir sur cette terre mythique. Nombre d'expéditions avides l'ont cherchée, seuls quelques racontars prétendent qu'elle fut trouvée.

Le cimetière de navires

D'innombrables épaves de toutes sortes et de toutes époques gisent autour du Maelström, attendant d'être aspirées définitivement. Autant de fortunes du Bleu attendent des aventuriers audacieux ou simplement cupides.

Les montagnes de Verre

D'immenses et instables icebergs creusés de failles et de tunnels naturels, battus par le blizzard incessant.

La Vallée du vent

Cette Vallée, si elle existe, serait le moyen de s'enfoncer suffisamment dans les Vestiges pour trouver la Cité perdue.

La Cité perdue

Les rues de cette cité légendaire seraient pavées de diamants, tandis que le mobilier des demeures serait d'argent. La cité aurait été détruite lors du cataclysme qui transforma les mondes flottants en Vestiges.

Hic sunt Cyrenes

Les marins célestes racontent, avec crainte, que des Cyrènes tombent du ciel par temps de pluie et rendent fou les équipages par leurs cris.

✢ Uriah Flint ✢

Pirate ambitieux… mais désemparé, qui tente de se refaire

Pirate

Forban des airs
Boire, Intimider, Ferrailler, Sabre, Plan osé, Jurer, Capturer, Que le Grand poulpe me palpe !, [Poignard], [Piller], [Capturer], [Tonnerre d'Olympe !], [Pas de quartier]

Flamboyant
Attention, Haut en couleur, Exubérant, Vêtements soignés, Haut les cœurs !, Interrompre, Extraverti, Se pavaner, [De l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace], [Avec panache]

Second du capitaine

Marin céleste
Maintenance de navire, Terres libres, Pirates, Réparer, Vieux rhum, Viser, Observation, Signaux, [Artillerie], [J'ai ça en soute], [Provisions], [Abordage]

Pilote
La barre à bâbord toute, Manœuvre, Impétueux, Vol délicat, Manœuvre évasive, Combat, Éperonner, La Cyrène muette, [Carte], [Le tout pour le tout !], [En pleine tempête], [Ça passe ET ça casse]

Réserve

Clés

Clef du Pirate : *Vous volez, pillez et terrorisez l'Indomptable Bleu. Enclenchez votre Clef quand votre comportement de pirate impressionne quelqu'un ou quand vous renforcez activement votre réputation.* Rachat : Tournez la page et marchez droit.

Clef du Casanova : *Vous collectionnez les conquêtes féminines. Activez cette clef lorsque vous commencez ou ravivez une relation galante.* Rachat : Oubliez toutes ces femmes au profit d'une seule.

Clef du Commandant réticent : *Étant le survivant de plus haut rang, vous avez dû prendre le commandement. Enclenchez cette clef lorsqu'on obéit à vos ordres ou que vous risquez votre vie pour votre « équipage ».* Rachat : Abandonnez votre « équipage » à son sort.

Capacités Spéciales

Pouvoir du Sang-Brasier : *Vous créez des flammèches en claquant vos mains. Une fois par partie, vous pouvez projeter un flot de flammes de vos paumes.*

Pouvoir du Commandement : *Une fois par partie, vous pouvez donner l'occasion à quelqu'un d'autre de rejouer un test échoué en lui donnant des ordres, des conseils ou en montrant le bon exemple.*

Blessé ○ Ivre ○ Fatigué ○ Présumé mort ○ Énervé ○ Perdu ○ Pourchassé ○ Prisonnier ○

✢ Résumé des règles ✢

Faire un test

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (d6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un **Trait** qui peut vous aider. Si ce Trait a des **Étiquettes** qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre **réserve** personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de **4 ou plus** est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le **niveau** de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

niveaux de difficulté : 2 = facile ; 3 = normal ; 4 = ambitieux ; 5 = extrême

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve (que vous avez) utilisés et **vous en ajoutez un de plus à votre réserve**. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

Les conditions

Quand les événements le demandent, ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une **condition** à votre personnage : Blessé, Présumé mort, Fatigué, Énervé, Perdu, Pourchassé, Prisonnier ou autre.

Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Aider

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

Les Clefs

Les Clefs sont un moteur essentiel de l'histoire. Vous êtes encouragés à en user et en abuser. Quand vous enclenchez une Clef, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 **point d'expérience** (xp) et en donner un à un personnage de votre choix, ou bien ajouter 1 dé à votre réserve et à celle d'un autre personnage (avec une réserve maximum de 10 dés). Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clef, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation à choisir parmi les options suivantes :

- ❖ choisir un nouveau **Trait** (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène) ;
- ❖ choisir une **Étiquette**, entre crochets par exemple, dans un Trait que vous possédez déjà ;
- ❖ choisir une nouvelle **Clef** (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clef) ;
- ❖ apprendre un nouveau **Pouvoir** (si vous en avez les moyens).

Vous pouvez, si vous le désirez, garder vos augmentations pour les dépenser quand bon vous semble, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clef dispose également d'une condition de **rachat**. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clef et d'en obtenir une autre, ainsi qu'une augmentation.

Remplissage de la réserve

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une **scène de remplissage** avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous retirer une condition ou récupérer l'utilisation d'un Pouvoir. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects, motivations et secrets de leurs personnages : « Pourquoi t'es tu embarqué sur la *Cyrène muette* ? », « Tu penses quoi de la vieille dame bizarre qui parle aux mouettes ? », « Mais en fait tu faisais quoi aux abords des Vestiges ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✢ Aymeric Castel-Glace ✢

Jeune noble obnubilé par son héritage

Noble arrogant

Aristocrate
Commander, Charmer, Impeccable, Privilège, Duel, [Soldats], [Politique], [Contacts], [Faveurs], [Majesté], [Rage impressionnante]

Désuet
Noblesse oblige, Étiquette, Armoiries, Trésor familial, Cultivé, Histoire, Tradition, Danse, Héraldique, [Lignée], [Héritage], [Mariage arrangé], [Titre], [Riche], Maison Castel-Glace

Initié aux savoirs anciens

Savoir secret
Histoire, Faiblesses, Mystères, Arcane, Folklore, Savoir ancien, Rituels, Artefact ancien, [L'Autre côté], [Conspiration], [Le Serment], [Rites initiatiques]

Initié du Sang-Givre
Sorcier, Sang-Givre, Glace, Gelée, Glisser, Miroir, [Brume glaçante], [Illusion], [S'endurcir], [Je ne sens plus rien], [Mort], [Cyrènes], [Blizzard], [Cristal focus], [Poignée de main secrète]

Réserve

Clés

Clef de la Destinée : *Vous êtes destiné à détrôner l'actuelle impératrice en prenant ce qui vous appartient de droit en tant que dernier descendant de la première dynastie. Encore faut-il le prouver. Activez cette clef quand vous agissez pour trouver cette preuve.* Rachat : Abandonnez vos prétentions au trône.

Clef du Grand frère de lait : *Vous avez grandi avec la petite Blackbird et vous la considérez comme votre petite sœur. Activez cette clef quand vous vous assurez que seuls des hommes de son rang fricotent avec elle.* Rachat : Reconnaissez que le cœur a ses raisons…

(À 4 PJ ou plus) ***Clef de la Connivence :*** *Vous vous êtes découvert une étonnante complicité avec Tata. Activez cette clef lorsqu'elle influence l'une de vos décisions, et réciproquement.* Rachat : Découvrez une pomme de discorde.

Capacités Spéciales

Pouvoir du Sang-Givre : *Du moment que vous pouvez parler, vous pouvez canaliser la puissance magique pour faire de la sorcellerie. Vous avez le Trait Initié du Sang-Givre et l'Étiquette Sorcier.*

Pouvoir de la Route de la Cité perdue des Vestiges : *Vous savez comment naviguer dans les Vestiges jusqu'à la Cité perdue du Roi-cristal.*

Clés (alternatives)

(À moins de 4 PJ) ***Clef du Parangon :*** *En tant que noble, vous êtes bien au-dessus des gens du commun. Enclenchez votre clef quand vous faites montre de votre supériorité ou quand vos Traits de Noble arrogant vous permettent de surmonter un problème.* Rachat : Déshonorez votre sang bleu.

Blessé ○ | Obnubilé par sa destinée ○ | Fatigué ○ | Présumé mort ○ | Énervé ○ | Perdu ○ | Pourchassé ○ | Prisonnier ○

✢ Résumé des règles ✢

Faire un test

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (d6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un **Trait** qui peut vous aider. Si ce Trait a des **Étiquettes** qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre **réserve** personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de **4 ou plus** est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le **niveau** de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

niveaux de difficulté : 2 = facile ; 3 = normal ; 4 = ambitieux ; 5 = extrême

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve (que vous avez) utilisés et **vous en ajoutez un de plus à votre réserve**. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

Les conditions

Quand les événements le demandent, ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une **condition** à votre personnage : Blessé, Présumé mort, Fatigué, Énervé, Perdu, Pourchassé, Prisonnier ou autre.

Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Aider

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

Les Clefs

Les Clefs sont un moteur essentiel de l'histoire. Vous êtes encouragés à en user et en abuser. Quand vous enclenchez une Clef, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 **point d'expérience** (xp) et en donner un à un personnage de votre choix, ou bien ajouter 1 dé à votre réserve et à celle d'un autre personnage (avec une réserve maximum de 10 dés). Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clef, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation à choisir parmi les options suivantes :

- ❖ choisir un nouveau **Trait** (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène) ;
- ❖ choisir une **Étiquette**, entre crochets par exemple, dans un Trait que vous possédez déjà ;
- ❖ choisir une nouvelle **Clef** (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clef) ;
- ❖ apprendre un nouveau **Pouvoir** (si vous en avez les moyens).

Vous pouvez, si vous le désirez, garder vos augmentations pour les dépenser quand bon vous semble, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clef dispose également d'une condition de **rachat**. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clef et d'en obtenir une autre, ainsi qu'une augmentation.

Remplissage de la réserve

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une **scène de remplissage** avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous retirer une condition ou récupérer l'utilisation d'un Pouvoir. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects, motivations et secrets de leurs personnages : « Pourquoi t'es tu embarqué sur la *Cyrène muette* ? », « Tu penses quoi de la vieille dame bizarre qui parle aux mouettes ? », « Mais en fait tu faisais quoi aux abords des Vestiges ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✢ Natasha Blackbird ✢

Jeune noble partagée entre sa fidélité à l'Empire et son amitié

Jeune fille

Malicieuse
Bluffer, Distraire, Blagues, Impulsive, Passionnée, Farces et attrapes, Grand sourire malicieux, [S'échapper], [Rapide], [Vive], [Imprédictible], [Je t'ai eu !], [Derrière toi !], [Pan !, dans les valseuses]

Impétueuse
Courageuse, Audacieuse, Secourir, Une contre cent, La tête la première, J'avais pas vu ça…, Une main tendue, Zut ! ils viennent pour moi, [Vous inquiétez pas, je gère], [Feu], [Casse-cou], [Explosion], [À 100 à l'heure]

Noble

Lady
Étiquette, Danse, Éduquée, Histoire, Contacts, Auto-préservation, Courtoisie, Jeter des choses vraiment violemment, [Science], [Percevoir les motivations]

Dilettante
Emprunter, Fêtarde, Contacts, Excuses, Hautaine, Répartie, Séduire, Sourire victorieux, Richesse, [Élitiste], [Faveurs], [Prêts], [Privilège]

Réserve

Clés

Clef du Meilleur ami : *Aymeric Castel-Glace est votre meilleur ami depuis que vous êtes en couche-culotte. Vous l'aideriez à cacher un corps, ou même à traverser le Grand Bleu pour chasser une chimère. Activez cette clef lorsque votre amitié est importante pour la scène ou que vous aidez votre ami sans condition.* Rachat : Placez quelqu'un ou quelque chose d'autre avant votre amitié.

Clef de l'Empire : *Vous êtes fidèle à l'Empire. Vive l'Impératrice ! Enclenchez votre Clef lorsque vous servez les intérêts de l'Empire, entrez en contact avec d'autres impériaux ou faites usage de vos titres impériaux.* Rachat : Trahissez l'Empire… ou l'Impératrice ?

Clef de l'Effarouchée revancharde : *Le pirate Uriah Flint vous a surprise dans une situation compromettante. Activez cette clef quand vous vous vengez de lui ou achetez son silence.* Rachat : Pardonnez-lui ou assurez-vous sa fidélité inconditionnelle.

Capacités Spéciales

Pouvoir du Sang-Orage : *Une fois par partie, vous pouvez projeter la foudre sur un obstacle et le terrasser.*

Pouvoir de la Balise impériale : *Une fois par partie, vous pouvez appeler un cuirassé olympien qui croise dans les parages.*

Blessée | En plein doute | Fatiguée | Présumée morte | Énervée | Perdue | Pourchassée | Prisonnière

✢ Résumé des règles ✢

Faire un test

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (d6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un **Trait** qui peut vous aider. Si ce Trait a des **Étiquettes** qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre **réserve** personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de **4 ou plus** est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le **niveau** de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

niveaux de difficulté : 2 = facile ; 3 = normal ; 4 = ambitieux ; 5 = extrême

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve (que vous avez) utilisés et **vous en ajoutez un de plus à votre réserve**. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

Les conditions

Quand les événements le demandent, ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une **condition** à votre personnage : Blessé, Présumé mort, Fatigué, Énervé, Perdu, Pourchassé, Prisonnier ou autre.

Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Aider

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

Les Clefs

Les Clefs sont un moteur essentiel de l'histoire. Vous êtes encouragés à en user et en abuser. Quand vous enclenchez une Clef, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 **point d'expérience** (xp) et en donner un à un personnage de votre choix, ou bien ajouter 1 dé à votre réserve et à celle d'un autre personnage (avec une réserve maximum de 10 dés). Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clef, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation à choisir parmi les options suivantes :

- ❖ choisir un nouveau **Trait** (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène) ;
- ❖ choisir une **Étiquette**, entre crochets par exemple, dans un Trait que vous possédez déjà ;
- ❖ choisir une nouvelle **Clef** (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clef) ;
- ❖ apprendre un nouveau **Pouvoir** (si vous en avez les moyens).

Vous pouvez, si vous le désirez, garder vos augmentations pour les dépenser quand bon vous semble, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clef dispose également d'une condition de **rachat**. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clef et d'en obtenir une autre, ainsi qu'une augmentation.

Remplissage de la réserve

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une **scène de remplissage** avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous retirer une condition ou récupérer l'utilisation d'un Pouvoir. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects, motivations et secrets de leurs personnages : « Pourquoi t'es tu embarqué sur la *Cyrène muette* ? », « Tu penses quoi de la vieille dame bizarre qui parle aux mouettes ? », « Mais en fait tu faisais quoi aux abords des Vestiges ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✢ Tata ✢

Vieille chercheuse de trésors en quête des diamants de la Cité perdue des Vestiges (pour 4 PJ)

Vieille dame

Vieille
Anecdotes, Grognon, Je ne ressens rien, Exigeante, Je connaissais ton vieux !, Canne noueuse, Respect, Raconter des histoires, Grosses lunettes, Sage, [Endurcie], [Blanchie sous le harnais], [Histoire]

Grand-Tante
Stricte, Affectueuse, « Médicament », Gâteaux secs, Tricoter, Cuisiner, Tarte Tatin, Beignet, Et la galanterie ?, Vous frapperiez une pauvre femme ?!?, [Neveu adoptif], [Nièce adoptive], [Je ne suis qu'une vieille dame, ne faites pas attention]

Archéologue

Réserve

Exploratrice
Archéologie, Curieuse, Alerte, Savoirs anciens, Langues, Ruines, Déchiffrer, Creuser, [Monstres], [Mythes], [Carte], [Dure], [Financements], [Pièges], [Trésors], [Tout ce qu'elle peut trouver], [Sur le qui-vive]

Voyageuse cosmopolite
Aventureuse, Alerte, Cultures, Improviser, Ouverte d'esprit, Perspicace, Trouver le chemin, Négocier, [J'ai déjà vu ça], [Direction], [Entourlouper], [Camoufler], [Pots-de-vin], [Contacts], [Bagarre], [Falsifier]

Clés

Clef de la Chercheuse de trésor : *Vous aimez les trésors, que ce soit de l'or, des œuvres d'art, des bijoux ou des reliques. Enclenchez votre clef quand vous vous emparez de telles richesses.* Rachat : Ramenez ces objets de valeur à leurs propriétaires.

Clef de la Grande voyageuse : *Cela fait de nombreuses années que vous roulez votre bosse. Activez cette clef quand vous racontez des choses intéressantes sur une personne, un lieu, un objet ou quand vous explorez un lieu excitant et nouveau.* Rachat : Raccrochez et installez-vous une bonne fois pour toutes.

Clef de la Vieille tante : *Vous considérez Uriah comme votre neveu. Activez cette clef dès que vous le couvez, le cajolez ou l'éduquez.* Rachat : Considérez qu'il est assez grand pour voler de ses propres ailes.

Capacités Spéciales

Pouvoir de la Femme aux mouettes : *Vous pouvez parler aux mouettes et aux créatures apparentées, et elles sont toujours amicales avec vous.*

Pouvoir de l'Explorateur : *Vous avez traversé le Bleu en long, en large, et en travers et vous avez rencontré maintes créatures étranges. Une fois par partie, vous pouvez retenter un test échoué si vous êtes confrontée à des coutumes locales ou des lieux étranges.*

Blessée ○ Crise de goutte ○ Fatiguée ○ Présumée morte ○ Énervée ○ Perdue ○ Pourchassée ○ Prisonnière ○

✢ Résumé des règles ✢

Faire un test

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (d6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un **Trait** qui peut vous aider. Si ce Trait a des **Étiquettes** qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre **réserve** personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de **4 ou plus** est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le **niveau** de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

niveaux de difficulté : 2 = facile ; 3 = normal ; 4 = ambitieux ; 5 = extrême

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve (que vous avez) utilisés et **vous en ajoutez un de plus à votre réserve**. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

Les conditions

Quand les événements le demandent, ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une **condition** à votre personnage : Blessé, Présumé mort, Fatigué, Énervé, Perdu, Pourchassé, Prisonnier ou autre.

Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Aider

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

Les Clefs

Les Clefs sont un moteur essentiel de l'histoire. Vous êtes encouragés à en user et en abuser. Quand vous enclenchez une Clef, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 **point d'expérience** (xp) et en donner un à un personnage de votre choix, ou bien ajouter 1 dé à votre réserve et à celle d'un autre personnage (avec une réserve maximum de 10 dés). Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clef, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation à choisir parmi les options suivantes :

- ❖ choisir un nouveau **Trait** (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène) ;
- ❖ choisir une **Étiquette**, entre crochets par exemple, dans un Trait que vous possédez déjà ;
- ❖ choisir une nouvelle **Clef** (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clef) ;
- ❖ apprendre un nouveau **Pouvoir** (si vous en avez les moyens).

Vous pouvez, si vous le désirez, garder vos augmentations pour les dépenser quand bon vous semble, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clef dispose également d'une condition de **rachat**. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clef et d'en obtenir une autre, ainsi qu'une augmentation.

Remplissage de la réserve

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une **scène de remplissage** avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous retirer une condition ou récupérer l'utilisation d'un Pouvoir. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects, motivations et secrets de leurs personnages : « Pourquoi t'es tu embarqué sur la *Cyrène muette* ? », « Tu penses quoi de la vieille dame bizarre qui parle aux mouettes ? », « Mais en fait tu faisais quoi aux abords des Vestiges ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✢ Cric-Croc ✢

Homme-écureuil volant… et gardien mystique du sommeil du Roi-cristal (pour 5 PJ)

Homme-écureuil

Écureuil volant

Bondir, Escalader, Écureuil, Facétieux, Planer, Vif, Acrobaties, Bagarre, [Cri strident], [Craindre les Cyrènes], [Se cacher], [Pousser]

Facétieux

Attentif, L'air de rien, Chaparder, Curieux, Pas d'accord, Contre toute attente, Discret, Cacher, Blagues, [Fuir], [En colère], [Tromper], [Mentir], [Innocent], [Plus d'un tour dans son sac]

Gardien mystique

Réserve Gardien

Protéger, Fausse-piste, Tromper, Art martial perdu, Apaiser, Convaincre, Perdre, Égarer, [Pièges], [Renforts], [Dissimuler], [Solennel], [Danse du sabre], [Monture infatigable]

Initié

Légendes, Vestiges, Contrer les spectres, Ruines de Verre, Savoirs ancestraux, Prévoir, Entrer dans un rêve, [Langues anciennes], [Mystères], [Rituels], [Hallucinations], [Artefact en Verre], [Endormir], [Manipuler les rêves], [Combat en aveugle]

Clés

Clef du Gardien mystique : *activez cette clef quand vous protégez le sommeil du Roi-cristal.* Rachat : Laissez le Roi-cristal se réveiller… et tremblez !

Clef de la Révérence : *Vous avez reconnu en Aymeric Castel-Glace la lignée du Roi-cristal. Activez cette clef quand vous faites preuve de révérence ou aidez l'héritier à obtenir ce qu'il veut.* Rachat : Reconnaître qu'Aymeric n'est pas digne de son héritage.

Clef du Casse-cou : *Vous vous éclatez dans les situations dangereuses. Enclenchez votre clef quand vous faites quelque chose de cool qui soit risqué ou imprudent (surtout des galipettes en planant).* Rachat : Soyez très très prudent.

Capacités Spéciales

Pouvoir des Rorquals : *Une fois par partie, vous pouvez appeler à vous un vieux rorqual des nuages et essayer de lui parler.*

Pouvoir du vol plané : *Vous êtes un homme-écureuil volant, capable de faire des bonds extraordinaires et de planer sur quelques dizaines de mètres.*

BLESSÉ ○ BOUDE ○ FATIGUÉ ○ PRÉSUMÉ MORT ○ ÉNERVÉ ○ PERDU ○ POURCHASSÉ ○ PRISONNIER ○

✢ Résumé des règles ✢

Faire un test

Quand vous tentez de surmonter un obstacle, vous devez jeter des dés à 6 faces (d6). De base, vous disposez d'un dé. Ajoutez-en un si vous avez un **Trait** qui peut vous aider. Si ce Trait a des **Étiquettes** qui s'appliquent à l'action tentée, ajoutez un dé de plus par Étiquette. Pour finir, ajoutez autant de dés de votre **réserve** personnelle que vous le désirez (votre réserve commence à 7 dés).

Jetez tous les dés que vous avez réunis. Chaque résultat de **4 ou plus** est un succès. Vous devez obtenir autant de succès que le demande le **niveau** de difficulté (généralement 3) pour surmonter l'obstacle.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2 = FACILE ; 3 = NORMAL ; 4 = AMBITIEUX ; 5 = EXTRÊME

Si vous réussissez, défaussez les dés que vous avez jetés (en incluant les dés de réserve que vous avez utilisés). Ne vous inquiétez pas, vous pourrez récupérer des dés de réserve plus tard.

Si vous ne réussissez pas, vous n'atteignez pas encore votre objectif, mais vous pouvez garder les dés de réserve (que vous avez) utilisés et **vous en ajoutez un de plus à votre réserve**. Le MJ pourra faire évoluer la situation d'une manière ou d'une autre et il se peut que vous puissiez retenter votre action.

Les conditions

Quand les événements le demandent, ou surtout quand vous ratez un test, le MJ peut infliger une **condition** à votre personnage : Blessé, Présumé mort, Fatigué, Énervé, Perdu, Pourchassé, Prisonnier ou autre.

Quand vous subissez une condition, cochez la case correspondante et décrivez comment c'est arrivé.

Aider

Si votre personnage a la possibilité d'en aider un autre, vous pouvez lui octroyer un dé de votre réserve. Dites ce que votre personnage fait pour lui venir en aide. Si le jet échoue, vous récupérez votre dé. En revanche, si c'est un succès, votre dé est perdu.

Les Clefs

Les Clefs sont un moteur essentiel de l'histoire. Vous êtes encouragés à en user et en abuser. Quand vous enclenchez une Clef, deux options s'offrent à vous : recevoir 1 **point d'expérience** (xp) et en donner un à un personnage de votre choix, ou bien ajouter 1 dé à votre réserve et à celle d'un autre personnage (avec une réserve maximum de 10 dés). Si vous vous mettez en danger à cause de votre Clef, vous recevez 2 xp ou 2 dés de réserve (ou 1 xp et 1 dé de réserve). Quand vous avez accumulé 5 xp, vous obtenez une augmentation à choisir parmi les options suivantes :

- ❖ choisir un nouveau **Trait** (basé sur ce que vous avez appris en jeu ou sur une expérience passée qui a été mise sur le devant de la scène) ;
- ❖ choisir une **Étiquette**, entre crochets par exemple, dans un Trait que vous possédez déjà ;
- ❖ choisir une nouvelle **Clef** (vous ne pouvez pas avoir deux fois la même Clef) ;
- ❖ apprendre un nouveau **Pouvoir** (si vous en avez les moyens).

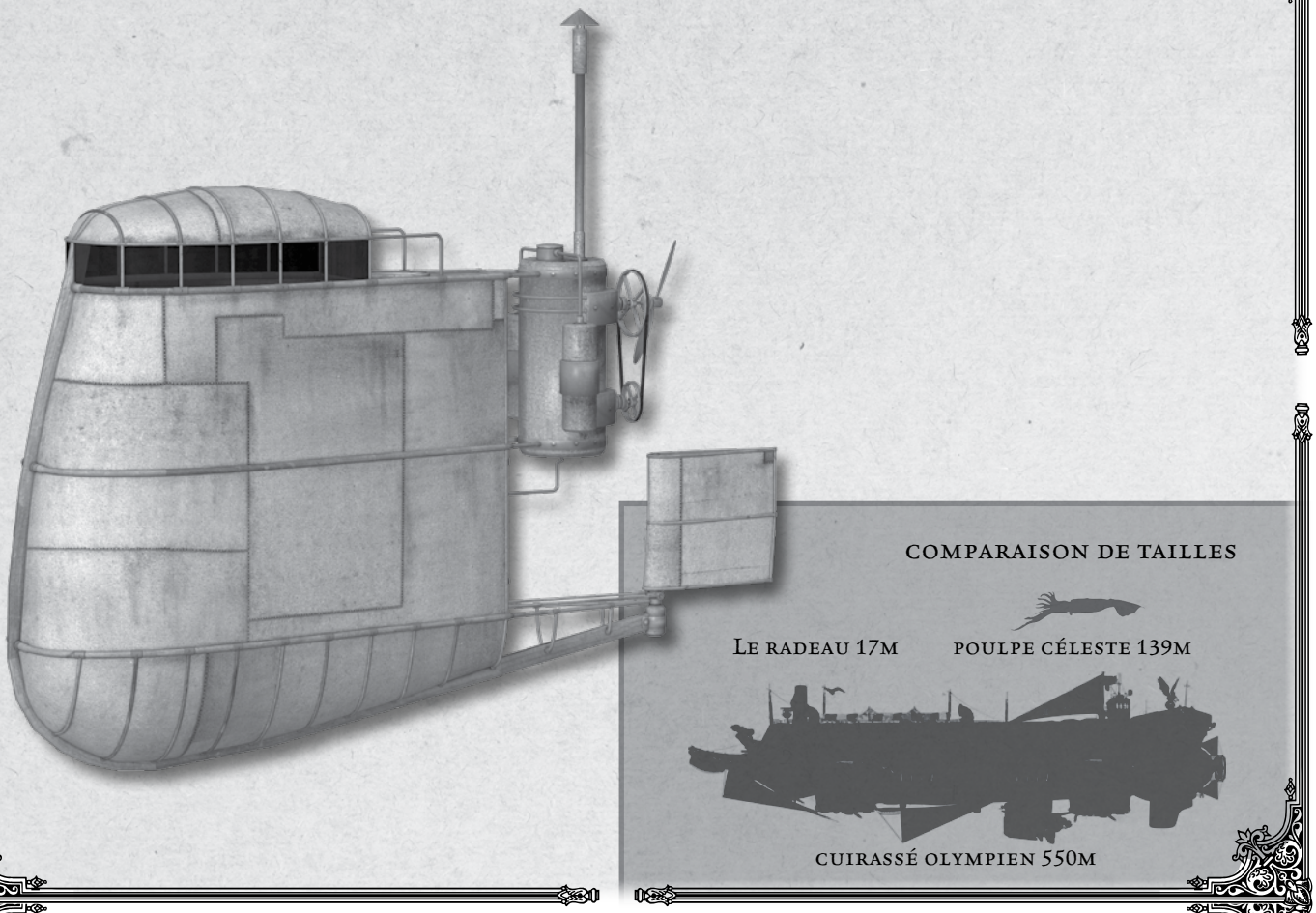
Vous pouvez, si vous le désirez, garder vos augmentations pour les dépenser quand bon vous semble, même en plein milieu d'un combat !

Chaque Clef dispose également d'une condition de **rachat**. Si les conditions du rachat se présentent, vous avez la possibilité d'effacer la Clef et d'en obtenir une autre, ainsi qu'une augmentation.

Remplissage de la réserve

Vous pouvez remplir votre réserve jusqu'à 7 dés en jouant une **scène de remplissage** avec un autre personnage. Selon la scène jouée, vous pouvez également vous retirer une condition ou récupérer l'utilisation d'un Pouvoir. Une scène de remplissage représente une bonne occasion pour poser des questions (en jouant son personnage) de façon à ce que les autres joueurs puissent décrire les aspects, motivations et secrets de leurs personnages : « Pourquoi t'es tu embarqué sur la *Cyrène muette* ? », « Tu penses quoi de la vieille dame bizarre qui parle aux mouettes ? », « Mais en fait tu faisais quoi aux abords des Vestiges ? », etc. Les scènes de remplissage peuvent aussi être des flashbacks.

✢ Le radeau de la Cyrène ✢



Statistiques

Dimensions : 13x17 m

Vivres : 5 jours pour 5 personnes

Charge maximale avant dislocation : 7 tonnes (dont 4 prises par le Canon-lumière)

Propulsion

Principale : Voile solaire

Ponctuelle : Une Bobine à vapeur réciproque presque vide

Vitesse de croisière : 10 nœuds (20 km/h)

Vitesse maximum : 15 nœuds (30 km/h)

Équipement sauvé in extremis

Armement de fortune : Un Canon-lumière sur affût (menace l'intégrité du radeau)

Senseur bricolé : Sondeur à réflexion polarisée (un peu floue)

Radio de détresse : Émetteur large bande à optomorse

Conditions

- ☐ Besoin de vapeur
- ☐ Besoin de vivres
- ☐ Besoin de munitions
- ☐ Endommagé
- ☐ Ralenti
- ☐ En perdition
- ☐ Démantelé

(NB : Le radeau de la Cyrène démarre avec les conditions Besoin de vapeur et Besoin de munitions cochées.)

✢ Mener le jeu ✢

Conseils, trucs et astuces pour le MJ

Écoutez et posez des questions, ne planifiez rien

Quand vous êtes MJ, n'essayez pas de planifier ce qu'il va se passer. Posez plutôt des questions, vraiment beaucoup de questions et orientez-les vers ce qui vous intéresse. Par exemple, Tata dorlote Uriah contre son gré. Demandez alors au joueur d'Aymeric : « Comment réagis-tu quand Uriah te donne des ordres ? Tu le trouves crédible ? » Ensuite, quand c'est évident que ça lui semble saugrenu : « Que lui rétorques-tu ? ». Il suffit d'en rajouter quelques autres dans le même genre et tout le monde commence à discuter et à jeter les dés pour imposer son point de vue.

Posez aussi des questions dans ce genre :

– Est-ce que quelque chose casse quand tu exécutes cette manœuvre de malade ?

– Le feu se propage et devient incontrôlable, vous ne croyez pas ?

– Ça m'a tout l'air d'être un plan audacieux. Par quoi commencez-vous ?

– Natasha, pourquoi aides-tu Aymeric alors qu'il remet en question la légitimité de l'Impératrice ?

– Tata, comment as-tu rejoint l'équipage de ces pirates ?

– Uriah, tu en penses quoi, quand tu vois Aymeric faire la leçon à Lady Blackbird ? Ça ne t'énerve pas un peu ?

– Pourquoi l'Impérium s'intéresse-t-il aux Vestiges ?

Continuez ainsi sur un rythme soutenu et le jeu se développera de lui-même.

Une partie du travail du MJ est d'écouter ce que disent les joueurs, prendre ce qui interpelle et le regarder sous tous les angles pour voir ce que l'on peut en faire.

Dites oui, trouvez des obstacles

Par défaut, les personnages peuvent faire tout ce qui est représenté par leurs Traits. En d'autres termes, ils sont compétents et efficaces. Il n'y a rien d'intéressant à demander un test quand il n'y a pas d'obstacle qui vaille la peine d'être surmonté. Dites simplement oui à l'action et posez des questions comme à l'accoutumée.

Mais soyez aussi à l'affût d'opportunités qui permettront de créer des obstacles alors que l'action se développe. Étant donné que vous orientez vos questions et que vous écoutez attentivement, les idées ne manqueront pas de surgir d'elles-mêmes et ce ne devrait pas être difficile de les trouver.

Les obstacles peuvent être des personnes (pirates, gobelins, impériaux, etc.), la météo, des monstres (poulpes célestes, anguilles volantes), des situations (feu, chute, tirs adverses, poursuite, évasion) ou quoi que vous puissiez imaginer d'autre.

Si un personnage tente une action qui n'est pas prévue dans ses Traits, il vous présente un obstacle sur un plateau : son manque d'expérience et d'entraînement. Il peut y avoir énormément d'imprévus intéressants quand vous ne savez pas ce que vous faites ! Aussi, il arrivera que certains joueurs tentent des actions vouées à l'échec de façon à ajouter des dés à leur réserve. C'est une bonne manœuvre de leur part et ça vous donne l'occasion de leur créer plus de problèmes. Tout le monde y gagne.

Le boulot du MJ

Écouter et réincorporer, jouer les PNJ avec panache, créer des obstacles intéressants et donner des conditions quand les événements l'exigent (surtout après un test échoué).

✢ Les péripéties ✢

Le radeau de la Cyrène

C'est une embarcation de bric et de broc créée dans l'urgence, mais pour l'instant elle tient. Pour l'instant…

Obstacles : Réparer les moteurs : 2. Maintenir l'intégrité de la structure : 3. Réparer le radeau en pleine tourmente : 5.

Escalade : Il faut des pièces de rechange, Le radeau doit être immobilisé pour les réparations, Le radeau se démantèle.

Cimetière des Léviathans

Entre les deux vortex du Maelström se trouve le dernier repos des gigantesques Léviathans des nuages mais aussi des créatures indésirables… Des épaves se sont accumulées durant des siècles à la bordure des deux vortex, attendant de se dégager de l'enchevêtrement de structures pour y plonger.

Obstacles : Repousser les requins des nuées : 3, Ne pas se faire repérer par les trafiquants d'ivoire : 3, Fuir les braconniers : 3, Les mettre hors d'état de nuire : 4. Aborder une épave : 3, Progresser de coque en coque à pied : 2, Éviter un Dévoreur de rouille : 3, Trouver des pièces de rechange : 4, Combattre un Dévoreur de rouille : 4.

Escalade : Des requins des nuées attirés par le sang, Les trafiquants « ripostent », Leurs harponneurs-canonniers ne sont pas en reste, Un vieux rorqual fou de rage ravage tout, Tomber dans les profondeurs d'une épave, Se perdre, Un Dévoreur de rouille s'intéresse au radeau, L'épave à laquelle est amarré le radeau se détache.

Les montagnes de Verre

Des grottes renfermant des mystères cachés, des corps congelés, et menant à la Cité perdue.

Obstacles : Manœuvrer dans la Vallée du vent : 4, Éviter un bloc de verre qui se détache : 3, S'engager dans les Grottes sifflantes : 3, Zigzaguer entre les stalactites : 2, Se dégager des toiles d'Araignées du Vide : 4.

Escalade : Plaqué sur une paroi, Bloqué par des éboulements, Un boyau trop étroit se termine en cul-de-sac, Une personne est encoconnée par une Araignée.

Le roi dans le monolithe cyclopéen

Dans un grand monolithe de verre noir repose le Roi-cristal endormi, qui à jamais dort mais n'est pas mort.

Obstacles : Parler aux rêves du Roi-cristal : 3, Détruire le monolithe : 4, Résister au cri du Roi-cristal : 3, Affronter le dément et les Cyrènes qu'il subjugue : 5, Traverser son maelström sonique : 4 ; Sceller le Roi-cristal : 5.

Escalade : Balles perdues (Blessé), Effondrement (Piégé), Subjugué par les rythmes hypnotiques du monolithe, D'autres entités sont relâchées du monolithe, Assourdi par les cris d'outre-tombe, Une onde sonique ravage les ruines, des éclats de verre volent dans tous les sens

Ruines cyclopéennes habitées par des dégénérés

Des ruines de cristal trop grandes pour l'homme se dressent sur moult blocs de Verre instables, et les descendants dégénérés de leurs habitants les hantent, capturant, dévorant ou sacrifiant les étrangers à leur idole de cristal noir.

Obstacles : Naviguer entre les blocs de Verre : 3, Sauter de roc en roc : 3, Repérer l'embuscade des dégénérés : 4, Distraire les dégénérés : 3, S'échapper dans les ruines : 4, Combattre les dégénérés : 4.

Escalade : Chuter dans une crypte (Perdu), Tomber dans un piège (Piégé), Un javelot de verre dans la jambe (Blessé), Effondrement d'un temple de Verre, Colonnes à effet domino, Capturé et attaché à un totem sacrificiel en cristal.

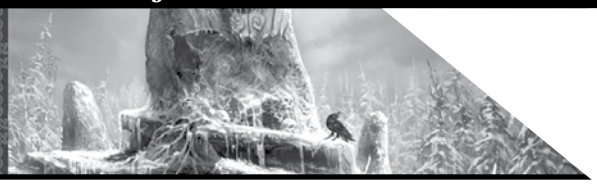
La pluie des Cyrènes

Alors que la pluie tombe, d'étranges chants résonnent dans les airs, faisant chanter chaque bloc de Verre. Puis les Cyrènes tombent des cieux !

Obstacles : Agir malgré la peur : 3, Se défendre lors de l'attaque en piqué : 5, Éviter les balles perdues : 3, Fuir : 3, Résister au chant des Cyrènes : 4, Sauver quelqu'un : 3, Tuer une Cyrène : 5.

Escalade : Glissade, Panique, Assourdi et aveuglé par la Pluie (Perdu), Saisi et emmené dans les airs (Prisonnier).

ANNÉE 2010



Un scénario de **Paul-Henri Verheve** • Illustration d'**Olivier Sanfilippo**

Le Péril d'Acier

pour *Les Ombres d'Esteren*

Pitch

Alors que les personnages atteignent un petit village difficile d'accès, ils découvriront qu'un aristocrate de sinistre réputation fait régner la terreur depuis le château en ruines qu'il a réinvesti. Il y travaille à reproduire un Artefact aussi dangereux que puissant, et rien ne semble pouvoir l'arrêter, à part peut-être les personnages, un mystérieux passeur et l'Artefact originel…

Ce canevas s'inspire de la BD du Chevalier Rouge de Willy Vandersteen intitulé « Le péril de bronze », n° 12 (VF) parue aux Éditions Érasme.

Prérequis : pour le combat et la scène finale, l'un des personnages doit disposer d'un score minimal de 1 en Magience pour se servir de l'invention en tant que Novice à l'aide d'une Discipline autre, par exemple de combat (*Livre I – Univers*, p. 266 et 267).

- Style : action / investigation
- Cadre : un village le long d'un cours d'eau de faible à moyenne importance
- Saison : qu'importe
- Durée : plusieurs heures

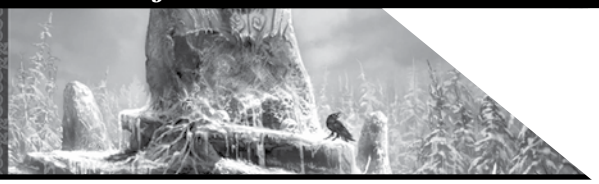
Racines

Il y a quinze ans de cela, des brigands ont attaqué le village. Les villageois ont alors détruit le pont afin de les empêcher de franchir le cours d'eau, mais le répit s'annonçait de courte durée, les brigands construisant des barges. Le village n'a dû son salut qu'à la collaboration d'un magientiste et d'un forgeron. Ensemble, ils ont conçu une machine magientiste, une sorte de squelette articulée qui décuple la force de son porteur. Elle a réduit les premiers brigands en pulpe et terrifié les survivants. Au retour, le magientiste a chuté accidentellement dans la rivière et s'est noyé avec l'appareil.

Michaël Janod travaillait sur les illustrations de ce scénario quand il nous a quittés. Olivier Sanfilippo lui rend hommage en prêtant ses traits au passeur et au décor des références graphiques à *Pirates !* et *Sur la route du maître*.

Rares sont les créations collectives dans le paysage ludique français. Plus que par son univers médiéval horrifique et gothique, **Les Ombres d'Esteren**, acte de fondation d'Agate Édition, se distinguait donc par le parti-pris d'un collectif – Forgesonges – fédéré par une direction artistique impeccable et une production « transmédia », appellation désormais surannée, mais alors très à la mode pour désigner les créations d'emblée déclinées sur plusieurs supports. Dans le cas d'*Esteren*, l'univers, d'abord graphique, devenait jeu de rôle, puis jeu vidéo, jeu de plateau et surtout musique, avec trois albums et plusieurs « Esteren Tour » parcourant la France, la Belgique et la Suisse. Quelques esprits chagrins firent remarquer que le supplément *Secrets*, qui devait apporter la cohérence à la gamme et permettre de jouer une longue campagne, souffrit de tous ces fers aux feux, mais *Esteren* n'en continue pas moins d'être joué et sa traduction en anglais a été primée aux Ennies.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/shadows-of-esteren



Il y a peu, l'un des fils du magientiste, Madrague, magientiste lui-même, s'est allié avec un aristocrate ruiné, Eliah, pour en fabriquer une nouvelle en prenant possession des plans et matériaux de son père et prédécesseur. L'aristocrate menace et persécute le village avec des truands à sa solde. Il projette de faire tomber sous sa coupe le village et d'autres communautés alentour.

Le cadet du magientiste, Jeremiah, a été recueilli par l'ancien passeur. Il n'a jamais révélé son origine et a pris la charge de son père adoptif à son décès.

Tronc

Il existe trois manières d'impliquer les PJ :

- Les PJ ne sont que de passage, mais ouverts à l'imprévu. Alors qu'ils cherchent à savoir comment poursuivre leur chemin, le pont étant détruit et en ruines, ils sont abordés par un passeur qui les invite à monter à bord de son bac. Son récit éveille leur intérêt. Traversant le village, les PJ sont témoins d'une agression sur le bailli et son assistant. Le bailli requiert leur aide afin de mettre un terme aux persécutions dont est victime la petite communauté et accepte toute proposition spontanée.
- Les PJ sont mandatés par une Loge (*Livre I – Univers*, p. 159) pour découvrir ce qui a pu advenir des travaux du défunt magientiste. Personne ne semble en avoir la moindre idée, pas même son fils Madrague. La Loge a engagé les PJ afin qu'ils collectent un maximum d'informations et documents. Dans cette configuration, les PJ sont confrontés au problème de la traversée.
- Les PJ sont envoyés par leur communauté, confrontée à un empoisonnement massif, afin de trouver un remède. Des enfants de leur communauté ont trouvé une décharge clandestine de déchets de raffinage enfouis depuis des années. Avec le temps, cette matière poudreuse noirâtre aux senteurs métalliques (*Livre I – Univers*, p. 262) a affleuré. Il s'agit d'un poison virulent (*Livre I – Univers*, p. 243), mortel, de 15. La vie de ces pauvres enfants ne tient plus qu'à un fil. Le chef de leur communauté a rapidement fait le lien avec les anciennes activités du magientiste et suppose que son laboratoire pourrait contenir de quoi concocter un remède. De fait, le Tonifiant contenu dans l'exosquelette donnerait aux jeunes victimes le coup de fouet leur permettant de survivre à cet empoisonnement. Des notes contenues dans les archives du château évoquent les propriétés curatives exceptionnelles de ce fortifiant et les mettront sur sa piste. Dans cette configuration, les PJ arrivent par les terres et connaissent déjà le passeur de réputation.

Un passeur bien opportun

Les PJ se trouvent le long de la berge de la rivière et sont certainement occupés à évaluer les moyens de la traverser. La rivière est assez profonde et son courant plutôt rapide en rend la traversée risquée. Une éventuelle tentative est jouée avec un jet de Natation compliqué (14) avec un malus égal au niveau de Protection. Le score de Vigueur détermine le nombre d'essais possibles. En cas de réussite, il s'écroule sur la rive, fourbu, avec une perte de points de santé équivalente au nombre d'essais. Chaque échec le maintient en apnée, lui faisant risquer la noyade à terme (cf. *Livre I – Univers*, p. 240). En outre, les abords de la rivière sont marécageux et un imprudent pourrait s'y embourber et s'enfoncer vers une mort aussi lente qu'inexorable s'il n'était secouru.

Au loin se dessine bien un pont, mais seuls subsistent les vestiges de ses fondations. Plus loin encore, à environ 5 km à l'ouest, il y a une petite île sur laquelle semble se trouver une place fortifiée. Mais le bras de rivière à cet endroit est des plus violents – jet difficile (17) et l'on devine sans peine pourquoi cette demeure fortifiée a été construite là. Une voix vient les tirer de leurs réflexions : un homme manœuvrant une barge à la gaffe les hèle, leur proposant de monter à son bord (1 dB /personne). D'une bonne trentaine d'années et de constitution robuste, il est taiseux de prime abord mais s'exprime avec beaucoup de correction. La qualité de l'éducation reçue ne fait plus aucun doute avec un jet d'Érudition standard (11). Le passeur s'appelle Jérémiah mais ne se présente pas sans y être invité et ne s'épanche pas sur son passé.

Il explique que le pont a été détruit il y a près de quinze ans, alors que le village était assiégé par des maraudeurs. Questionné sur la demeure fortifiée, il affirme qu'elle a été rachetée il y a peu par un aristocrate déplaisant dénommé Eliah, lequel emploie des brutes épaisses et un érudit de triste réputation dénommé Madrague, lequel travaille en laboratoire sur de bien sombres projets. Des rumeurs toutes plus incroyables les unes que les autres courent à son sujet ! Le MJ est invité à exagérer les choses et à ne pas se priver pour inciter les PJ à émettre les plus folles conjectures, telles que réanimation de cadavres, transmutation du plomb en or, lueurs verdâtres intenses et mystérieuses, etc. A priori, rien de magientiste… S'ils posent encore des questions, Jeremiah se déclare incompétent et leur conseille de rencontrer le bailli ou son adjoint au village.

Une fois les PJ au sec, il s'en retourne, maniant sa gaffe avec dextérité. Sans doute la manie-t-il aussi habilement comme arme de contact, au besoin – Gaffe (deux mains), 1 point de dégât. Les PJ n'ont pas vu la masure où il pourrait bien vivre. Il s'en va aussi mystérieusement qu'il était apparu.

Une embuscade qui tourne mal

Les personnages pénètrent dans le village, qui n'est à cette heure matinale éclairé que par faibles torches qui brillent aux carrefours stratégiques. Ce calme est vite troublé par les cris et les vociférations de quatre cavaliers visiblement éméchés (malus de 3 pour deux d'entre eux). Les fêtards se lancent dans une folle cavalcade au beau milieu des rues heureusement désertes et se dirigent vers l'auberge, réclamant que son tenancier leur ouvre les portes séance tenante, pour étancher leur soif !

Là, un homme d'armes, armé d'une arbalète à répétition, les interpelle. Il leur rappelle que le calme est de rigueur et qu'il est interdit par décret du bailli de porter des armes à l'intérieur du village. Les hommes lui rient au nez et rétorquent que ce village leur appartient et qu'il doit se plier à la loi d'Eliah, leur chef. C'est le moment que choisit le bailli pour se montrer, du haut d'un petit parapet. Il les menace de son arbalète, leur enjoint de descendre de leurs chevaux et de se rendre. Des personnages attentifs peuvent, en réussissant un jet de Perception difficile (17), apercevoir derrière lui un homme à pied s'apprêter à le saisir et le neutraliser à l'aide d'un lasso. Sans alerte de leur part, le bailli est violemment tiré en contrebas et projeté au sol. L'autre extrémité de la corde est attachée à l'un des chevaux, que son cavalier s'apprête à lancer au galop. Sans intervention des PJ, cette cavalcade le réduit en charpie. L'adjoint du bailli, projeté au sol par la ruade d'un cavalier, a lui aussi besoin d'aide alors que deux hommes descendent de cheval pour le rouer de coups.

La situation laisse une grande latitude aux PJ, tant les brutes sont occupées. L'homme au lasso est d'ailleurs désarmé. Seul un cavalier surveille encore les alentours. Un jet d'opposition de Perception et de Discrétion déterminera s'il remarque les PJ qui ne se sont pas encore dévoilés pour aider les hommes de loi et leur éviter la mort. Au terme de l'intervention plus que probable des personnages, les quelques hommes rescapés préfèrent se rendre plutôt que de lutter jusqu'à la mort. Une fois le calme revenu, il faudrait soigner le bailli et son assistant sans tarder avec un jet de Sciences, Mystères demorthèn ou Milieu naturel compliqué (14), pour leur faire regagner un point de Santé et éviter que leur état n'empire.

La menace du « Péril d'Acier »

Le bailli et l'adjoint se présentent et remercient vivement les PJ pour leur aide providentielle. Ils s'enquièrent de leur identité et de la raison de leur présence. Si le passeur ne l'avait déjà fait, ils expliquent brièvement la situation avant de se diriger vers la maison commune, fortifiée, avec les éventuels prisonniers. Peut-être l'un des mercenaires a-t-il eu l'occasion de s'enfuir et de prévenir leur chef de la tournure inattendue des événements.

Hommes de main

Ces hommes sont à la solde d'Eliah. Ils sont brutaux et violents. Ils commettent de nombreuses exactions à l'encontre des villageois, profitant de leur force et nombre pour les rançonner. Loups envers l'agneau mais soumis au plus fort, ils s'enfuient dès qu'ils sentent le rapport de force s'inverser.

Combativité : 5. Créativité : 3. Empathie : 1. Raison : 4. Idéal : 2.

Attaque : 12. Défense : 10. Rapidité : 6. Résistance mentale : 7.

Dégâts : 2 (arcs) ou 3 (hache, épée).

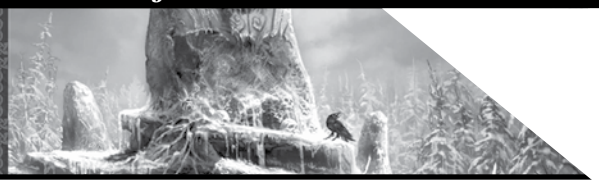
Protection : 0 à 2 (de aucune à cotte de cuir et cuir clouté).

Points de Santé : 19/14/9/5.

La maison commune

Il s'agit d'un édifice imposant et trapu de près de deux étages, doté de caves aménagées. Le bâtiment est en pierre, avec des tuiles posées sur sa lourde charpente, une structure qui le met à l'épreuve des incendies. Les chevaliers hilderins établissaient jadis ce type de poste de garde pour œuvrer en toute quiétude et résister aux assauts de feondas ou de brigands. Du grenier à la cave, la maison est organisée comme suit :

- Le deuxième étage comporte les appartements privés des officiers, à savoir le bailli et son assistant, un dortoir où les PJ peuvent séjourner, ainsi qu'un bureau qui fait office de salle de réunion. Il est en partie construit sous les combles.
- Le premier étage consiste en un grand hall de réception, qui sert aussi d'abri. C'est par cet étage que l'on accède à la maison après avoir gravi un escalier assez raide.
- Au rez-de-chaussée, la plupart des murs sont aveugles. Seules quelques meurtrières étroites et munies de barreaux apportent un peu de lumière. Sont entreposés ici des vivres, des tonneaux d'eau potable et des râteliers d'armes et d'armure, la plupart vides, ainsi qu'une petite réserve de flèches. Les portes et fenêtres sont bardées de fer et renforcées de rivets métalliques.
- À la cave se trouvent les geôles où l'on peut tenir emprisonnés près d'une dizaine d'individus, fermées par de lourdes herses. Enfin, un puits permet d'accéder à de l'eau potable. Son existence est soigneusement dissimulée aux yeux des détenus.



Interroger les mercenaires faits prisonniers

Les mercenaires sont des durs à cuire, habitués à la captivité et la violence. Les PJ peuvent les amener à parler à l'aide d'un jet d'Intimidation compliqué (14). Quand ils évoquent les travaux de Madrague, ils sourient méchamment, car il est en train de mettre au point « un monstre de métal surpuissant et indestructible qui va vous faire regretter d'être nés ».

Si l'un des hommes s'enfuit ou si les PJ décident de les relâcher, ils ne demandent pas leur reste et crient qu'ils vont bien vite devoir se soumettre quand le « Péril d'Acier » sera prêt et fera régner la terreur et la toute-puissance d'Eliah sur la région ! S'il le faut, Jeremiah le passeur leur fera part de ses craintes en leur rappelant les tristes et terribles événements qui ont marqué la région une quinzaine d'années auparavant.

Branches

Les PJ sont maintenant au courant de la menace qui plane et vont devoir s'organiser pour y faire face. Réunis au sein de l'ancienne maison fortifiée des chevaliers hilderins, ils tiennent un conseil de guerre.

1. Agir avec circonspection

Avant de se lancer à corps perdu dans la bataille, il est souhaitable que les personnages se préparent soigneusement.

Récupérer l'attirail du magientiste : Jeremiah connaît l'endroit où son père a immergé son travail. Il prête son concours pour récupérer l'artefact du magientiste, mais il faut descendre au fond de l'eau, réussir un jet de Perception difficile (17) afin de le repérer dans le fond vaseux couvert d'algues et de mousses, puis le harnacher. Cela fait, à l'aide de poulies et de cordes tirées par des chevaux, ou d'une poulie magientiste, il est possible de le tracter jusqu'à la surface et de le coucher sur un palan. Bien que terni par le séjour au fond de l'eau, l'artefact dégage déjà une impression de puissance, mais il faut encore le remettre en état de marche. L'aide du forgeron du village est offerte.

Évaluer les forces en présence : en termes mécaniques, les PJ effectuent les repérages en opposant des jets de Perception aux jets de Discrétion de 4 (1 en Voie de l'Empathie et 3 en compétence Discrétion) des hommes d'Eliah. Ils peuvent collecter les informations suivantes :

- Un petit nombre d'hommes en armes monte la garde sur les murailles. Ils sont plus nombreux aux créneaux du côté de la rivière.
- La porte principale n'est plus défendue par une herse ou un pont-levis. Des hommes gardent l'entrée voûtée. D'autres sont réunis dans la cour principale à jouer aux dés ou à s'occuper des chevaux du côté de l'écurie.
- À l'intérieur du corps de logis, Madrague occupe les sous-sols tandis qu'Eliah occupe une partie du premier étage. Le reste est insalubre, la toiture, complètement pourrie, s'étant écroulée.
- La plupart des hommes se tiennent au rez-de-chaussée, là où ils peuvent, car il y a visiblement beaucoup de monde. Les dortoirs et le hall central grouillent d'activité. Ces hommes ne sont pas tous en armes, mais peuvent l'être assez rapidement.
- L'édifice offre des ouvertures faciles aux grimpeurs, sous forme de jets d'Escalade standard (11). La muraille effritée comporte assez de saillies pour que les prises soient nombreuses jusqu'au premier étage, où l'on peut, par une fenêtre étroite, accéder aux appartements d'Eliah. De là, une volée d'escalier donne accès au rez-de-chaussée, puis au sous-sol.

2. Agir avec détermination

Après avoir mesuré les forces en présence, les personnages vont devoir passer à l'action, mais une attaque de front est vouée à l'échec.

Sabotages : pénétrer dans l'enceinte du château avec discrétion, se diriger vers les écuries et y bouter le feu pour faire fuir les bêtes ; trouver le râtelier d'armes et la réserve de flèches pour les détruire ou les piller.

Trouver des flux : l'artefact requiert une grande variété de flux, des ressources aussi dangereuses qu'interdites. Heureusement, Jeremiah connaît les cachettes de son père. Ses cartouches se trouvent au château, dans un sous-sol proche de la rivière. On y accède par un soupirail renforcé de barreaux mal scellés et caché par une épaisse végétation. La traversée à la nage impose un test de Vigueur (17), la présence de gardes sur les murailles un jet de Discrétion compliqué (14), le retrait des barreaux un test de Combativité compliqué (14). En cas d'échec, il faut refaire un jet de Discrétion standard (11). En cas de tentative en barque, une pluie de flèches s'abat sur les personnages. Au retour, une fois toutes les articulations huilées et les appareils alimentés en flux, l'artefact se redresse dans un grondement sourd permanent accompagné de cliquetis incessants, l'appareillage est en état de marche.

3. À vaincre sans Péril, on ne triomphe pas

Dans le meilleur des cas, les personnages s'engagent dans un combat de robots, à la condition que l'un d'entre eux dispose de la Discipline Artefact de combat. Mirabelle parmi les prétirés, en a une bonne connaissance théorique (5 en Raison, 2 en Discipline d'Artefact de combat). À défaut, Jeremiah y aura été formé par son père (3 en Raison, 4 en Artefact de combat). Quant au pilote ennemi, Madrague, il connaît la théorie, mais a fait peu d'essais (4 en Raison, 3 en Artefact de combat).

Magrague a pris place aux commandes de sa machine et se précipite vers le village pour le prendre d'assaut, accompagné de plusieurs dizaines d'hommes. Sans dévier et sans tarder, ils se précipitent vers la maison fortifiée pour abattre le gros de la résistance. Leur plan implique de défoncer la porte d'entrée à l'aide d'un bélier, mais sa solidité laisse le temps de leur envoyer des projectiles. Bien organisés, ils forment une sorte de tortue qui leur confère une Protection équivalente à une bouclier. Dès que la porte cède, ils se ruent dans le bâtiment avec hargne, en hurlant « Pas de quartier ! ».

Hors de l'édifice se déroule un furieux combat où deux créatures de métal s'affrontent dans un combat dantesque risquant bien de détruire quelques habitations et de faire des victimes au passage. En cas d'échec critique, demandez au joueur s'il préfère écraser une maison ou se mettre en danger pour épargner les habitants. Madrague, lui, n'a pas ces scrupules.

Feuilles

La menace pesant sur le village levée, le bailli et son adjoint reprennent la main et s'emparent du château. Plus tard, ils y établissent un avant-poste de chevaliers hilderins pour défendre la région contre les maraudeurs et feondas. Eliah, s'il a pu s'enfuir, ne revient pas.

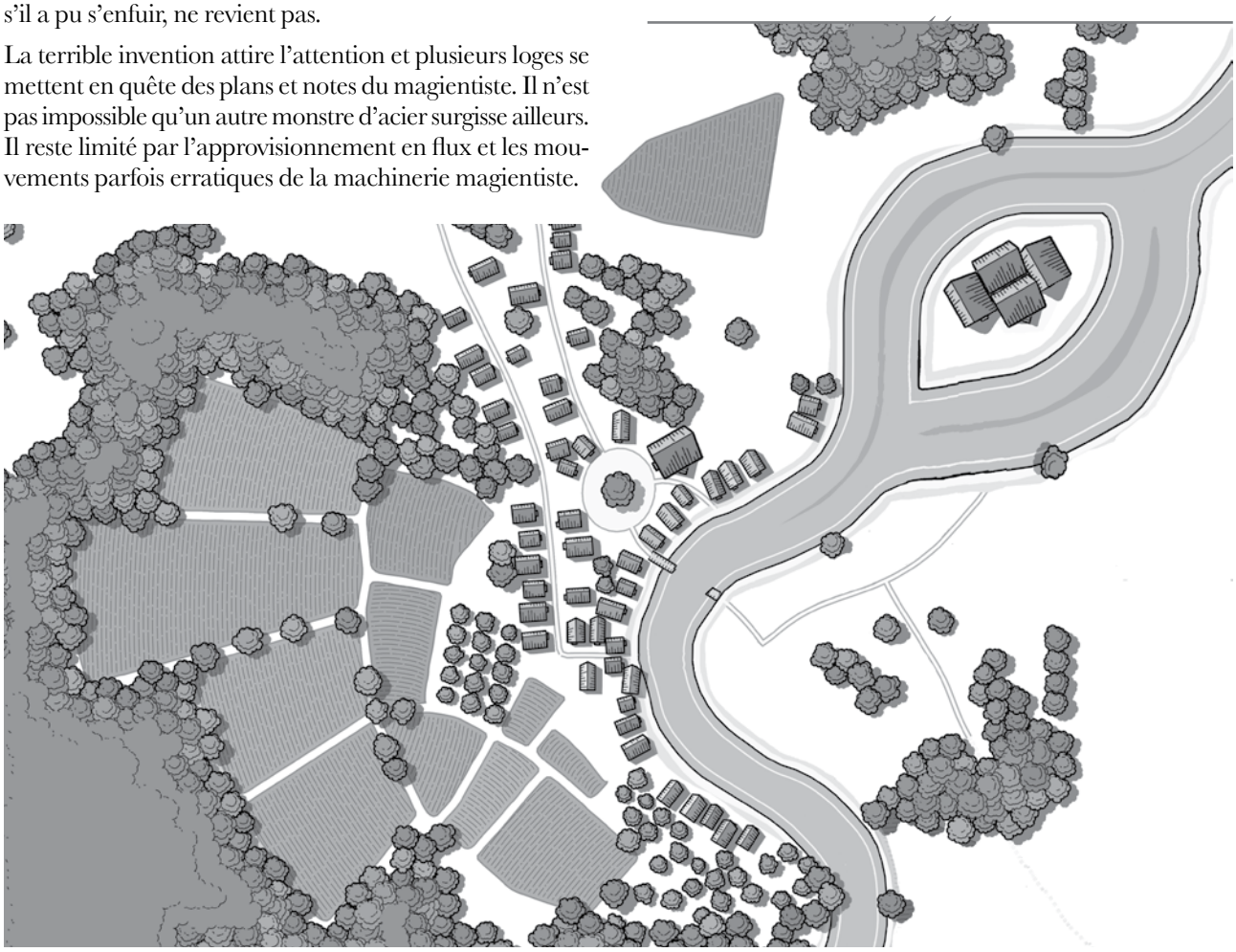
La terrible invention attire l'attention et plusieurs loges se mettent en quête des plans et notes du magientiste. Il n'est pas impossible qu'un autre monstre d'acier surgisse ailleurs. Il reste limité par l'approvisionnement en flux et les mouvements parfois erratiques de la machinerie magientiste.

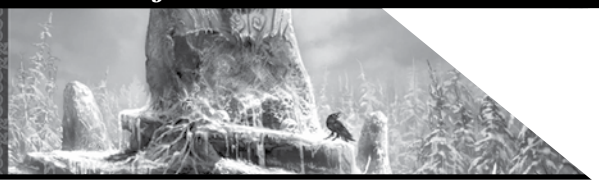
Péril d'Acier

Type de flux : végétal / organique / minéral
Consommation : 1 charge / 2 heures ou 1 charge / décharge
Réservoir : 8 charges (4/3/1)
Résistance : 5 (actuellement 3) – cf. Réparation d'un artefact, Livre 1 – Univers, *p. 266*
Vulnérabilité : humidité, chocs et eau
Ergonomie : 0
Dégâts : 2 à 4

Il s'agit d'un exosquelette composé de tôles métalliques rivetées assurant une Protection de 4, telle une Armure de plaques. Le pilote, qui doit posséder la compétence Artefact de combat, dispose à sa droite d'une Pince broyeuse (1 charge) et d'une Scie mécanique (1 charge), et à sa gauche d'un champ de répulsion, similaire à un Gantelet énergétique avec 3 charges (*Livre I – Univers*, p. 268), et d'un injecteur de Tonifiant (3 charges).

L'apparition du Péril d'Acier sur un champ de bataille provoque une peur panique. En cas d'échec à un jet compliqué (14) de Résistance mentale, il faut s'enfuir (Fuite, *Livre I – Univers*, p. 271). La difficulté monte à difficile (17) au premier blessé et à très difficile (20) au premier décès.





PRÉTIRÉS

Worlen Aderhold, négociant ruiné (rural et noblesse), 35 ans

Voies : Combativité : 1, Créativité : 4, Empathie : 5, Raison : 2, Idéal : 3
Compétences : Artisanat (Créativité) : 3, Combat au contact (Combativité) : 3, Érudition (Raison) : 1, Milieu naturel (Empathie) : 3, Mystères Démorthen (Empathie) : 1, Prouesse (Combativité) : 2, Relation (Empathie) : 5, Baratin (Empathie) : 6, Connaissance Faction (maison des Monnaies, Univers, p. 86) : 6, Représentation (Créativité) : 1, Voyage (Empathie) : 2
Revers : Pauvre / Seul / Adversaire (Arweal)
Avantages/désavantages : Charismatique : +1 Relations/Représentation, Esprit solide : +1 Résistance mentale, Intuitif : +1, Mystères Démorthen/Voyages/Relations
Santé mentale : Résistance mentale : 8, Conscience : 5, Instinct : 5, Trauma : aucun
Combat : Attaque : 4 (Arme : épée longue, dégâts de l'arme : 3)
Attitude offensive : 2, Attitude défensive : 2 (Défense : 14), Attaque rapide : Rapidité 8 (Défense : 10), Mouvement : Prouesse et Défense : 14
Défense : 12 (protection : /), Rapidité : 6. Potentiel : 2
Vigueur : 10
Point de survie : 3

Plutôt charismatique et débrouillard, Worlen devait reprendre dignement les affaires de sa famille mais il n'a hérité que de dettes. Une fois ses propres économies englouties, la solitude est venue avec la pauvreté. Depuis, il broie du noir et sombre dans le pessimisme. Il en veut à Arweal, qu'il estime être à l'origine de la ruine de sa famille. C'est au moins un sérieux concurrent, et peut-être un ennemi qui les a coulés. Intuitif, Worlen a survécu en bourlinguant à gauche à droite. Il espère renouer avec quelques contacts à Osta-Baille pour y relancer une affaire.

Personnalité
Traits de caractère : Débrouillard, Pessimiste

Désordre latent : /

Équipement
Worlen ne possède pas grande chose, si ce n'est l'épée de sa famille et quelques parchemins sur lesquels il a inscrit la liste des contacts encore fidèles, ainsi que 3 parchemins vierges, de l'encre noire et une plume.

2d10 daols de braise

Etat de santé

Bon		OOOOO
Moyen	-1	OOOOO
Grave	-2	OOOO
Critique	-3	OOOO
Agonie		O

Clara Mirabelle, aventurière érudite (ville et noblesse), 20 ans

Voies : Combativité : 2, Créativité : 4, Empathie : 3, Raison : 5, Idéal : 1
Compétences : Artefact de combat (Raison) : 2, Combat au contact (Combativité) : 2, Érudition (Raison) : 6, Politique (Raison) : 5, Principes magientistes (Raison) : 6, Magience (Raison) : 1, Occultisme (Raison) : 1, Perception (Raison) : 2, Relation (Empathie) : 2, Représentation (Créativité) : 2, Sciences (Raison) : 4, Tir et Lancer (Combativité) : 1
Revers : /
Avantages/désavantages : Aisance financière : +20 dA, Vif d'Esprit : +1, Sciences/Magience/Occultisme, Lettré : +1, Érudition
Santé mentale : Résistance mentale : 7, Conscience : 7, Instinct : 5, Trauma : 00
Combat : Attaque : 3 (Arme : Poignard, Dégâts de l'arme : 1)
Tir et lancer : Dague (Dégâts de l'arme : 1, Portée : 3 mètres)
Attitude offensive : 5. Attitude défensive : 1 (Défense : 16). Attaque rapide : Rapidité 6 (Défense : 10). Mouvement (Prouesse et Défense) : 16
Défense : 13 (Protection : /). Rapidité : 4, Potentiel : 2
Vigueur : 10
Point de survie : 3

De noble extraction, Mirabelle tient son savoir de ses précepteurs, tous de grands érudits. Lassée de la poussière des grimoires et de la prudence de professeurs gâteux, elle cherche à faire ses propres découvertes, loin de sa famille et de ses attaches. Ingénieuse, elle s'en est toujours bien sortie jusqu'à maintenant mais un doute l'étreint. Était-ce la bonne chose à faire ? Elle hésite désormais souvent sur la route à prendre et l'attitude à adopter.

Personnalité
Traits de caractère : Ingénieux, Doute

Désordre latent : /

Équipement
Une chandelle pour parcourir de nombreux ouvrages dans de vastes et sombres bibliothèques. Des notes et des schémas griffonnés dans un petit carnet à la couverture de cuir, une plume et du fusain, deux encriers, l'un noir et l'autre sépia.

2d10 daols d'argent + 20 daols d'argent

État de santé

Bon		OOOOO
Moyen	-1	OOOOO
Grave	-2	OOOO
Critique	-3	OOOO
Agonie		O

XP : 5

Erwan Dusteblanc, investigateur (ville et noblesse) mélancolique, 30 ans

Voies : Combativité : 1, Créativité : 2, Empathie : 4, Raison : 5, Idéal : 3
Compétences : Combat au contact (Combativité) : 3. Érudition (Raison) : 3. Perception (Raison) : 5, Observation : 6, Occultisme (Raison) : 1, Relation (Empathie) : 2, Science (Raison) : 2, Médecine : 6), Tir & Lancer (Combativité) : 1, Voyage (Empathie) : 1
Revers : Amour tragique / Séquelle
Avantages/désavantages : Ouïe fine : +1, Perception aud., goût, odorat, Bonne vue : +1 Perception/Tir & Lancer, Instinct de survie
Santé mentale : Résistance mentale : 8. Conscience : 8. Instinct : 3. Trauma : 000000
Combat : Attaque : 3 (Arme : Bâton de marche ferré (carath), Dégâts de l'arme : 2)
Tir et lancer : Arbalète (Dégâts arme : 2, Portée : 24 mètres)
Attitude offensive : 6, Attitude défensive : 2 (Défense : 16), Attaque rapide : Rapidité 7 (Défense : 12). Mouvement (Prouesse et Défense) : 16
Défense : 14 (protection : /). Rapidité : 5. Potentiel : 2
Vigueur : 10
Point de survie : 4

Concentré, Erwan a depuis sa plus tendre enfance porté intérêt à son environnement. Il se soucie du détail, tout l'intéresse et tout l'intrigue. Curieux, il s'aventurait et furetait partout jusqu'à ce qu'adolescent, il fasse, en explorant d'anciennes ruines, une mauvaise chute qui le handicape encore aujourd'hui. Il boîte et doit s'aider pour marcher d'un bâton qui, entre ses mains, constitue une redoutable arme de contact. Il a toujours eu une passion pour la mécanique et il a appris à manier une arbalète, une arme qui le fascine ! Sa démarche hésitante se traduit aussi dans ses relations, parfois difficiles, avec les gens et une faible estime de lui-même. Pour comble, l'amour de sa vie est décédée très jeune d'une cruelle et longue maladie. Il a préféré partir pour oublier sa dulcinée, Clara, ou du moins ne pas penser sans cesse à son absence.

Personnalité
Traits de caractère : Concentré, Mésestime de soi

Désordre latent : Mélancolie

Équipement
Un petit carnet dans lequel il prend régulièrement des notes de sa belle écriture, une loupe à main, qu'il sort à la moindre occasion, et une lanterne à huile pour éclairer les détails. Une douzaine de carreaux complète son équipement.

2d10 daols d'argent

État de santé

Bon	OOOOO
Moyen -1	OOOOO
Grave -2	OOOO
Critique -3	OOOO
Agonie	O

Olivia « Zipzap » Walsh, petite voleuse (ville et roture), 22 ans

Voies : Combativité : 4, Créativité : 5, Empathie : 3, Raison : 1, Idéal : 2
Compétences : Combat au contact (Combativité) : 2, Discrétion (Empathie) : 5, Furtivité : 6, Milieu naturel (Empathie) : 2, Perception (Raison) : 3. Prouesse (Combativité) : 3. Relation (Empathie) : 1. Tir et Lancer (Combativité) : 2
Revers : Violence / Trauma permanent
Avantages/désavantages : Vue perçante : +2 Perception, Tir et Lancer. Leste : +1 Défense, Discrétion. Fragile : -1, Survie
Santé mentale : Résistance mentale : 7. Conscience : 3. Instinct : 9. Trauma : 0000000
Combat : Attaque : 9
Tir et lancer : Dague (Dégâts de l'arme : 1, Portée : 3 mètres)
Attitude offensive : 12, Attitude défensive : 7 (Défense : 11), Attaque rapide : Rapidité 9 (Défense : 7), Mouvement (Prouesse et Défense) : 11
Défense : 9 (Protection : 1 – cotte de cuir), Rapidité : 7, Potentiel : 3
Vigueur : 10
Point de survie : 2

Olivia a vécu une enfance courte et violente. Elle a vite quitté le foyer familial. Ses parents tenaient une auberge où rixes et règlements de compte étaient de règle : la pègre s'y rassemblait, armes à la main et dégainées, prêtes à frapper à moindre bruissement ou haussement de ton. Avec une telle éducation, il ne lui a jamais semblé problématique de se servir dans les poches et bourses des autres : survivre implique de prendre ce que les gens ne sont pas capables de protéger. Tôt ou tard, quelqu'un d'autre l'aurait fait. Elle est toutefois très réceptive aux autres et s'attache vite, même si elle prétend le contraire. En cas de danger, rien ni personne ne peut l'empêcher de s'interposer. Sa cotte de cuir lui a souvent sauvé la mise.

Personnalité
Traits de caractère : Réceptif, Immoral

Désordre latent : Exaltation

Équipement
Olivia préfère ne pas s'encombrer de choses inutiles et refourgue ce qu'elle chipe à la première occasion. Elle possède un pied de biche pour forcer les portes, ne s'ennuyant pas les crocheter, et n'hésite pas à s'en servir comme arme de corps à corps. Sa cotte de cuir, déjà bien entaillée, lui a permis bien souvent de survivre aux coups de surin d'un rival de la pègre.

2d10 daols d'argent

État de santé

Bon	OOOOO
Moyen -1	OOOOO
Grave -2	OOOO
Critique -3	OOOO
Agonie	O

ANNÉE 2011

Un scénario de **Benjamin Kouppi** • Illustrations de **Stéphane Sabourin**

Les Enfants loups

pour *Tenga*

Une mère et ses deux enfants doivent quitter la grande ville et commencer une nouvelle vie à la campagne. Ils cachent en effet un terrible secret : leur père était un loup. Ils en portent le deuil, mais aussi un don terrible, celui de changer de forme. Ils auront à le maîtriser et à choisir entre leurs deux natures.

Comme on l'aura deviné, ce scénario transpose l'intrigue du film *Les enfants loups – Ame et Yuki*, de Mamoru Hosoda (2012) dans le Japon médiéval de *Tenga*. Son visionnage, ou la lecture du manga, est vivement conseillé. Le scénario est prévu pour trois personnages : la Mère, l'Aînée et le Cadet. À deux joueurs, le rôle du Cadet est supprimé.

Du bon usage du contrat social

Les points suivants doivent faire l'objet d'un accord préalable :

- La tablée a envie d'explorer des thématiques peu courantes en jeu de rôle : l'éducation d'un enfant, le deuil et le passage à l'âge adulte.
- Le fantastique n'a d'autre fonction que de renforcer des thématiques humaines. Élever un enfant-loup, c'est élever un enfant difficile. Hésiter entre sa nature de loup et d'homme, c'est se déterminer au seuil de l'âge adulte.
- Les joueurs évoqueront ce que ressent leur personnage, pour explorer son intimité, d'eux-mêmes ou en répondant aux questions du meneur.
- Un enfant n'est pas un chiard qui ne s'arrête jamais. Ce que lui dit la mère compte pour lui. Il s'agit d'explorer une relation parent-enfant, pas de rester sur un comportement stéréotypé.

On croyait que tout avait été écrit sur le Japon médiéval quand **Tenga** est sorti aux éditions John Doe et a démontré le contraire. Prenant plusieurs partis-pris esthétiques forts, Jérôme Larré y faisait le choix d'un traitement réaliste et historique du contexte de l'unification de l'archipel, lequel est très éloigné des clichés sur le Japon immuable. Plus subtilement, il émulait le genre littéraire, théâtral et cinématographique du *gidai geki*, ce drame historique à la japonaise qui a donné des films sublimes comme *L'intendant Sancho* ou *Goyokin*.
Pour rendre cet univers, le système de *Tenga* faisait la synthèse de plusieurs années de recherche forgienne avec des systèmes plus traditionnels : le classique Caractéristique / Compétence y rencontre un système de dépassement, des points de confiance et, surtout, un arc narratif de personnage défini par sa Révolte, son Ambition et son Karma, un destin auquel il échappera peut-être. Ces choix ont permis à un public plus large que celui des jeux indépendants d'apprécier des mécaniques novatrices, ce qui rend *Tenga* si marquant dans le paysage rôliste.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/tenga/tenga-fr

Stephsabino3

- On donnera si possible les rôles des enfants à des joueurs qui sont déjà parents. À partir de leur expérience, du souvenir de leurs échecs et de leurs succès, ils pourront déterminer comment réagissent leurs personnages à l'éducation donnée par leur mère.
- On donnera si possible le rôle de la mère à celui ou celle qui n'a pas d'enfants. Il en résultera davantage de fraîcheur, et certaines scènes seront plus propices à faire émerger les petites maladresses susceptibles de causer malentendus et peurs irrationnelles.
- Le père est mort, la mère a choisi de quitter la ville pour donner à ses enfants un cadre plus propice à l'épanouissement de leur deux natures. Pourtant, deux actes antérieurs seront joués. Ils ne peuvent pas remettre en question ces événements et décisions. Par contre, ils permettent de déterminer la manière dont ils ont été vécus. C'est tout aussi important pour l'avenir de la famille.
- À partir du 3e acte, la conclusion des scènes est toujours très ouverte, mais leur enchaînement reste délibérément dirigiste. L'objectif est de saisir plus de 15 ans de vie en une séance.
- Discutez des enfants et des grossesses à problèmes avant la partie. C'est à la fois un moyen d'impliquer vos joueurs et de préparer en douceur la scène 3 de l'Acte 1, qui est construite pour les sortir de leur zone de confort.

Le destin de la Mère

La partie répond aux questions suivantes : comment élever seule des enfants très difficiles ? Comment leur donner une éducation en l'absence de tout repère ? Comment reconstruire sa propre vie, sa vie de femme ?

Révolte *: S'être éprise d'un homme-loup*
Ambition *: Donner la meilleure éducation possible à ses enfants*
Karma *: Se sacrifier pour ses enfants*
Valeurs *: Enfants (4)*

Génération *: Jeune, puis Adulte*
Privilège(s) *: Inébranlable*

Aplomb *: Accompli*
Calligraphie *: Vagues Notions*
Commerce *: Vagues Notions*
Étiquette *: Notions*
Influence *: Notions*
Intendance *: Notions*
Médecine *: Vagues Notions*

VIG*ueur 13*
VIV*acité 8*
PER*ception 13*
ESP*rit 13*
DET*ermination 14*
TAL*ent 13*

Le destin des enfants

La partie répond aux questions suivantes : comment entrer dans la vie ? Comment trouver une place dans la société quand on hésite entre l'homme et le loup ? Et dans quelle société, celle des hommes ou celle des loups ?

La Révolte est choisie en cours de partie. Entre chaque acte, le meneur demande si un choix commence à se dessiner. « Être né homme-loup » peut suffire, mais d'autres émergeront peut-être de la fiction, comme « Avoir vu son père mourir sous les coups de la foule » ou « Avoir été rejeté(e) par la communauté ».

L'Ambition est choisie au début de l'Acte 3. Exemples : « Protéger mon Frère », « Devenir totalement humain(e) », « Atteindre le sommet de la montagne », « Rejoindre une meute ».

Le Karma des Enfants est par défaut : « Avoir à choisir entre ses deux natures ». Exemples alternatifs : « Régner sur la forêt », « Tomber amoureux(se) d'un(e) humain(e) ».

Une vie, une séance

Chaque scène est construite autour des questions posées par le destin de la mère et des enfants et s'achève une fois que des éléments de réponse ont été apportés. Entre deux actes, les années passent et les enfants grandissent. En tenant compte de l'issue des différentes scènes, les joueurs se mettent d'accord sur l'évolution des personnages. Ils peuvent aussi introduire d'eux-mêmes de nouveaux PNJ ou de petits événements qui seront repris à l'acte suivant. Au début de chaque acte l'Ambition, le Karma, les Valeurs et les points de confiance sont modifiables. Par exemple, si un conflit entre les enfants se dessine, un joueur désireux de pousser la partie vers le drame peut opter pour « Devoir choisir entre ses enfants » pour la Mère.

Les scènes proposées sont faciles à mettre en œuvre et ne dépendent pas des évolutions des personnages. Charge au meneur et aux joueurs d'en introduire au moins une autre plus directement liée au cours de la partie. Les Valeurs, le Karma et l'Ambition servent alors de guide : la scène doit les mettre à l'épreuve.

Évolution des personnages

La Mère est créée comme un personnage Jeune. Pour simuler son changement de vie, elle reçoit 8 XP après la mort de son compagnon et peut ensuite les investir à tout moment. Ils seront utiles pour acheter des compétences lors de l'installation au village (par exemple Artisanat – Agriculture) ou même en chemin, les rencontres étant autant d'occasions d'apprendre les compétences de sa nouvelle vie. Elle est alors l'objet d'une scène d'augmentation.

Les Enfants sont créés avec 45 points de Caractéristiques et 4 points de Compétences. À chaque acte, ils reçoivent 4 points de Caractéristiques et 2 points de Compétences qu'ils peuvent dépenser à tout moment. Si la dépense n'est pas déjà justifiée par l'action, elle déclenche une scène d'augmentation. Le cas échéant, elle met en valeur un choix sous-jacent entre leurs deux natures.

À la création, les enfants reçoivent gratuitement l'Avantage « Métamorphose ». En conditions normales, ils se transforment à loisir en enfant-loup et en loup. En situation de stress, ils sont confrontés au risque d'une métamorphose involontaire. Une réussite normale en Discipline permet d'éviter la transformation (VOLonté pour l'Effort). Une réussite partielle implique un compromis : transformation d'un membre, transformation complète mais lente. Caractéristiques et compétences ne changent pas entre leurs deux formes : le meneur doit adapter ses descriptions et le potentiel de chaque compétence en fonction de la situation.

Acte 1 : Amour

Le décor est urbain. Peu importe qu'il s'agisse de Sakai ou d'Edo. Posez la situation avec la Mère et finalisez la création du personnage. Pourquoi est-elle venue s'installer en ville ? Pourquoi a-t-elle été rejetée par sa famille ? Quel métier a-t-elle appris ? Quelles sont ses fleurs préférées ? Ses lieux de prédilection ? Que fait-elle de son temps libre ?

À partir des réponses, faites en sorte que le Père présente – sous sa forme humaine – des centres d'intérêt, un tempérament ou des rêves communs aux siens. Votre travail est maintenant de les rapprocher.

Première rencontre

Servez-vous des lieux que la Mère apprécie ou de son lieu de travail. Le Père exerce des petits métiers : une commande ou une livraison chez elle peuvent faire l'affaire. En groupe, avec d'autres travailleurs, profitez-en pour le présenter comme un être singulier, et donc digne d'intérêt. À une Mère de nature contemplative, figurez-le en admiration devant un agencement de fleurs ou cherchant un point de vue sur les toits de la ville. En contrepoint, ses camarades demandent à boire ou la pièce. En deux ou trois rencontres, cultivez les différences qui plaisent.

Idylle

La Mère peut prendre l'initiative du premier rendez-vous sans remettre en cause les convenances mais n'attendez pas plus de trois rencontres. Demandez-lui où elle veut aller, créez des petits rituels (promenades, déjeuner, contemplation des lumières de la ville). Une fois la relation développée, alors que la nuit est déjà pleine d'étoiles, le Père amène la Mère à la lisière de la ville. Sur le chemin, il a l'air très anxieux. Sur place, il dit avoir quelque chose à lui montrer et lui demande de fermer les yeux. Quand elle les ouvre, elle le voit sous sa forme d'homme-loup, dressé sur ses pattes de derrière. Sa voix est légèrement plus grave, mais reconnaissable. Il espère qu'elle n'est pas inquiète. Il l'aime et ne veut pas lui mentir plus longtemps. Éventuellement, il parle du massacre des siens, de son exil en ville, et de sa fascination pour le monde des hommes. Il lui demande si elle l'accepte tel qu'il est. Forcément, la Mère l'accepte, mais ses réactions comptent.

A-t-elle peur ? Est-elle touchée par cette marque de confiance ? Excitée par la situation ? Cette révélation, cette soirée les amènent-elles à leur première étreinte ? Font-ils l'amour sous sa forme humaine ou sous sa forme de loup ? Et plus tard, que préfère-t-elle ?

Un ventre plus arrondi

Ellipse. Le couple a donné naissance à un premier enfant. Après avoir joué une ou deux scènes d'éducation, et bien établi la relation avec les parents, déclarez que la Mère est à nouveau enceinte. Elle est fatiguée, son ventre s'arrondit. Les parents ont l'air heureux. Elle a moins de temps pour s'occuper de l'Aînée. Le Père ne prend pas l'initiative d'expliquer ce qui se passe.

La Mère explique-t-elle son changement d'état ? Que ressent l'Aînée à l'annonce de la venue d'un autre enfant ? Se sent-elle abandonnée ? Se réjouit-elle ?

La Mort du Loup ou La Solitude d'une mère

Ce soir, le Père n'est toujours pas rentré. Il s'absente souvent, ces derniers temps. Il a plusieurs emplois qu'il mène de front et constitue un pécule pour parer à un mauvais coup du sort avant la naissance de l'enfant. Mais le crépuscule est proche.

Que faire ? Partir à sa recherche ? Poussez la Mère à le faire. Mais que faire de l'Aînée ? Il est fort probable qu'elle doive venir. Faites durer les recherches aussi longtemps qu'il le faut pour que la Mère soit inquiète. Demandez-lui ce qu'elle imagine. À moins qu'elle n'ait pensé à pire, elle découvrira le Père à l'agonie sous sa forme de loup au bord du canal qui marque la fin de la ville, celui qu'ils traversaient en amoureux. Deux passants le poussent du pied dans les eaux noires. Toute tentative de le sauver est vaine.

Se jeter à l'eau, c'est manquer de se noyer. La Mère est bien sûr rattrapée et ranimée, mais *in extremis*. Tout au long des recherches qui conduisent au dénouement tragique, décrivez fréquemment à l'Aînée le visage de la Mère, et demandez lui ce qu'elle ressent. Cette expérience de solitude extrême est un bon moment pour une rupture de la poche des eaux et le début de violentes contractions. Le retour à la maison s'annonce très pénible, mais l'accouchement doit avoir lieu en lieu sûr. Dans le Japon médiéval, il est normal d'accoucher à la maison.

Il faudra cependant s'en remettre à une accoucheuse ou à une voisine de confiance. Alors, demandez à la Mère si elle pense que le nouveau-né sortira sous forme humaine. Forcément trop épuisée, elle devra envoyer son Aînée, ce qui pose d'autres problèmes : saura-t-elle se faire comprendre ? Dans son état émotionnel, parviendra-t-elle à se contrôler ? Dans un second temps se posent d'autres questions : comment considère-t-elle la venue de son frère ? Le tient-elle pour responsable de la mort de son père et la souffrance de sa mère ?

Acte 2 : Exode

Les enfants ont respectivement 4 et 2 ans. La vie devient plus difficile. Au cours de cet acte, leur mère se demande comment élever des enfants-loups en ville et décide d'aller s'installer dans la vallée de la meute dont le père était originaire. Proches de cette famille, ils choisiront librement leur nature et leur destin.

Cité hostile

Les voisins se plaignent. La propriétaire du logement vient demander à la mère de ne plus amener d'animaux chez elle. Les enfants jouent. Comment leur expliquer qu'il ne faut pas se transformer en loups ? Comment les faire garder s'ils risquent à tout moment de se transformer ?

Et ces enfants peu ordinaires, comment vivent-ils dans un espace clos ? Sont-ils apathiques ou frénétiques ? Que brisent-ils ? Comment l'Aînée affirme-t-elle son ascendant sur le Cadet ?

Ici, le moniteur de condition de la Mère est toujours quasiment plein, les symptômes de l'épuisement physique nombreux, plus encore si elle continue à travailler. Un métier impliquant le maniement d'outils dangereux ou la surveillance de bêtes fournit même une bonne occasion de mise en danger. A la maison, soyez contradictoire dans vos descriptions pour accroître la confusion, encouragez les deux enfants à parler en même temps tout le temps.

Sur la route

La décision de partir a été prise. Il faut partir et choisir ce que l'on emporte et ce qu'on laisse : un dernier regard sur la maison, une lettre, un objet qu'il aimait. La route est propice aux rencontres, à la fois humaines et animales. L'Aînée aperçoit un lapin. Doit-elle le chasser, et sous quelle forme ? Laisse-t-elle libre cours à son instinct, court-elle éperdument dans les plaines ?

Après un long voyage, la famille traverse d'abord les rizières au creux de la vallée. Vient ensuite un fin rideau de grandes maisons traditionnelles. Elles sont couronnées par une forêt majestueuse. Les arbres forment comme des arches et le silence est impressionnant. Où que l'on soit, l'horizon est dominé par une imposante montagne, comme un gigantesque croc sorti de terre. C'est l'été. Sa cime est couverte de neige. Demandez aux personnages ce qu'ils éprouvent devant la beauté du lieu.

Acte 3 : Installation

La Mère a pu trouver facilement une maison délabrée un peu à l'écart du village. Avec le pécule accumulé pendant la vie commune, elle a de quoi l'acheter. Elle est d'abord reçue par le chef de la communauté, qui tente de la dissuader. Elle n'a rien d'une paysanne, et faire du commerce avec les bourgs voisins n'est possible que quelques mois par an. Elle n'a pas d'homme et il met en doute ses capacités à entretenir seule son foyer.

La Maison

La maison est grande et a le mérite de protéger la famille des regards indiscrets. Encore faut-il la rendre vivable. La toiture est crevée et les cloisons de papier, déchirées. La Mère rencontre un villageois qui répare le sien. Que lui proposer ? Une aide, pour apprendre ? De l'argent ? Tenez compte des choix de la Mère pour les interactions futures avec la communauté. Proposer de l'argent, c'est se tenir à distance, rendre service, c'est entrer dans l'économie des échanges non marchands qui cimente toute communauté, ainsi que potentiellement ouvrir la compétence.

Un autre monde

À la campagne, il y a des rats des champs, des vers de terre, des insectes, des petits os, autant de nouveaux éléments qui éveillent la curiosité des deux petits. Laissez-les jouer avec aussi longtemps qu'ils le veulent.

Quelle est leur forme de prédilection ? Celle sous laquelle ils passent le plus de temps ? Marquent-ils leur territoire ? (éloignant ainsi les bêtes).

Nourrir les siens

Le pécule ne suffit à acheter la nourriture que quelques mois. Plus cette situation dure, plus les rumeurs enflent. Il est vite nécessaire de planter un potager, voire de cultiver une parcelle. Le terrain est assez grand, mais la terre est grise. Lors des premières tentatives, déjà fatigantes, les plantes meurent sur pied. Il faut donc un Effort ou une aide extérieure. Un vieil homme rude et avare de mots observe la Mère, lui demande si elle a encore l'intention de laisser mourir ses semailles. Il peut cependant la conseiller, ou plutôt la diriger, lui faire retourner la terre profondément, lui apprendre à creuser des sillons. Une fois qu'elle a terminé et que toutes les cases du moniteur de fatigue sont cochées, il annonce qu'il revient demain pour la deuxième parcelle. Ce n'est pas négociable. Cette action est utile : un excédent permet des échanges avec les autres et fournit une bonne occasion de s'intégrer dans la communauté.

Acte 4 : De découverte en découverte

Une année s'est écoulée. Les deux enfants appréhendent désormais leur environnement, sûrement très différemment vu l'écart d'âge.

À l'orée des deux mondes

Deux univers se font face, étrangers et attirants. Plus bas, c'est le village. Être vu est dangereux, mais on peut observer discrètement les activités humaines. Les chats peuvent représenter un premier adversaire pour se faire les griffes ou se faire peur. Près de la maison commence la forêt. Elle est pleine d'odeurs d'animaux et de sons attirants.

Les personnages doivent osciller entre ces deux pôles. Des scènes de vie quotidiennes doivent être opposées à la majesté de la forêt et de la montagne. Ces deux mondes ont chacun leur beauté, reste à savoir à laquelle les Enfants seront les plus sensibles.

L'appel de la montagne

C'est l'hiver. L'Enfant qui s'éloigne le plus voit le spectacle des animaux venant s'abreuver au crépuscule, les frondaisons se couvrir de cristaux, les plaines enneigées et finalement une cascade de glace, jaillissement de vie figée. C'est le moment de poser la question : « tu voudrais que ta famille voie ça, tu ne crois pas que ta mère sera fière de toi ? ». Une telle scène familiale implique la mise en danger du plus fragile, logiquement le Cadet. Il suffit d'une proie, une belle poule faisane, sur une fine plaque de glace. Présentez simplement une rivière gelée, le vent de face, et la poule de dos. Le poids du Cadet brise la glace et l'eau est suffisamment profonde pour qu'il se noie. La Mère ou l'Aînée devrait pouvoir le sortir de l'eau (test *Difficile*). S'ensuivent pour le Cadet des visions extatiques de montagne et de sang.

Être mère, être femme

Un jeune veuf cherche une nouvelle compagne. La Mère lui plaît. Rendez-le prévenant et attirant, mais différent du premier amour. Un premier refus ne le rebutera pas. Même s'il est au-dessus du lot commun, il a les mêmes préjugés que tout un chacun sur les loups. Invité à la maison, il raconte des histoires dans lesquelles les loups dévorent les enfants ou les voyageurs. Comment réagirait-il en apprenant que le sang du loup coule dans les veines des enfants ? Et les enfants, comment ressentent-ils cette image négative qui leur est donnée d'eux-mêmes et de leur lignée paternelle ?

Ici, le meneur donne à la Mère une opportunité de refaire sa vie et provoque des tiraillements. C'est une belle opportunité de conflit familial.

Acte 5 : Le temps des choix

Un monde sans loups

Il faudra bien se rendre à l'évidence. Il n'y a déjà plus de loups dans cette vallée. La meute du Père a été massacrée. Comment, dans ces conditions, garder deux éducations parallèles pour les enfants ? Comment deviendraient-ils des loups adultes ?

Les joueurs peuvent imaginer une scène et des personnages pour les aider. À défaut, le meneur dispose de ces trois ressources :

- Un yamabushi très proche du monde animal explique à la Mère les différentes étapes de la vie du louveteau et le rôle de la meute dans son éducation.
- Un loup captif d'une troupe d'artistes itinérants donne quelques bribes aux Enfants. Il était très jeune quand il a été capturé. Ses souvenirs sont douloureux et sa vie est morne.
- Un vieux renard sert de mentor au jeune loup. Le trouver est une quête, mais il a une connaissance parfaite de la forêt et des créatures qui la peuplent.

L'appel du village

Dans un monde sans loups, la compagnie des hommes n'est pas sans attrait. Il est plein de compagnons de jeu et de semblables. Encore faut-il s'y insérer.

- Un mystérieux vieil homme au visage intelligent et digne apprend à lire, écrire et compter aux jeunes gens du village.
- Une jeune miko ou un jeune prêtre fait remettre en état un sanctuaire en l'honneur d'Inari et cherche un(e) apprenti(e).
- Une communauté de bouddhistes zen (ou de nonnes) vient s'installer. Il y a des enfants de leur âge parmi eux.
- Un *ji-samouraï* enseigne les rudiments du sabre et de la lance aux garçons du village. En ces temps de guerre, les filles ne sont pas refusées.

Il est important que la rencontre avec le mentor, homme ou animal, soit jouée, puis racontée à la Mère.

Acte 6 : Quitter l'enfance

Les loups sont des adultes complets vers dix ans. Au cours de cet acte, dès qu'un Enfant a choisi cette voie de façon irrévocable, accordez-lui 8 points de Compétences supplémentaires.

Trouver sa nature

Des choix ont commencé à se dessiner. Il est temps de les tester.

- Homme : un(e) camarade est amoureux(se) et se comporte bêtement, harcelant l'Enfant en public. Décrivez des picotements et un goût de sang. C'est le moment de tester la Discipline contre une transformation involontaire. Un incident qui n'aurait pas tourné au drame serait une bonne occasion pour amorcer une relation amoureuse. Le camarade prend alors l'initiative des excuses et/ou se montre plus curieux qu'hostile envers la double nature.
- Loup : une meute est de passage quelques jours. C'est l'occasion de découvrir la société des loups. Elle est loin d'être tendre. Pour rappel, seuls le mâle et la femelle dominants s'accouplent et les hiérarchies sont sans cesse rappelées. Les loups étrangers à la meute sont très mal accueillis et regardés avec hostilité, sauf soumission au couple dominant. Le premier contact sera donc l'occasion de forces grognements et d'une démonstration de force.
- Homme : les hommes ont été présentés sous un jour plutôt favorable à partir de l'Acte 3. Mettez en scène une injustice criante (spoliation de terre, mariage forcé à un vieil homme, lynchage), ou, sur la grand route, des hommes revenant d'une grande battue portant les cadavres des loups de passage. Ils les ramènent à la Préfecture pour toucher la prime et boire du saké.
- Loup : alors qu'il est sous forme de loup, l'Enfant croise un petit garçon égaré. Il l'aperçoit et il est terrifié. L'Enfant connaît la famille, qui a aidé la leur par le passé. Bien sûr, il va crier au loup.

Frère et sœur

Cette scène n'est pas obligatoire et dépend beaucoup de la capacité des joueurs à gérer un conflit. Après avoir testé les vocations, le meneur aura soin de les encourager, de leur montrer à quel point la voie qu'ils ont choisie est la meilleure et la seule valable. Puis, il leur demandera ce qu'ils pensent de la conduite de l'autre et de ses choix, les poussera à s'inquiéter pour l'autre. Il ne restera plus qu'à donner une occasion de faire une démonstration de supériorité. Celui qui a choisi l'Humanité sait lire ? Un courrier officiel arrive et le voilà qui peut faire la démonstration de l'utilité de son apprentissage. En dernier ressort, rappelez à celui qui a choisi la voie de l'Humanité que le Père est mort et les a laissés seuls parce qu'il a hésité entre les deux voies et a pris sa forme de loup près de la ville. La scène sera encore meilleure si la Mère est témoin de l'affrontement.

Devenir adulte

Les choix sont désormais bien ancrés. Le final implique une mise en danger de ce qui a déterminé les choix de chaque Enfant, et la Mère doit s'inquiéter pour eux. Des pluies diluviennes et une violente tempête s'abattent sur la montagne. Orages et glissements de terrain peuvent être de la partie.

- Séparez-les. Ils vaquent chacun à leurs occupations quand survient la tempête.
- Rendez les déplacements difficiles et dangereux, surtout pour la Mère. Effacez les repères.
- Menacez les lieux et les personnes auxquels ils sont attachés (mentors et lieux d'apprentissage).
- Si l'un des Enfants est engagé dans un début de relation amoureuse, isolez-le avec l'élu(e) de son cœur. C'est peut-être le moment d'une révélation.
- Si la Mère est en danger, donnez à l'un des Enfants l'opportunité de venir à son secours.

Au terme de la scène, les Enfants sont confirmés dans leurs choix, ont pris des responsabilités et sont devenus des adultes.

Épilogue : Quarante ans de solitude ?

La tablée fait le bilan des choix et des orientations prises par les personnages et s'interroge sur leur devenir.

Le frère et la sœur règnent-ils sur la forêt ensemble sous leur forme de loup ? S'ils hésitaient encore sur leur nature, peut-être mènent-ils une double existence ? S'ils ont pris deux voies opposées, se voient-ils encore ? Si l'un d'eux s'est intégré dans la société des loups, voit-il encore la Mère et l'autre Enfant ?

Quant à la Mère, a-t-elle refait sa vie ? Ses enfants élevés, est-elle repartie en ville ? À quarante ans, vit-elle déjà comme une grand-mère au milieu de petits-enfants (des enfants-loups, eux aussi ?) ou seule au milieu de ses souvenirs ?

Un scénario de **Jean-Pierre Hufen** • Illustrations de **Seleos** et **Jean-Baptiste Maistre**

Les âmes gelées

pour *Würm*

Synopsis

Un chasseur a rapporté une étrange maladie au clan de l'Arbre de Réminiscence. Ceux qui la contractent meurent de froid puis reviennent à la vie, apathiques. Dès lors, ils ne parlent plus et gagnent les lieux les plus exposés aux basses températures. Les joueurs parviendront-ils à contrecarrer la malédiction avant que tout le clan ne soit touché ?

Personnages joueurs

Les joueurs sont libres de choisir le statut de leur personnage joueur (PJ) dans le clan de l'Arbre de Réminiscence, ainsi que les autres éléments de la fiche de personnage. Ceci en respectant les caractéristiques du clan, notamment les forces de prédilection. Les joueurs peuvent également utiliser une ancienne fiche de personnage, en précisant que le PJ s'est intégré au clan il y a quelque temps et qu'il a su gagner la confiance de ses membres.

Fonctionnement du scénario

Afin de laisser une grande liberté au MJ et aux joueurs quant à la résolution de l'intrigue, ce scénario adopte une structure modulaire. Après la scène d'introduction, différentes pistes sont proposées. Chacune d'entre elles permet aux PJ de trouver des indices les rapprochant progressivement d'une solution.

Ce système de modules permet également au MJ de sélectionner les intrigues qui, selon lui, parleront le plus aux joueurs. Ce choix peut même être effectué au cours de la partie selon le comportement des PJ pour lancer une nouvelle piste alors que la première semble mener à une impasse.

Enfin, ce système permet aux joueurs de creuser des idées non proposées dans le scénario sans perturber une suite d'événements prédéterminés.

Würm est une création du bédéaste Emmanuel Roudier. Dans la lignée de ses séries *Vo'houna* et *Neandertal*, il a d'abord posé les bases d'une version amateur à partir de 2007 sur la Cour d'Obéron, avant de publier une première édition somptueuse aux Éditions Icare en 2011 et une deuxième édition chez Black Book Editions en 2020. Ce jeu de rôles permet d'incarner des Hommes longs (Cro-Magnon) ou des Hommes-ours (Neandertal) vivant lors de la dernière grande glaciation qu'a connue l'Europe, il y a environ 35 000 ans.

Le livre de règles propose un équilibre entre réalisme et imaginaire, tout en précisant qu'il est également possible de jouer sans les éléments surnaturels. *Würm* amène les personnages à découvrir des territoires inconnus, chasser pour la survie de leur clan, explorer des cavernes inquiétantes, affronter des animaux légendaires ou encore apaiser des esprits vengeurs.

Tout cela ne minimise aucunement l'attrait ludique du quotidien préhistorique. L'appartenance à une communauté est d'une richesse ludique remarquable : les personnages pensent aux conséquences de leurs actions pour leurs proches et doivent parfois faire des compromis entre leur volonté propre et le bien du plus grand nombre. Il en résulte que le tact et l'empathie sont tout aussi importants que le courage et l'aptitude physique.

Fiche Grog :
http://www.legrog.org/jeux/wurm/wurm-fr

Le clan de l'Arbre de Réminiscence

Les titres suivants décrivent l'histoire et la structure du clan, ainsi que les événements ayant conduit à la situation de départ du scénario.

L'esprit tutélaire

Dans une région, que nous qualifierions de méditerranéenne, s'étendait une forêt de chênes particulière. Le plus grand des arbres ressemblait à un tilleul, bien qu'il fût le seul de cette espèce . Il mesurait une quarantaine de mètres de haut, surpassant les chênes qui semblaient réduire leur croissance pour ne pas le cacher.

Un clan d'hommes longs, impressionné par cette particularité, décida de s'installer à proximité de l'Arbre. Les chamans découvrirent rapidement qu'en ce lieu la transe était aisément accessible, les visions fréquentes et claires. Le savoir ainsi obtenu fut d'une grande aide au clan qui se sédentarisa dans cette forêt.

Cela fait maintenant cinq générations que le clan vénère l'arbre singulier à l'allure d'un tilleul. C'est en l'approchant que l'on aperçoit des feuilles qui ne sont pas exactement celles auxquelles on s'attendrait. Ce n'est qu'après l'hiver que l'on découvre des fleurs et des fruits qui ne correspondent pas à l'arbre qui les porte ; des fleurs au parfum différent d'une année à l'autre. Même son écorce et sa sève ont une odeur indiquant qu'il ne s'agit pas de ce que l'on croit voir de loin.

Selon la tradition funéraire du clan, le corps du défunt est enterré parmi les racines des arbres, dans la forêt. La nuit suivante, un bruissement de feuilles prolongé se fait entendre, même s'il n'y a pas de vent, même quand l'hiver a privé les arbres de leurs parures. Les anciens disent que ce sont les arbres qui discutent et se remémorent les souvenirs du défunt. Ainsi, la mémoire des ancêtres s'ajouterait à celle de l'Arbre. Ce dernier la rendrait accessible aux chamans en temps de besoin. Certains membres du clan affirment même qu'ils peuvent percevoir la voix de l'Arbre et des ancêtres en écoutant le bruissement des feuilles.

Lorsqu'un non-initié aux voies chamaniques s'approche de l'Arbre, il est pris d'un sommeil irrésistible. Il arrive parfois que les enfants, qui bravent les interdictions et s'endorment sous l'Arbre, se réveillent avec des souvenirs d'un autre temps. Ces derniers ne sont pas octroyés de manière aléatoire : il s'agit le plus souvent de conseils ou d'avertissements qui seront utiles très prochainement. Parfois, les « profanes » ne se réveillent pas pendant des mois. Quand ils reviennent à eux, ils prétendent avoir vécu parmi leurs ancêtres ou leurs descendants au pied de l'Arbre intemporel. Il arrive même qu'ils ne se rappellent plus de leur propre nom. Les anciens du clan prennent alors soin d'eux jusqu'à ce qu'ils soient remis. Pour cette raison, les chamans interdisent aux non-initiés de s'approcher de l'Arbre en dehors des cérémonies.

L'origine de la malédiction (informations connues des PJ)

L'été dernier, Kahast, un chasseur talentueux mais arrogant, ne cachait pas qu'il voulait prendre la place de Mahdhan, le chef de chasse. Son comportement fut mal perçu sauf par certains jeunes, impatients de changement. Sa vanité le poussa à chasser plus que de raison, afin de prouver sa valeur. Les anciens le rappelèrent à l'ordre : il ne faut pas prélever plus que nécessaire, au risque de mettre en péril le renouvellement du gibier et de courroucer les esprits. Quelques jours plus tard, Kahast affirma qu'il faisait partie de ceux qui saisissent le sens du bruissement des feuilles et que les ancêtres pressentaient un hiver très rude. Selon lui, il était nécessaire de chasser plus, afin de faire des réserves conséquentes. Les chamans annoncèrent que l'Arbre n'avait rien dit de tel et émirent un ultime avertissement, interdisant à Kahast de parler au nom des esprits.

Cependant, Kahast continua de chasser en secret avec un groupe de fidèles. Lorsque la trahison fut découverte, le rebelle se vit imposer un exil jusqu'au jour où les feuilles des arbres perdent leur couleur verte et tombent au sol. Il fut suivi par Jaehorn et Noh-Giri qui lui étaient proches. Au lieu de revenir plus sages, ils rapportèrent une malédiction.

L'origine de la malédiction (informations pour le MJ)

Toutefois, Kahast n'avait pas menti. L'Arbre de Réminiscence lui avait bien annoncé un hiver très rude, tout en cachant cette information aux chamans. L'Arbre savait que la population du gibier était fragile et qu'en prélever plus que d'ordinaire pouvait avoir des conséquences désastreuses. Cependant, si le clan ne pouvait préparer de réserves pour l'hiver, il fallait trouver une alternative.

L'Arbre vit alors un moyen de faire d'une pierre deux coups. Pour protéger son clan, il ferait appel à un esprit du froid et le messager qu'il enverrait serait Kahast. Cette tâche permettrait d'évaluer la loyauté et la générosité du chasseur. L'esprit tutélaire le contemplait avec intérêt depuis quelque temps et le pensait assez courageux pour relever les défis que l'esprit du froid pourrait imposer en échange de son aide.

L'Arbre laissa les anciens faire des remontrances à Kahast. Le jeune orgueilleux protégerait-il son clan même si personne ne croyait en sa parole ? Endurerait-il des souffrances pour ceux qui l'avaient exilé ? Tirerait-il des leçons de sa rencontre avec l'esprit du froid ?

Kahast alla quérir l'aide de l'esprit du froid, dont il a entendu le nom dans le bruissement des feuilles. Épaulé par ses deux amis, il parvint à le convaincre de venir protéger le clan durant l'hiver. Toutefois, les choses prirent une tournure que l'Arbre n'avait pas prévue. Kahast et Noh-Giri perdirent la vie en tentant de satisfaire l'esprit. De plus, l'hiver viendrait plus tôt et serait plus rude que pressenti par l'esprit tutélaire.

L'aide de l'esprit du froid n'est dès lors plus sans danger. Cet esprit peut geler une partie de l'âme des hommes longs, rapprochant leur essence vitale de celle du froid et diminuant ainsi leur sensibilité à ce dernier. Les cibles passent d'un état organique à un état élémentaire, elles deviennent le froid et ne le craignent plus. Ceci aurait protégé les plus faibles et permis aux chasseurs de s'aventurer loin du campement pour rapporter le gibier nécessaire. Mais faire appel à l'esprit du froid lors d'un hiver d'une rudesse extrême se paie au prix fort. Plus la protection offerte par l'esprit est importante, plus la partie de l'âme qu'il gèle est grande, rendant la cible apathique. De plus, s'il doit geler l'âme entière de chaque membre du clan, l'esprit doit régénérer sa manne en dévorant leurs souvenirs. Les premiers souvenirs dévorés sont ceux en lien avec l'été.

Lorsque l'Arbre de Réminiscence ressentit le danger, il était déjà trop tard. Avant de mourir, Kahast fit la requête suivante à l'esprit du froid : « Sauve mon clan, quelle que soit la contrepartie ! ». L'esprit, impressionné par le sacrifice, suivit le survivant, Jaehorn, sur le chemin du retour. L'hiver s'installant plus tôt que prévu, ce dernier fut surpris par le froid. L'esprit gela son âme pour le protéger. Ressentant la crainte de l'Arbre de Réminiscence, qui s'apprêtait à donner aux chamans le remède contre l'âme gelée (la stimulation des souvenirs d'été), l'esprit gela l'âme de l'Arbre.

Il est important de noter que les deux esprits ont un but commun : protéger le clan. Ils ne s'opposent que sur les moyens pour y parvenir. L'esprit du froid compte protéger le clan sans prendre en compte les dégâts qu'il peut causer : il est prêt à sacrifier les animaux, les végétaux, les minéraux et les individus extérieurs au clan. L'Arbre, en revanche, espère sauver tout le clan sans causer de dommages irréversibles à son environnement. Il est prêt à se sacrifier en consumant sa manne dans la production de fruits hivernaux. Ce que l'esprit du froid ne peut permettre car l'esprit tutélaire fait partie du clan à protéger.

Structure du clan

Population : Hommes longs

Douze hommes dont cinq chasseurs-cueilleurs (Kahast, Jaehorn, Noh-Giri, Djeh, Nohr), un chaman (Jenreh), deux apprentis chamans (Feehr, Milm), un aspirant chef de chasse (Hedior), trois anciens (Javan, Nahst, Qerth) ;

Douze femmes dont une chamane (Noh-Ran), trois chasseuses-cueilleuses (Lod, Ersan, Seahr), deux artisanes (Fea, Larre), une aspirante chef de chasse (Seh-Vahar), une Voix des ancêtres (Nah-Vahar) et son élève (Voh-Ran), trois anciennes (Shash'Na, Sedri, Seik) ;

Neuf enfants dont cinq filles (Vahar, Sank, Zeveh, Reaha, Nir) et quatre garçons (Tret, Nolk, Geren, Ehrnas).

Esprit tutélaire : l'Arbre de Réminiscence (qui contient la mémoire des ancêtres).

Forces de prédilection : Habileté des Ancêtres et Sagesse du Mammouth.

Pas de prédominance sexuelle. Pas de Chef (en général, les décisions sont prises par toute la communauté, avec une grande importance donnée aux voix des anciens). Liens patrilinéaires.

Culture aurignacienne

Tabou : Inceste, anthropophagie, totémique

Techniques secrètes de combat : Empalement, Vol du Harfang.

Contrecarrer la malédiction

Suite aux précisions concernant le comportement de l'esprit du froid et l'évolution de l'apathie, le retour de Jaehorn propose au MJ une scène pour débuter la partie en réunissant les PJ. La section Pistes présente des intrigues, décrites de manière succincte, qui peuvent s'agencer de plusieurs façons selon le cheminement choisi par les PJ et les préférences du MJ : rien n'empêche de déclencher plusieurs intrigues simultanément ou de décider que certaines ne se réalisent pas. Les MJ qui préfèrent une structure chronologique suivront l'ordre dans lequel elles sont présentées. L'apport d'une Piste en termes de jeu (énigme, entraide, etc.) est précisé entre parenthèses.

Comportement de l'esprit du froid et évolution de l'apathie

L'esprit du froid a perdu beaucoup de manne pour geler l'Arbre. Il ne peut plus désormais offrir l'apathie protectrice à tous les membres du clan à la fois.

Aussi ne gèle-t-il à présent que partiellement les âmes, pour offrir à tous une première protection contre le froid (permet d'ignorer 2 points de dégâts liés au froid à chaque test). Cela se traduit par une diminution de l'expressivité, qui peut être perçue comme de la froideur par ceux qui ne sont pas encore touchés (ceux qui stimulent leurs souvenirs d'été ou ceux qui sont extérieurs au clan). L'esprit réserve la protection supérieure – le gel de la totalité de l'âme et l'apathie qui en résulte – à ceux qui risquent de mourir (les plus jeunes, les plus âgés et ceux qui s'exposent trop au froid).

Les signes avant-coureurs de l'apathie sont la perte de souvenirs liés à l'été et un cycle du sommeil perturbé. L'apathie est précédée d'une période d'inactivité totale et de refroidissement du corps, laissant croire à la mort de la cible. Le lendemain, le corps se relève et reste debout ou assis, immobile pendant des heures, le regard dans le vague, incapable d'interagir avec le monde extérieur. Ayant une essence vitale proche de celle du froid, l'âme est attirée vers les lieux où règnent les températures les plus basses : les apathiques essayent régulièrement de rejoindre le lac dans la forêt, au nord du camp (qui permet de pêcher en été) ou le promontoire venteux (point de vue utilisé pour la chasse en été) à l'est de la forêt. Ces déplacements ont lieu de jour ou de nuit, en raison d'un cycle de sommeil dissocié de l'alternance jour-nuit.

L'esprit du froid régénère sa manne en se nourrissant des souvenirs des animaux, des végétaux, des minéraux et des membres d'un autre clan. Ceux dont les souvenirs sont dévorés présentent les mêmes symptômes que ceux qui subissent l'apathie, à la différence près que, dès le deuxième jour, leur corps entame un processus de décomposition.

Le gel de l'âme, tout comme sa perte, peut être combattu en stimulant les souvenirs d'été de la victime (par une activité avant l'apathie ou par une perception pendant l'apathie). En revanche, la monotonie des jours blancs, silencieux et inodores de l'hiver a l'effet opposé.

Le retour de Jaehorn

Selon le statut et les capacités des PJ, ils ont été envoyés chasser, effectuer une dernière cueillette ou relever les collets disposés dans la forêt. Les différents groupes ont convenu d'emprunter le même chemin de retour. C'est ainsi qu'ils retrouvent le corps froid de Jaehorn. Il est probable qu'ils décident de le ramener au camp pour une cérémonie funéraire.

Dès à présent, il n'est plus possible de communiquer avec l'esprit tutélaire.

Pistes

Les pistes suivantes peuvent être jouées dans l'ordre ou le désordre, simultanément ou successivement.

Visiteur nocturne (pistage)

Au cours de la nuit, des membres du clan ont l'impression que quelqu'un rôde dans le camp. Les PJ s'en aperçoivent d'eux-mêmes ou sont alertés par une connaissance. En interrogeant ceux qui ont perçu la présence, les PJ retrouvent la direction empruntée par l'intrus. Un pistage réussi permet de suivre des traces de pas menant au lac, au nord du camp. Au bord du lac éclairé par la lune, les PJ aperçoivent la silhouette de Jaehorn tentant de briser la glace avec une pierre pour accéder à l'eau. Son corps est encore froid, il ne semble pas comprendre ce qu'on lui dit et il est incapable de répondre. Il est naturellement attiré par les lieux froids, mais n'oppose pas de grande résistance si on tente de l'en éloigner.

Jaehorn le maudit (négociation)

Une assemblée se tient pour décider du sort de Jaehorn. Certains considèrent que la vanité de Kahast a attiré une malédiction sur lui : il convient de l'exiler pour qu'il ne porte pas malheur au clan. D'autres refusent d'abandonner l'un des leurs et insistent pour que les chamans l'examinent. Libre aux PJ d'intervenir en faveur de l'une de ces options ou de proposer autre chose.

Si un examen a lieu, les chamans indiquent qu'ils ne ressentent que du froid, comme si le corps était dépourvu de sentiments et d'esprit. Les tentatives d'exorcisme échouent et risquent même de contaminer les chamans. Ces derniers affirment avoir vu cela auparavant : un choc dû au froid paralysant une partie de l'esprit. Ils changent d'avis lorsque plusieurs cas d'apathie sont avérés (voir Les âmes gelées).

L'arbre gelé (spirituel)

L'Arbre de Réminiscence porte les signes de la morsure du froid pour la première fois depuis que le clan s'est installé dans la forêt. L'Arbre, dont l'âme a été gelée, parvient parfois à émettre des pensées (voir Réminiscences) sans pouvoir choisir le destinataire. Les chamans sont perturbés de ne pas être ceux qui les reçoivent et risquent de mettre en doute les paroles des « profanes ». Selon la réponse, les chamans pourraient les percevoir comme un danger pour l'intégrité du clan, surtout en temps de crise : l'ostracisme n'est pas à exclure. Si Jaehorn est présent, de plus en plus de membres du clan rejettent la faute sur lui.

Les âmes gelées (entraide)

De nouveaux cas d'apathie se manifestent. Rapidement, la désignation de « malédiction des âmes gelées » se répand. Ce sont surtout les plus jeunes et les plus âgés qui sont touchés.

Réminiscences (spirituel)

L'un des PJ fait des rêves étrangement réalistes, dans lesquels se révèlent des souvenirs qui ne lui appartiennent pas. Il peut rêver d'un chaman lui apprenant que lorsque tels arbustes atteignent une grande taille, l'hiver portera beaucoup de neige et que, lorsque les fruits de tels arbres sont très colorés, les températures risquent de chuter considérablement. Or, justement, ces conditions étaient remplies l'été dernier.

Dans un autre rêve, il fait partie d'un groupe d'enfants chargés de récolter des herbes aromatiques, un jour d'été. Les adultes leur rappellent de ne pas extraire les racines du sol, pour que les plantes puissent passer l'hiver sous forme de bulbes. Ce sont ces plantes qui protègent les deux anciens (voir Le secret des anciens).

Le secret des anciens (énigme)

Si les jeunes et les anciens sont les premiers à succomber à l'apathie, Javan et Qerth ne semblent pas être affectés. Javan est un ancien chasseur, désormais aveugle, qui s'est tourné vers l'artisanat. Il ne sait pas que les herbes aromatiques, qu'il utilise pour assaisonner sa nourriture, ont un effet bénéfique. Ce sont des variétés d'été qui stimulent régulièrement ses souvenirs, empêchant l'esprit de geler son âme.

Qerth est un ancien chasseur qui éprouve de la compassion pour les trois jeunes à la source de la malédiction. Il fait de son mieux pour aider à surveiller les apathiques. Un sachet d'herbes d'été autour de son cou le protège de la malédiction.

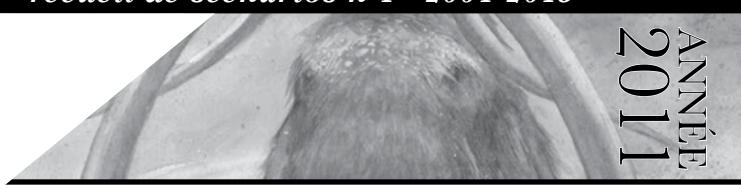
Les anciens savent que les bulbes émettent la même odeur que les fleurs, une fois bouillis. En respirer les vapeurs chasse l'apathie en 1 jour, mais il est déconseillé de boire l'infusion. Les bulbes se trouvent dans la terre du promontoire venteux.

Insomnies (pression)

L'un des PJ a de plus en plus de mal à se reposer lorsqu'il le souhaite. Cela affecte sa récupération après l'effort et lui cause des moments de fatigue en cours de journée (à traduire par des malus). En plus d'être gênant, ce symptôme annonce une apathie prochaine.

L'apathie de Javan (énigme)

Javan, qui semblait résister à l'apathie, voit sa condition physique se dégrader : son sommeil devient sporadique. Il a, en effet, utilisé toutes ses herbes d'assaisonnement (voir Le secret des anciens). En interrogeant ses proches, les PJ apprennent qu'il cherchait récemment des assaisonnements pour sa nourriture. Depuis qu'il est jeune, les autres membres du clan se moquent de lui en raison de sa volonté de toujours assaisonner ce qu'il consomme… même l'eau !



L'insensibilité au froid (énigme)

Par désespoir, deux chasseurs sont partis en quête de gibier. Ils reviennent deux jours plus tard avec de petites prises. Ils prétendent être insensibles au froid : ils se sont en effet déplacés bien au-delà du territoire de chasse habituel pour trouver des proies. De plus, ils ont rencontré un groupe de nomades se dirigeant en direction du clan : ces derniers souffraient du froid alors que les chasseurs n'étaient pas incommodés.

Un cueilleur égaré (entraide)

L'un des enfants est introuvable. En interrogeant son entourage, on suppose qu'il est parti dans la forêt chercher des racines comestibles. Un pistage réussi permet de le retrouver sur le lac, n'osant bouger au risque de fissurer la glace plus qu'elle ne l'est déjà. (Les racines qui lui ont échappé sont probablement la raison qui l'a mené à s'aventurer sur la glace) phrase à conserver ?

L'hospitalité pour le clan du Dhole (négociation)

Un clan nomade, qui se dirigeait vers son refuge d'hiver, a été surpris par la précocité de la saison froide. Il demande l'hospitalité dans la forêt. Le chef ne promet pas que ses chasseurs ne puiseront pas dans la faible population de gibier aux alentours, mais leur venir en aide maintenant pourrait faire d'eux de futurs alliés.

Laissez les PJ prendre part au débat concernant la conduite à tenir. Prenez en compte leurs propositions et orientez le débat en fonction de leurs idées.

Une nouvelle malédiction (entraide, négociation)

Les nomades deviennent méfiants envers le clan de l'Arbre : ils trouvent étrange que leur esprit tutélaire ne leur réponde plus, craignent la malédiction des âmes gelées et trouvent les membres du clan peu expressifs et froids. De plus, une maladie se répand chez les nomades. Elle a tous les symptômes de l'apathie, à la différence près que les corps suivent un processus de décomposition plutôt rapide.

Rixe avec les nomades (confrontation)

Les raisons d'une rixe ne manquent pas. Le MJ choisit l'option la plus probable selon la situation : le refus de l'hospitalité, le braconnage, la malédiction et la tension omniprésente liée à la peur de mourir, etc.

Guérison de l'apathie (énigme)

L'une des femmes apathiques a repris ses esprits et ne saurait dire pourquoi. En réalité, ses souvenirs d'été furent stimulés par son fils qui s'entraînait en secret au travail des peaux sur des rongeurs. Cette activité est en effet plutôt estivale, car elle dépend de la chasse.

Puis c'est au tour du fils de Djeh. Son père pense que son rétablissement est lié au son des appeaux qu'il confectionne. Son fils aime beaucoup s'en servir pendant la période de chasse.

La bête arctique (confrontation, négociation)

Un rhinocéros laineux arctique a été aperçu sur le promontoire venteux. En communiquant avec l'esprit qui l'anime, les PJ apprennent que Kahast s'est sacrifié, que l'esprit du froid a l'intention de les protéger et que la contrepartie de son aide est la disparition de toute autre forme de vie et d'esprits présents dans la forêt.

Si les PJ acceptent l'aide, la bête quitte le promontoire et, à leur retour au camp, tous (PJ compris) sont pris d'apathie.

Si les PJ refusent, ils doivent vaincre la bête avant de pouvoir raisonner l'esprit. Ils peuvent alors expliquer que, contrairement au chasseur qui a passé le pacte, ils ne sont pas prêts à sauver leur clan en échange de la destruction de leur environnement. L'esprit lève alors la malédiction.

Le sacrifice de la harde (énigme)

Une troupe de cerfs et de biches vient mourir dans le campement. L'esprit du froid a consommé leurs mémoires pour régénérer sa manne. Ce faisant, il les a guidés vers le camp afin que ceux qui résistent à l'apathie ne meurent pas de faim.

Épilogues

Les épilogues sont nombreux. Quelques exemples sont listés ci-après. Il revient au MJ d'y intégrer les PNJ qui ont particulièrement plu/déplu aux joueurs au cours de la partie.

Hibernation

Si l'apathie s'est étendue à tout le clan ou à tous les PJ, ils s'éveillent au début du printemps dans le lac au nord du campement. En regagnant le camp, ils voient que l'Arbre de Réminiscence se porte bien. Cependant, ils découvrent les dépouilles des nomades, se rendent compte que le gibier s'est raréfié et que les végétaux ne se remettent pas de l'hiver. Les esprits locaux ne répondent plus aux prières.

Ceux qui étaient au courant du pacte avec l'esprit du froid sont maudits par l'Arbre de Réminiscence.

Résistance à l'apathie

Si l'intervention des PJ permet au clan de résister à la malédiction (vapeurs à respirer et autres stimulations des souvenirs d'été), mais qu'aucune source de nourriture n'est trouvée, l'Arbre de Réminiscence se sacrifie pour produire des fruits au cours de l'hiver. Cela consomme toute sa manne et conduit à sa mort au printemps. Un seul de ses fruits contient le noyau duquel peut naître un nouvel Arbre de Réminiscence.

Une malédiction qui n'en était pas une

Si la bête arctique est vaincue, que les PJ ont raisonné l'esprit du froid et ont précisé que la mémoire des trois chasseurs sera respectée et vénérée, la chair de la bête arctique permet de survivre à l'hiver.

Dans le cas contraire, la chair de la bête se corrompt et ne peut être consommée. Le clan est libéré de l'emprise de l'esprit du froid mais risque désormais de mourir de faim, surtout si *Le sacrifice de la harde* n'a pas eu lieu. L'Arbre de Réminiscence reste gelé, trop affaibli pour produire ses fruits hivernaux.

Prétirés

Tous les prétirés sont des hommes-longs. Ils sont membres de la tribu du Bison et du clan de l'Arbre de la Réminiscence.

Heriod, aspirant chef de chasse impétueux

Comme Seh-Vahar, Heriod était proche de l'ancien chef de chasse, Kahast. Il faisait même partie des jeunes qui le soutenaient dans sa dispute contre les anciens. Il avait un instant hésité à suivre Kahast dans son exil, comme le firent Jaehorn et Noh-Giri. Il est le rival de Seh-Vahar.

Statut : Artisan

Genre et âge : homme, 20 ans

Objectifs par ordre d'importance :

- prouver sa valeur ;
- sauver le clan.

Forces & Faiblesses

Habileté des Ancêtres ; Vitesse du Cheval ; Souffle du Cerf Géant

Talents & Savoirs secrets

Culture aurignacienne

Artisanats : Taille de la pierre, Travail du bois, Travail de l'os, Travail des peaux

Pratiques artistiques : Sculpture

Équipement & Vivres

Vêtements de Mauvaise saison (Protection 2, -1 Agilité et Course)

Armement et outillage sont disponibles dans le camp

Endurance : *24*

États spéciaux : *Encombré : -1 Agilité et Course*

Seh-Vahar, aspirante chef de chasse mesurée

Comme Heriod, Seh-Vahar était proche de l'ancien chef de chasse, Kahast. Cependant, elle réprouvait son opposition aux anciens et ne s'est pas agrégée au groupe qui l'a soutenu. Elle a préféré, comme souvent, jouer un rôle de médiatrice pour apaiser les tensions. Elle est la rivale de Heriod.

Statut : Artisan

Genre et âge : femme, 21 ans

Objectifs par ordre d'importance :

- sauver le clan ;
- prouver sa valeur.

Forces & Faiblesses
Habileté des Ancêtres ; Vitesse du Cheval ; Inspiration des roches

Talents & Savoirs secrets
Culture aurignacienne
Artisanats : Taille de la pierre, Travail du bois, Travail de l'os, Travail des peaux
Pratiques artistiques : Dessin

Équipement & Vivres
Vêtements de Mauvaise saison (Protection 2, -1 Agilité et Course)
Armement et outillage sont disponibles dans le camp

Endurance : *24*

États spéciaux : *Encombré : -1 Agilité et Course*

Voh-Ran, mémoire du clan

Voh-Ran s'efforce de mémoriser les histoires de la voix des ancêtres, les trajets des chasseurs-cueilleurs, le nom des différents clans et la valeur qu'ils apportent aux choses, la teneur des alliances, en somme tout ce qui peut être utile au clan. Elle joue souvent le rôle de messager et de négociateur. Peut-être deviendra-t-elle un jour la voix des ancêtres. Elle aime partager son savoir lorsqu'elle est consultée et le transmettre par le biais de grandes fresques pariétales.

Statut : Chasseur-cueilleur

Genre et âge : femme, 19 ans

Objectifs par ordre d'importance :

- protéger les savoirs des ancêtres ;
- sauver le clan.

Forces & Faiblesses
Vitesse du Cheval ; Sagesse du Mammouth ; Fureur du Lion

Talents & Savoirs secrets
Culture aurignacienne
Artisanats : Taille de la pierre, Travail du bois, Travail de l'os, Travail des peaux
Pratiques artistiques : Dessin

Équipement & Vivres
Vêtements de Mauvaise saison (Protection 2, -1 Agilité et Course)
Armement et outillage sont disponibles dans le camp

Endurance : *24*

États spéciaux : *Encombré : -1 Agilité et Course*

Milm, apprenti des chamans

Apprenti et assistant des deux chamans, il est le plus dévoué et le plus assidu des élèves. Il n'a entrevu que de brefs aperçus du monde des esprits, mais ses maîtres affirment qu'il a les qualités requises pour une très prochaine initiation aux savoirs secrets. Il se méfie de ceux qui ont soutenu Kahast contre les anciens, tout en reconnaissant leur rôle dans la survie du clan.

Statut : Chasseur-cueilleur

Genre et âge : homme, 23 ans

Objectifs par ordre d'importance :

- sauver le clan ;
- renforcer la confiance dans les anciens chez les plus impulsifs.

Forces & Faiblesses
Habileté des Ancêtres ; Sagesse du Mammouth ; Prestance de l'Auroch

Talents & Savoirs secrets
Culture aurignacienne
Artisanats : Taille de la pierre, Travail du bois, Travail de l'os, Travail des peaux
Pratiques artistiques : Dessin

Équipement & Vivres
Vêtements de Mauvaise saison (Protection 2, -1 Agilité et Course)
Armement et outillage sont disponibles dans le camp

Endurance : *24*

États spéciaux : *Encombré : -1 Agilité et Course*

Un scénario de **Jean-Pierre Hufen** • Illustrations de **Frédéric Médrano**

La seconde âme de l'exilé

pour *Teocali*

Synopsis

Dans ce scénario pour 2 à 4 joueurs, jouable en one shot ou intégrable en campagne, une âme hante un insulaire au lieu de rejoindre les Huacans. Les PJ doivent la ramener au lieu du décès pour qu'elle quitte son hôte. Étrangement, elle oppose une violente résistance en puisant dans les peurs des PJ et PNJ, lesquels devront se soutenir mutuellement pour surpasser cette épreuve.

Contexte géographique

Ce scénario se déroule dans le lieu le plus adapté au cadre de votre campagne, ou dans la région que vous préférez si vous le jouez en *one shot*. Il faut cependant que le clan des Tailleurs d'Émeraudes soit situé à quatre jours de marche d'une falaise marine et qu'il ne soit pas improbable de rencontrer des Espagnols en chemin.

Transmission de la malédiction

L'esprit dont il est question dans ce scénario n'est plus vraiment une âme. Avec le temps, elle s'est complètement estompée ou s'est mélangée à celle du premier hôte. Ce qui sera transmis est plutôt un « résidu d'âme », une empreinte, des souvenirs incomplets, un mélange de rêves et de réalité, des sentiments corrompus, erronés. Les PJ ne peuvent donc pas agir sur cette entité comme sur les âmes ordinaires.

Libre à vous de décider si l'âme initiale a finalement rejoint les Huacans ou si elle s'est désagrégée. Pour plus de commodité nous utiliserons tout de même le terme « âme » au cours du scénario.

Publiée par Footbridge, **Teocali** est une création francophone inspirée des civilisations précolombiennes. Sur l'île de Teocali, les habitants se sont détournés de leur divinité unique, qui les a maudits. Depuis, les âmes des morts ne rejoignent plus le soleil et répandent la folie sur Teocali, Pour la contrecarrer, six divinités, les Teotls, ont créé les statues Huacans pour contenir les âmes des défunts. Les insulaires doivent en outre respecter les tabous divins, proscrire le meurtre, la violence et l'irrespect. Les insulaires ne peuvent déroger à ces règles, même confrontés aux dissensions internes des clans et à la violence de l'envahisseur, inspiré des conquistadors espagnols avides de richesses, ce qui oblige les joueurs à trouver des solutions créatives aux problèmes auxquels ils sont confrontés.

Prenant le parti de jouer la vision des vaincus de l'histoire et leur résistance plutôt que mettre en scène un énième récit d'expansion aux accents coloniaux, Teocali a joué, modestement, un rôle précurseur dans les renversements de perspective dont les jeux contemporains sont devenus familiers.

Fiche Grog :
http://www.legrog.org/jeux/teocali/teocali-fr

MEDRANO

L'insulaire hanté

Dans le cadre d'un *one shot*, les PJ ont déjà pris connaissance des éléments qui suivent car ils appartiennent au clan des Tailleurs d'Émeraudes. Dans le cadre d'une campagne, les PJ en prennent connaissance en interagissant avec les PNJ de ce clan.

Il y a une quarantaine d'années, le clan a été attaqué par une faction particulièrement violente d'Espagnols. Les assaillants ont été repoussés, au prix de lourdes pertes. La colère de l'un des insulaires, Vive Lance, a grandi au point qu'il a décidé de se venger au mépris des Tabous. Son ami, Ciseleur Assidu, l'a suivi, espérant le modérer.

Deux semaines plus tard, Ciseleur Assidu est réapparu, fou et couvert d'éraflures. De ses phrases incohérentes et entrecoupées de grognements, les insulaires ont pu comprendre qu'il avait poussé son ami dans la mer, du haut de la Falaise aux Aras. Au lieu de rejoindre une Huacan, l'âme de son ami Vive Lance le hantait, ajoutant au traumatisme de la perte.

Parmi les hypothèses avancées, certains se demandent si l'incident signifie que les Huacans à proximité de la falaise sont saturées d'âmes. D'autres estiment que le phénomène est lié à la falaise ou à la mer. D'autres encore pensent que la colère de Vive Lance, trahi par un ami, est plus forte que l'attraction exercée par les Huacans.

Conformément aux lois divines, Ciseleur Assidu a été exilé.

Choix du nouvel hôte

L'entité va choisir le corps de Mots Aiguisés, fils de Ciseleur Assidu, si vous jouez l'aventure en *one shot*, ou le corps du PJ de votre choix, si vous jouez en campagne. Pour choisir le nouvel hôte, inspirez vous des aventures déjà vécues par le groupe de PJ et/ou sur les aspirations de l'un de vos joueurs.

Sur le passé d'un PJ : si un PJ a déjà été possédé, il exerce une attirance sur les esprits, et la cohérence de l'intrigue s'en trouve renforcée.

Sur l'interprétation d'un joueur : si un joueur apprécie ce type de *roleplay*, d'évolution de son personnage selon les expériences vécues et rebondit aisément sur les modifications de son personnage, ce PJ est un bon candidat pour subir la possession. En cas de doute, n'hésitez pas à demander avant la partie, quitte à annuler l'effet de surprise.

En revanche, si vous pensez qu'aucun de vos joueurs n'appréciera la possession de son personnage, réaménagez légèrement le scénario pour que l'hôte de l'âme soit un PNJ. Cela fait perdre un peu de force à l'intrigue mais demeure préférable à la présence d'un joueur mécontent ou mal à l'aise à la table de jeu.

L'héritage malvenu

Le scénario commence quarante ans après ces évènements. Alors que les PJ sont présents, Ciseleur Assidu réapparaît. Il clame qu'il vient voir le clan une dernière fois et qu'il a été pardonné par Vive Lance. Il semble, en effet, ne plus présenter de troubles liés à la possession.

En réalité, l'âme de Vive Lance n'a pas volontairement intégré le corps de Ciseleur Assidu. Depuis qu'elle y est enfermée, elle tente de s'en délivrer, ce qui fait beaucoup souffrir l'hôte. Maintenant que le corps de ce dernier est très affaibli, sur le point de mourir, l'âme sait qu'elle n'a plus à se manifester : elle sera bientôt libérée de cette prison de chair. La paix qui en résulte est interprétée par Ciseleur Assidu comme un pardon.

Les membres du clan n'osent pas approcher l'exilé, mais le soulagement se lit sur les visages, notamment les plus âgés, qui connaissaient Ciseleur Assidu. Les Ahe'ma surveillent attentivement la scène et se montrent pour rappeler tacitement le jugement à l'exilé. Ce dernier est apaisé. Il s'allonge sur le sol et semble s'endormir.

Ciseleur Assidu rend alors son dernier soupir : son âme et celle de son ami sont libérées. Celle de l'artisan rejoint rapidement une Huacan. En revanche, le « résidu d'âme » de Vive Lance ne se comporte plus de cette façon. Il lui est impossible de rejoindre une Huacan car ce n'est plus une âme, mais une entité, attirée par les êtres vivants.

Le nouvel hôte est pris d'un vertige et d'une douleur aigüe à l'arrière de la tête. Une réussite du test Âme + Combattre (difficulté de 5) prévient l'évanouissement. Cela n'échappe pas aux insulaires, tout particulièrement aux Ahe'ma : les premiers s'écartent, effrayés, comme s'il s'agissait d'une maladie contagieuse, les seconds s'approchent, afin d'empêcher toute action irréfléchie.

Le maximum de l'indice d'Âme de l'hôte est augmenté de 4 tant qu'il est possédé. Laissez un moment aux PJ pour réaliser ce qui vient de se passer et pour se rassurer : ce n'est peut-être qu'une coïncidence.

L'âme est troublée dans un premier temps, mais lorsqu'elle réalise la situation, elle hurle sa frustration dans l'esprit de l'hôte. Cela coûte 1 point d'Âme au possédé.

Les PJ sont conduits devant les chefs du clan. Ces derniers voient l'incident comme un très mauvais présage : les Huacans perdent-elles de leur influence ? Ils sont contraints de demander à l'hôte de quitter le clan. Cette mesure est prise pour protéger les Tailleurs d'Emeraudes et ne doit pas être comprise comme une punition. Ainsi, tous les PJ sont autorisés et même encouragés à accompagner l'hôte dans l'espoir de le délivrer de l'âme excédentaire.

Vous pouvez décider de laisser les PJ trouver seuls une solution ou faire intervenir une Maaci. Cette dernière

conseille d'amener le corps de Ciseleur Assidu à la Falaise aux Aras et de demander à l'esprit de pardonner les agissements de Ciseleur Assidu. Elle précise que cela ne réussira probablement pas si Ciseleur Assidu a agi intentionnellement. Cela fait naître la crainte de l'hôte, qui donne naissance au dernier cauchemar.

Il n'y a pas une seule issue pour libérer l'hôte : si les PJ ne suivent pas le conseil de la Maaci et proposent une autre solution pour résoudre le problème, vous pouvez considérer qu'elle est efficace. Ce scénario est modulable et confère une certaine liberté aux PJ.

Le corps de Ciseleur Assidu ne suit pas le processus ordinaire de décomposition et reste chaud plusieurs semaines après sa mort.

Fonctionnement du scénario

Ce scénario n'est pas linéaire. Les évènements décrits dans les quatre titres du *Périple cauchemardesque* ne se réalisent pas forcément et leur ordre n'est pas prédéfini. Il se peut également que deux évènements aient lieu en même temps. Tout dépend du comportement des PJ et de l'évolution de leur indice d'Âme.

L'âme emprisonnée dans l'hôte est encore affaiblie par sa transmigration et ne peut le rendre fou aussi facilement que ce fut le cas avec Ciseleur Assidu. Elle est cependant déterminée à ne pas attendre quarante années de plus pour quitter le corps.

L'âme quitte le corps de l'hôte lorsqu'il meurt ou perd la raison : elle utilise donc toutes les ressources à sa disposition pour que l'une de ces conditions se réalise. Pour y parvenir, elle génère des cauchemars collectifs en puisant dans les craintes avouées, secrètes ou inconscientes des différents personnages (PJ et PNJ).

Chaque titre du *Périple cauchemardesque* décrit un rêve lié à la peur de l'un des PJ. Ces titres visent essentiellement à vous indiquer l'approche à tenir. Il se peut que vous ayez à improviser les cauchemars de PNJ qui approcheraient l'hôte.

Avec un scénario joué dans le cadre d'une campagne, tentez d'attribuer les cauchemars décrits en fonction des évènements vécus par les PJ dans les scénarios précédents. Même de faibles craintes peuvent êtres amplifiées par l'âme prisonnière. Il faut veiller cependant à ce que les PJ puissent déterminer auquel d'entre eux appartient le cauchemar. Si cette tâche paraît trop ardue, laissez quelques indices pour guider la réflexion des joueurs.

Créer des cauchemars sur-mesure dans le cadre d'une campagne demande plus de préparation, mais peut s'avérer très intéressant pour le développement de leur personnalité (leur crainte est dévoilée aux autres, le cauchemar l'a amplifiée ou a, au contraire, permis de la surmonter ; une crainte dont ils n'étaient pas réellement conscients leur apparaît clairement désormais..etc.).

Les tests demandés sont souvent Âme + Survivre, car il s'agit de ne pas se perdre dans les cauchemars, de démêler l'illusion de la réalité.

Naissance du cauchemar

Les PJ déterminent la marche à suivre pour libérer l'hôte de ce que certains insulaires appellent la « malédiction de la Huacan humaine ». Il est toutefois peu probable que le problème soit résolu en moins de quatre jours.

Pendant cette période, l'âme peut emprisonner les personnages (PJ et PNJ) dans des cauchemars qu'elle crée à partir de leurs craintes. À chaque fois qu'un PJ perd 1 point d'Âme dans la vie réelle, il effectue un test Âme + Survivre. En cas d'échec, son cauchemar se déclenche, si ce n'est pas encore arrivé auparavant. La difficulté initiale pour ce test est de 5, car il s'agit d'un test d'opposition contre la Pugnacité du résidu d'âme. Cependant, le niveau de difficulté évolue lorsque l'âme gagne ou perd de sa puissance.

Un cauchemar se déclenche automatiquement quand l'indice d'Âme d'un personnage atteint les 2/3 de sa valeur maximum dans la vie réelle. Un deuxième cauchemar vient se mêler à celui en cours si un personnage perd la moitié de ses points d'Âme d'un coup. Les principales façons de perdre des points d'Âme dans ce scénario sont :

- passer la nuit à proximité de l'hôte. Il exerce la même attirance sur les âmes des défunts qu'une Huacan, dès que la nuit tombe. Les âmes se pressent autour de lui comme les insectes autour d'une chandelle ;
- assister à des évènements horribles dans les cauchemars (cette perte de points d'Âme est annulée au réveil) ;
- mourir ou atteindre 0 dans l'aspect Âme dans le cauchemar, ce qui entraîne la perte d'un point d'Âme dans la vie réelle.

Ces règles sont valables pour les PJ et les PNJ : la situation peut donc devenir apocalyptique si les PJ passent dans un lieu très peuplé.

Combattre un cauchemar

Afin de se libérer d'un rêve, les PJ doivent remplir plusieurs conditions cumulatives :

- se rendre compte qu'ils n'évoluent plus dans la réalité ;
- comprendre que cela vient de l'âme emprisonnée ;
- déterminer à qui appartiennent les craintes auxquelles l'âme de Vive Lance a donné corps ;
- soutenir celui qui est le plus terrifié en le convainquant que ce n'est qu'un rêve et que, même si c'était la réalité, cette situation pourrait être surmontée.

Le joueur du PJ dont la crainte a pris corps est probablement conscient qu'il ne s'agit que d'un rêve. La situation ne peut donc pas se résoudre que par du *roleplay* mais en combinant *roleplay* et tests. Selon la pertinence des arguments des PJ qui tentent de raisonner la victime principale du cauchemar, le MJ accordera des bonus aux tests Âme ou Respect + Soigner ou Savoir.

La victime principale du cauchemar a également un rôle important à jouer. Il doit préserver ses points d'Âme et/ou de Corps jusqu'à ce que les autres PJ réussissent à le raisonner. Les évènements du rêve font perdre le double de points d'Âme à la victime principale car il s'agit de sujets auxquels elle est très sensible (sans que ce ne soit pour autant une phobie).

Afin que les PJ comprennent ce que l'on attend d'eux, n'hésitez pas à laisser suffisamment d'indices. Par exemple, à chaque fois qu'un PJ perd des points d'Âme, le cauchemar devient plus réel, plus violent. Tous les tests effectués en relation avec un cauchemar sont des tests d'opposition avec l'âme prisonnière.

L'issue de la lutte

Un PJ mourant ou atteignant un indice d'Âme de 0 dans le rêve se réveille avant les autres. On ne peut pas réveiller les personnages assoupis avant la fin du rêve. À la fin du rêve, les indices d'Âme et de Corps reprennent leurs valeurs initiales. Les PJ réveillés avant la fin d'un rêve, en revanche, perdent 1 point d'Âme.

Le rêve prend fin quand le personnage dont la crainte l'a fait naître se réveille, soit en mourant, soit en atteignant un indice d'Âme de 0 ou en étant raisonné par ses alliés. Dans les deux premiers cas, les caractéristiques de l'âme prisonnière augmentent de 1, dans le dernier cas, elles baissent de 1. Les caractéristiques de l'âme prisonnière augmentent également de 1 quand le rêve atteint le niveau 4 (voir plus loin).

Ces bonus et malus influent sur la vitesse d'apparition des prochains rêves, leur réalisme et leur dangerosité, ainsi que sur la difficulté à surmonter le dernier cauchemar.

Périple cauchemardesque

Les titres suivants décrivent les cauchemars créés par l'âme. N'hésitez pas à étoffer les périodes « hors rêve » avec des rencontres de PNJ curieux, que les PJ devront éloigner sans quoi leurs craintes deviendront également des cauchemars, ou avec des animaux affamés, qu'un PJ éveillé avant les autres doit tenir en respect jusqu'à la fin du rêve.

Les cauchemars ont quatre niveaux d'intensité : dès que le personnage dont les craintes ont pris corps perd des points d'Âme, vous pouvez passer au rêve du niveau suivant. Quand le rêve atteint le niveau 4, il prend fin.

Le temps de la Folie

Ce cauchemar donne corps à la crainte de Mots Aiguisés : le retour du temps de la Folie.

Niveau 1 : Les vibrations du sol à intervalle régulier annoncent l'approche de quelque chose d'imposant. Une Huacan à tête d'ara et corps humain, haute comme deux hommes, semble bien décidée à anéantir les PJ. Vous pouvez ici pimenter le jeu avec une scène de poursuite.

Niveau 2 (se déclenche automatiquement si Huacan semée, détruite ou immobilisée) : La Huacan se fissure et explose. Le son rend sourd temporairement et l'onde de choc coupe le souffle des personnages à proximité (à la discrétion du MJ, cela peut aussi endommager les poumons des PJ). Les âmes que la Huacan avait accueillies, soudain libérées, se pressent autour des PJ en les harcelant de lamentations d'intensité croissante.

Niveau 3 : Les âmes deviennent visibles. Elles créent un épais brouillard grouillant. Au toucher, elles rappellent un voile de soie très léger. Elles s'entassent sur les PJ, et à leur contact, deviennent de plus en plus lourdes, les contraignant à s'agenouiller puis à s'allonger. Les PJ immobilisés risquent de mourir par asphyxie.

Solitude

Ce cauchemar donne corps à la crainte de Souffleur de Givre : la solitude.

Niveau 1 : Soudainement chaque PJ se retrouve seul dans le lieu où ils se trouvaient, ensemble, une seconde auparavant. Chacun constate qu'il semble être dans le monde réel, mais il n'y a plus aucune de trace de vie. Les habitations sont désertes, il n'y a plus d'oiseaux dans le ciel ni d'insectes sur le sol.

Niveau 2 : Les constructions humaines tombent en poussière.

Niveau 3 : Les végétaux meurent.

Quand un PJ agit sur le monde dans lequel il se trouve, cela n'affecte pas les mondes des autres PJ, à moins qu'il n'ait recouru à une Grâce.

Exemple : Un message tracé dans la terre avec un bâton n'est pas visible pour les autres PJ. Par contre, le sol altéré par l'usage d' une Grâce – pour écrire un message par exemple – est visible de tous.

La seule façon de communiquer est donc le recours aux Grâces.

Perdus dans les ténèbres

Ce cauchemar donne corps à la crainte d'Âme de Jaguar : l'inefficacité de ses talents de survie.

Niveau 1 : Les PJ sont perdus : les paysages qu'ils voient ne correspondent pas à leurs souvenirs, ni aux cartes, ni aux descriptions des lieux qu'ils ont pu obtenir. Un brouillard se lève puis la nuit tombe. Les paysages traversés sont des plus hostiles : plaines rocheuses parcourues de crevasses, montagnes, marais, déserts, etc.

Leur réserve de nourriture s'est gâtée, leur eau est croupie. Ils ne trouvent ni eau ni nourriture dans leur environnement. La végétation est méconnaissable, et ces plantes inconnues contiennent souvent des poisons douloureux.

Niveau 2 : Il fait de plus en plus chaud et la soif s'est accrue. La faim ést étrangement plus cruelle encore, même s'ils ont mangé il y a peu.

Niveau 3 : La faim provoque des douleurs fulgurantes. La gorge des PJ est extrêmement sèche, chaque inspiration devient douloureuse et provoque une toux. La déshydratation donne mal aux yeux, aux poumons et à la tête. Les PJ risquent de mourir de faim et de soif.

Violence et cupidité

Ce cauchemar donne corps à la crainte de Plume Azur : l'agression des insulaires par les Espagnols.

Niveau 1 : Une faction d'Espagnols s'attaque à un clan qui tente désespérément de protéger une Huacan. Les Espagnols portent des sabres, des hallebardes et des lances qui crachent le feu.

Cette fois, ils ne semblent pas être motivés par la seule cupidité : ils tuent aussi ceux qui fuient en abandonnant leurs richesses aux assaillants.

Les Espagnols sont sous les ordres d'un homme portant une robe brodée. Ils suivent ses directives avec ferveur, surtout lorsqu'il pointe un doigt vers le ciel en les donnant.

Niveau 2 : Les âmes des morts ne quittent pas les lieux, leurs hurlements et lamentations résonnent aux oreilles des PJ. L'homme en robe ne semble aucunement troublé par cela.

Niveau 3 : Le dévot espagnol semble à présent entendre les voix. Il hurle de colère et montre de nouveau le ciel en donnant des ordres. Les Espagnols allument des feux et livrent au bûcher des insulaires. Ils plantent des croix en bois dans le sol et y clouent les insulaires.

La Huacan se réveille et piétine indifféremment insulaires et Espagnols.

Le dernier cauchemar

Si les PJ ne se sont pas dirigés vers la Falaise aux Aras, inventez un prétexte pour les y mener. Dans la mesure où il s'agit d'un rêve, le caractère bancal du prétexte est un indice supplémentaire sur le fait qu'il s'agit d'un rêve.

Une fois le dernier cauchemar terminé, ils se réveillent au dernier endroit où ils étaient avant de se rendre à la falaise. S'ils étaient en ville, ils se réveillent dans un établissement dédié au repos des voyageurs, mais ne se rappellent pas avoir payé. S'ils étaient dans la nature, ils se réveillent dans un camp qu'ils ne se rappellent pas avoir monté.

Illusion ou réalité

L'hôte de l'âme voit une deuxième de ses craintes prendre vie : la peur que Ciseleur Assidu ait volontairement tué son ami.

Le rêve débute à la falaise où les PJ voient l'âme quitter le corps de l'hôte. « *Me revoici en ce lieu maudit. Je vais désormais pouvoir chercher mon lieu de repos. Je vois que tous les insulaires ne sont pas si mauvais que Ciseleur Assidu. J'ai eu tort de prononcer une malédiction aussi étendue avant de mourir.* »

Le cadavre de Ciseleur Assidu se relève alors. « *Enfin tu te décides à partir ! Je reprends donc ce corps. Mais ne sois pas si pressé de te diriger vers les Huacans… tu mérites un châtiment pour m'avoir hanté si longtemps et pour avoir osé t'opposer à moi lorsque j'ai voulu égorger cet Espagnol qui avait tué ma sœur !* » Il saisit l'esprit et le jette de nouveau à la mer. Un hurlement de colère et de peur répond à cette attaque et l'âme de Vive Lance ne réapparaît plus. Le cadavre tente alors de jeter les PJ à la mer. « *Alors vous aussi ? Vous pensez comme lui ? Sachez qu'en respectant les Tabous, nous ne parviendrons jamais à nous débarrasser des Espagnols !* »

C'est ainsi que le rêve évolue tant que les PJ n'interviennent pas. Il s'agit probablement du rêve le plus difficile à résoudre. S'adresser à Ciseleur Assidu n'a aucun effet puisqu'il n'est qu'un élément du rêve : son âme a déjà rejoint une Huacan. Pour vaincre le cauchemar, il faut comprendre que la crainte exprimée est celle de l'hôte. Il s'agit donc de le persuader qu'il existe un moyen de résoudre le problème, même si Vive Lance n'accordera plus son pardon.

Malédiction ou absolution

Si les PJ parviennent à vaincre ce cauchemar, le « résidu d'âme » disparaît définitivement. Le corps de Ciseleur Assidu redevient un cadavre ordinaire.

S'ils viennent à bout de Ciseleur Assidu mais ne se rendent pas compte qu'il s'agit d'un rêve, ils restent piégés dans le cauchemar. Dans ce cas, le monde ne change pas à leurs yeux, si ce n'est que toutes les craintes des personnages (PJ et PNJ) prennent progressivement vie.

Si l'hôte est jeté du haut de la falaise, au réveil, l'âme de Vive Lance s'insinue plus profondément dans l'esprit de ce dernier et il sera encore plus difficile de l'exorciser.

Caractéristiques des PNJ

Âme prisonnière
Pugnacité : 5
Constitution : 0
Ruse : 6
Statut : 5
Sciences : 5

Huacan à tête de ara
Pugnacité : 10
Constitution : 10
Ruse : 5
Statut : 5
Sciences : 0
Griffes / bec : létalité 2

Ciseleur Assidu
Pugnacité : 3
Constitution : 3
Ruse : 2
Statut : 4
Sciences : 4

Prétirés

Fiches de personnages

Le scénario utilise et reproduit, avec l'autorisation de l'auteur, les pré-tirés du kit d'introduction. Il suffit de leur donner un clan commun et d'ajouter les phrases ci-dessous à leur historique.

Plume Azur : en fin d'historique, « Depuis l'arrivée des sanguinaires Espagnols, l'entraide entre insulaires est plus que jamais nécessaire. »

Mots Aiguisés : en fin d'historique, « En faisant régner l'ordre, je restaure l'honneur de ma famille et je contribue à empêcher le retour du temps de la Folie. »

Souffleur de Givre : en fin d'historique, « La voie que j'emprunte permettra de restaurer la paix pour le bien de tous les insulaires. »

Âme de Jaguar : à intégrer après la quatrième phrase, « Ceci m'a plusieurs fois permis de ne pas me perdre et de ne pas mourir de faim ou de soif lorsque j'étais seul. »

Plume Azur, diplomate de l'âme

Tribu : Maaci. Clan : Sépultures. Sexe : femme.

En tant que cheffe de mon clan, j'étais émissaire, diplomate et messagère. Je possédais déjà les dons de Maacoatl sans le savoir et je sentais les émotions de mes interlocuteurs, que ce soit la crainte ou le désir, quand le chef de la tribu lui-même est venu me chercher pour que je rejoigne les Maacis. Après une longue formation, je suis partie arpenter l'île. Je mets à présent mes talents au service de ceux qui sont dans le besoin.

Spécial : Les âmes sont comme des corps éthérés représentant ce que ressent ou ce que vit une personne. Lorsque je projette mon âme hors de mon corps, je peux voir les âmes des morts présentes autour de moi. Je dois cependant faire attention à la terrible attraction des Huacans.

Je possède une cape, une coiffe de plumes et une matraque en caoutchouc (létalité 1).

Acquis
Charmer : 5
Dissimuler : 1
Examiner : 4
Intimider : 0
Invoquer : 4
Savoir : 4
Se déplacer : 1
Soigner : 3
Survivre : 2

Facettes	Comment puis-je assimiler cet Oa ?	Grâces mineures 1 Oa	Grâces majeures 2 Oas	Grâces puissantes 3 Oas
Âme Liée à l'Âme	En discutant ou en discourant.	*Lire :* une âme, ses Oas et sa force.	*Altérer :* l'aspect Âme d'un être, ses Oas et sa force.	*Manipuler :* les Oas d'un être et la puissance de son âme.
Ego Liée au Respect	En méditant ou en se reposant.	*Lire :* les maux physiques et mentaux dont on souffre soi-même.	*Altérer :* ses propres Oas, les rééquilibrer et contrôler ses émotions.	*Manipuler :* sa propre âme pour se projeter hors de son corps.
Pensée Liée aux Sens	En créant un réseau de relations, en comprenant les gens.	*Lire :* les pensées immédiates d'un être humain.	*Altérer :* une partie d'une pensée, un mot, un verbe.	*Manipuler :* une pensée, la façonner totalement, changer son sens.
Passion Liée au Corps	En créant, fabriquant ou prenant du plaisir.	*Lire :* les émotions fortes d'un être humain.	*Altérer :* un sentiment déjà fort chez un être humain.	*Manipuler :* façonner un sentiment enfoui, à peine germé.

Mots Aiguisés, juge noir

Tribu : Ahe'ma.

Clan : Marches d'Obsidienne.

Sexe : homme.

Je suis un juge noir, un Ahe'ma parmi tant d'autres. J'ai toujours senti en moi cette volonté de faire respecter les tabous, les principes. Jeune, je surveillais mes frères et sœurs pour qu'ils ne passent pas outre la loi divine. Adolescent, j'étais le médiateur principal du clan et tout le monde savait que mes jugements étaient à respecter. Aujourd'hui, je suis le plus fervent des juges. Quiconque brise un tabou devant moi sera conduit devant mes maîtres pour subir le courroux d'Ahecatl.

Spécial : Je juge et le cas échéant je punis. Sur l'île, je suis un représentant de la loi divine. Qu'on me traite avec le respect qui m'est dû.

Je possède des vêtements noirs et une lance d'obsidienne (létalité 3).

Acquis

Combattre : 3
Dissimuler : 1
Examiner : 4
Intimider : 3
Invoquer : 3
Savoir : 3
Se déplacer : 3
Soigner : 2
Survivre : 2

Facettes	Comment puis-je assimiler cet Oa ?	Grâces mineures 1 Oa	Grâces majeures 2 Oas	Grâces puissantes 3 Oas
Sciences Liée à l'Âme	En apprenant ou en étudiant.	*Comprendre :* la botanique, l'astronomie, la physique basique et la biologie.	*Enseigner :* la botanique, l'astronomie, la physique basique et la biologie.	*Appliquer :* ses connaissances en botanique, en physique et en biologie pour presque toutes les actions.
Mort Liée au Respect	En tuant ou en détruisant.	*Comprendre :* l'étude des cadavres,des signes de mort ou de destruction.	*Enseigner :* l'étude des cadavres, des signes de mort ou de destruction.	*Appliquer :* sa connaissance de la mort pour tuer ou détruire rapidement une chose tangible.
Combat Liée aux Sens	En accomplissant une tâche difficile ou en combattant.	*Comprendre :* la meilleure manière d'avoir l'ascendant sur son adversaire.	*Enseigner :* la meilleure manière d'avoir l'ascendant sur son adversaire.	*Appliquer :* ses techniques de combat défiant les lois de la physique.
Vie Liée au Corps	En donnant des soins, en apportant son aide.	*Comprendre :* les signes de fertilité et la meilleure manière de soigner.	*Enseigner :* comment voir les signes de fertilité, l'apparition de la vie et soigner une personne.	*Appliquer :* ses méthodes de soin avancées de plusieurs siècles.

Souffleur de Givre, fervent dévot

Tribu : Toteci.

Clan : Six Colonnes.

Sexe : homme.

Je suis un religieux, vénérant Imtotec comme les autres Astres. J'ai été élevé au sein d'un clan où la foi était plus importante que la vie elle-même. J'ai appris à comprendre l'histoire des Teotls, à accepter leur toute puissance. Aussi, j'ai profondément étudié les tabous et leur portée. Pour moi, ce sont plus que des lois divines, ce sont des règles universelles. Certains me trouvent prosélyte, d'autres pensent que mon immense ferveur fait de moi un exemple à suivre. Peu importe, je suis mon chemin contre vents et marées.

Spécial : Les esprits élémentaires sont des entités soumises au pouvoir d'Imtotec, des fragments de lui-même. Ils peuvent voir, entendre et parler. Avec mes Grâces, j'agis sur ces esprits.

Je possède un macana, une petite masse de bois et de pierre (létalité 2).

Acquis

Combattre : 1
Dissimuler : 2
Examiner : 3
Intimider : 2
Invoquer : 5
Savoir : 4
Se déplacer : 3
Soigner : 2
Survivre : 2

Facettes	Comment puis-je assimiler cet Oa ?	Grâces mineures 1 Oa	Grâces majeures 2 Oas	Grâces puissantes 3 Oas
Air Liée à l'Âme	En étant en contact avec un vent assez fort.	*Communiquer :* avec l'esprit de l'air qui répondra à mes questions par oui ou non.	*Altérer :* l'air vers un autre état proche.	*Manipuler :* l'air, lui donner une forme particulière, l'étirer, le rétrécir ou le sculpter.
Eau Liée au Respect	En étant immergé dans l'eau.	*Communiquer :* avec l'esprit de l'eau qui répondra à mes questions par oui ou non.	*Altérer :* l'eau vers un autre état proche.	*Manipuler :* l'eau, lui donner une forme particulière, l'étirer, la rétrécir ou la sculpter.
Feu Liée aux Sens	En étant assez près du feu pour presque se brûler la peau.	*Communiquer :* avec l'esprit du feu qui répondra à mes questions par oui ou non.	*Altérer :* le feu vers un autre état proche.	*Manipuler :* le feu, lui donner une forme particulière, l'étirer, le rétrécir ou le sculpter.
Terre Liée au Corps	En étant en contact avec la terre nue.	*Communiquer :* avec l'esprit de la terre qui répondra à mes questions par oui ou non.	*Altérer :* la terre vers un autre état proche.	*Manipuler :* la terre, lui donner une forme particulière, l'étirer, la rétrécir ou la sculpter.

Âme de Jaguar, frère des bêtes

Tribu : Xiatalt.

Clan : Serpent Lune.

Sexe : homme.

Je suis un orphelin, recueilli par le clan du Serpent Lune. J'ai toujours vécu en dehors de la communauté, avec les animaux, sans me rapprocher des hommes. À vrai dire, je suis quelqu'un d'instinctif et je comprends mieux les bêtes que mes frères et sœurs. Un don de Xiateotl si je puis dire. Depuis peu, j'essaye tout de même de m'intégrer à la société. J'ai appris à faire preuve de respect et je tente de comprendre à quoi servent les protocoles. Cependant, lorsque la colère monte en moi et que mon instinct prend le dessus, je peux devenir violent.

Spécial : Communiquer avec les animaux est facile pour moi. Ils répondent de manière simple et directe mais sont prompts à discuter, que ce soit pour me montrer leur peur ou leur envie de me dévorer.

Je possède une petite lame d'os (létalité1).

Acquis

Combattre : 2
Dissimuler : 4
Examiner : 2
Intimider : 2
Invoquer : 4
Savoir : 0
Se déplacer : 5
Soigner : 0
Survivre : 5

Facettes	Comment puis-je assimiler cet Oa ?	Grâces mineures 1 Oa	Grâces majeures 2 Oas	Grâces puissantes 3 Oas
Oiseaux Liée à l'Âme	Par contact avec l'animal ou l'élément vent.	*Ressentir :* les oiseaux et communiquer avec eux.	*Appeler :* les oiseaux à soi et leur donner un ordre simple.	*Commander :* les oiseaux pour des actions complexes.
Poissons Liée au Respect	Par contact avec l'animal ou l'élément eau.	*Ressentir :* les animaux marins et communiquer avec eux.	*Appeler :* les poissons à soi et leur donner un ordre simple.	*Commander :* les animaux marins pour des actions complexes.
Mammifères Liée aux Sens	Par contact avec l'animal ou l'élément feu.	*Ressentir :* les mammifères et communiquer avec eux.	*Appeler :* les mammifères à soi et leur donner un ordre simple.	*Commander :* les mammifères pour des actions complexes.
Insectes Liée au Corps (par milliers)	Par contact avec l'animal ou l'élément terre.	*Ressentir :* les insectes, la vermine et communiquer avec eux.	*Appeler :* les insectes et la vermine à soi et leur donner un ordre simple.	*Commander :* les insectes et la vermine pour des actions complexes.

Un scénario d'**Orlov** • Illustrations de **Monsieur Le Chien** et **Jean-Baptiste Maistre**

Quarantièmes rugissants : Opération « Black Bomb »

pour *Covert Ops*

Pitch

Coincés dans une tempête, les PJ sont confrontés à un virus surgi tout droit du sombre passé de la nation Arc-en-Ciel, l'Afrique du Sud.

Avertissement

Ce scénario exploite l'histoire du Coast Project, un programme lancé entre 1982 et 1994 par l'Armée sud-africaine. Plusieurs laboratoires ont travaillé, dans le cadre de ce projet, à produire des agents chimiques destinés, notamment, à stériliser les populations noires. Le docteur Wouter Basson, un des directeurs du projet, affirma même avoir mis au point en 1983 la « bombe noire » ou « Black Bomb », une bactérie ne tuant que les Noirs. L'existence de cet agent n'est pas historiquement prouvée et je ne prétends donc à aucune véracité. Ajoutons que dans le scénario, la « Black Bomb » est une mutation de la bactérie de l'Anthrax, terme que j'ai préféré à celui, médicalement correct, de « maladie du charbon » car il me semblait plus évocateur. Je préfère enfin prévenir le lecteur de mon incompétence en matière médicale. Qu'on me pardonne donc erreurs, approximations et l'aspect *weird science* de ce module.

Le cadre

Les PJ sont membres de Gough55, une équipe mandatée par SANAP, en l'occurrence la South African National Antarctic Programs, la direction sud-africaine des programmes antarctiques dépendant du ministère de l'environnement. Ils doivent faire fonctionner pendant trois mois la station météo de Gough Island, une île déserte de 91 km2 à mi-chemin entre l'Afrique et l'Amérique, dans les quarantièmes rugissants. L'île est d'origine volcanique et n'est accessible que par hélicoptère ou en canot. Cernée de hautes falaises et de rochers, elle est couverte d'une végétation de lande maritime découpée de cours d'eau et de torrents qui coulent depuis les deux cônes volcaniques éteints de Expedition et Edimburgh Peaks. La mission est la seule présence humaine sur ce territoire classé par l'UNESCO pour préserver sa biodiversité. Il s'agit d'un sanctuaire pour les oiseaux marins et terrestres, les otaries et les phoques.

Covert Ops est loin d'être un jeu révolutionnaire. Il propose de jouer des agents secrets à l'époque contemporaine dans une ambiance d'action cinématographique. Simple et léger dans ses mécaniques, le jeu utilise pourtant le même système que *Star Frontiers*, un jeu TSR des années 80 consacré à l'exploration spatiale, mais qui se signalait par le concept du « *class as skill* » dans lequel la classe ou l'occupation du personnage tient lieu de liste de compétences. Dans le cas d'un jeu d'action, cela a l'avantage d'évacuer de la feuille de personnage et de l'esprit du joueur ou de la joueuse la nécessité d'avoir les mille et une compétences que possède le barbouze qu'il ou elle veut incarner. En ce sens, le jeu cultive donc la nostalgie pour un thème tombé en désuétude rôlistique, tout en détournant un système prévu pour un autre genre. *Covert Ops* est, de ce fait, assez représentatif d'une tendance du jdr à vouloir faire ses meilleures soupes dans de vieux pots.

Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/covert-ops

Le scénario débute le 16 juin alors que l'hiver austral et la coupe du Monde sont sur le point de commencer. Le jour dure sept heures (de 10h00 à 17h00 environ). La température mesurée oscille entre 6 et 13 degrés mais à cause des vents d'ouest qui cinglent l'île, la température ressentie est proche des -5 et 5 degrés, même si la côte Est bénéficie d'un climat d'abri. La pluie, en revanche, est omniprésente sous la forme d'un crachin particulièrement désagréable qu'éclairent au gré des marées quelques moments ensoleillés.

Administrativement, l'île est britannique et dépend de l'archipel Tristan da Cunha mais l'Afrique du Sud a été autorisée en 1956 à installer et faire fonctionner une station météo déterminante pour la prévision du climat dans l'Atlantique sud.

L'Histoire

En 1986, le docteur Edwijn Van Zandt, un employé du projet Coast, a mis au point la Black Bomb, une bactérie de l'Anthrax génétiquement modifiée pour ne tuer que les Noirs. Il l'inocula à un couple de souris mais, apprenant l'arrêt imminent du projet, il profita d'une mission sur Gough Island pour y faire entrer clandestinement les deux rongeurs. Il voulait que les rongeurs se reproduisent afin de multiplier le nombre de vecteurs de la bactérie. Les souris infectées pullulent désormais sur l'île.

En 1994, Van Zandt mourut en participant à une tentative de coup d'état mené par l'AWB, que l'on peut traduire par « Front de résistance afrikaner », une organisation extrémiste afrikaner opposée à la fin de l'Apartheid. Il y a quelques mois, cependant, son fils Cornelius découvrit ses recherches en fouillant dans les cartons de sa famille à la faveur d'un déménagement. Il a alors fait le lien avec la mission de dératisation qui lui était confiée sur Gough Island.

Son plan était de ramener « pour études » des souris en Afrique du Sud afin d'y synthétiser la bactérie à plus grande échelle et faire fabriquer des bombes chimiques par Piet Zenden, le PDG du groupe pharmaceutique Zenden. Zenden dirige en effet l'AWB-K, une scission encore plus radicale de l'AWB prônant la séparation de la nation afrikaneer de « l'État des Noirs et des Marxistes ». Mais ce dernier modifie le plan initial car il veut déclencher l'épidémie avant la fin de la coupe du Monde pour frapper les esprits.

Il ordonne donc à Cornelius de remettre des souris porteuses de la bactérie à une équipe qu'il envoie sur son yacht, le *New Batavia*. L'équipe devait ensuite rallier Tristan da Cunha (deux grosses journées de navigation) pour ensuite revenir en Afrique du Sud par l'Embraer 1000 de la compagnie qui attend à l'aérodrome de Tristan.

Mais les choses tournent mal : l'équipage du *New Batavia* mené par un mercenaire nommé Becker perd, par incompétence, le navire dans une tempête au large de Gough Island. Sauvé par les membres de la station et accueilli dans la base, le commando entend continuer sa mission et prendre le contrôle de la base et de son hélicoptère afin de ramener en Afrique du sud, via Tristan da Cunha, des souris contaminées.

L'objectif des PJ devrait être de s'opposer aux plans de Becker et de Cornelius.

La Mission

Les personnages dont les noms sont mis en gras et en italique peuvent être joués comme des pré-tirés.

Sarah Pattel : célibataire de 28 ans, elle est la fille unique d'une vieille famille indienne du Cap. Médecin comme son père, elle a cependant tenu à marquer sa différence en restant généraliste. Elle vient de finir ses études et a signé son premier contrat avec SANAP. Dans la station, son travail consiste à s'assurer de la santé des autres membres de l'expédition et à les soigner. C'est son premier poste sur une station et sa première expédition. Elle est très maladroite avec les hommes.

Caractère : professionnelle, énergique.

John Cooper : le chef de la mission. Ce quadragénaire à l'allure sportive et dynamique travaille depuis dix ans pour SANAP et enseigne également la météorologie à l'université du Cap. Il aime partir en mission et procéder à des relevés sur le terrain. Marié et père de deux enfants, de 14 ans pour le cadet et 16 ans pour l'aînée, il traverse une crise personnelle puisque son épouse, qui en a assez de ses incessantes missions, a demandé le divorce. Pour la première fois depuis qu'il travaille pour SANAP, l'éloignement de sa famille lui pèse.

Caractère : universitaire de terrain.

Bogard Fredrikson : quarante ans, il est le pilote de l'hélicoptère. Ancien pilote des forces armées sud-africaines, il s'est reconverti comme pilote pour SANAP après avoir servi pendant quinze ans. Il apprécie la diversité de son travail car il est amené à piloter aussi bien des hélicoptères que des hors-bords ou des scooters des neiges. C'est sa deuxième mission sur Gough Island. Bogard est un pilote chevronné mais il s'estime un peu au-dessus de certaines tâches collectives comme le ménage, la cuisine ou la vaisselle qu'il a tendance à négliger ou à déléguer aux « jeunots ».

Caractère : flegmatique, individualiste.

Shantel : cette jeune doctorante noire est l'assistante de Cooper et travaille sur une thèse consacrée aux cellules de Haley sous sa direction. C'est sa première mission.

Caractère : dynamique, rigolarde.

Vincent Decrist : le cuisinier a 34 ans. Il est né dans le Transvaal. Il a d'abord été policier à Johannesburg avant de démissionner et d'ouvrir son restaurant. Après que celui-ci a fait faillite, il a rejoint SANAP. Il a une dizaine d'expéditions à son actif. Généralement, il a le don de cuisiner des choses qui sortent de l'ordinaire en utilisant les ressources locales. À Gough Island, malheureusement, la chasse et la pêche sont rigoureusement interdites et il ne pousse sur les flancs désolés de l'île rien de comestible. Vincent s'entend très bien avec Shantel et il pense plaire au docteur Pattel. Durant son temps libre, Vincent est un passionné de randonnée et de camping.

Caractère : bon vivant, généreux.

Jomo est un technicien en télécommunications. Âgé de 23 ans, il sort d'une école technique du Cap, comme son ami Chahib. C'est sa première mission.

Caractère : enjoué, geek.

Cornelius Van Zandt est un biologiste qui s'est joint à la mission pour étudier les populations de souris sur l'île afin de trouver une méthode d'extermination. Cet homme a trente-sept ans. De taille moyenne, il porte de longs cheveux blonds attachés et des lunettes. C'est un raciste qui sait le cacher le temps de mettre son plan à exécution. Une fois aux commandes de la base, Van Zandt explique volontiers son plan. Il décrit ses recherches, celles de son père, un « saint homme », parle de « décafardisation », de mesure « d'hygiène sociale et raciale » destinée à « purger un grand pays de sa couche de crasse ».

Caractère : secret, déterminé.

Chahib Mouzafeh est le technicien de l'expédition. Sa famille a émigré du Pakistan à Durban il y a vingt ans. Élève intelligent, studieux mais pauvre, Chahib n'a pas pu accéder aux coûteuses et prestigieuses facultés de Pretoria ou Johannesburg et a dû se contenter d'une école professionnelle d'électronique. Peu stimulé, il allait abandonner lorsque sa mère lui a trouvé une bourse financée par SANAP. Il a ainsi pu fréquenter l'école technique du ministère de l'environnement et effectue son stage sur Gough Island en vue de recevoir un diplôme d'ingénieur. Chahib met un point d'honneur à s'acquitter de toute tâche et corvée et écrit tous les jours un e-mail à sa famille. Très pieux, il fait les cinq prières quotidiennes que prescrit la Sunna. Chahib s'entend très bien avec Jomo, le radio mais se montre dans l'ensemble réservé.

Caractère : pieux, sérieux.

Plus tard : Becker et l'équipage du New Batavia

Becker : ce quinquagénaire aux cheveux grisonnants coupés court et aux yeux bleus glacés, est en réalité Johannes Heyt, un ancien capitaine des forces spéciales chassé de l'armée après 1991. Il a dû se présenter à la commission « Vérité et Réconciliation » pour des meurtres commis dans les Bantoustans mais a été relâché, faute de preuves. Membre de l'AWB-K, il a été choisi pour mener le commando en raison de son expérience. Il exerce un ascendant incomparable sur ses hommes.

Caractère : charismatique, cruel.

L'équipage du New Batavia : d'anciens militaires dévoués à la cause de l'AWB-K. Ils évitent toute provocation mais parlent peu.

Particularités du scénario

La tempête

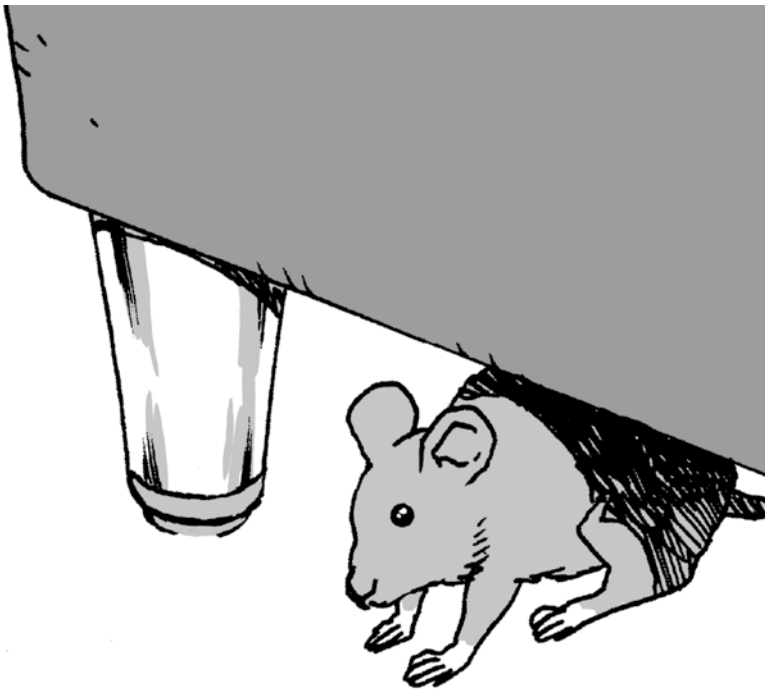
Les vents des quarantièmes rugissants pendant l'hiver austral empêchent tout déplacement en hélicoptère ou en canot sur de longues distances. Les accalmies durent rarement plus de deux heures. Il y a 10 % de chances qu'elles se produisent, sauf quand le scénario l'indique (auquel cas elles durent jusqu'à la prochaine scène). Prévoir leur apparition (dans 1D heures) et leur durée (1D/2 heures) nécessite deux jets successifs d'**academic** par un météorologue.

Fonctionnement des appareils

Les laboratoires (météo et médicaux) de la base donnent un bonus de +20 en médecine et de météorologie. Faire fonctionner un radio, internet et un sonar ne pose pas de problèmes particuliers quand tout va bien mais en cas de tempête, il faut faire des jets sous **technician** (un test par heure). Faire fonctionner un hélicoptère sous la tempête sur une très courte distance se fait avec un malus de -20.

Le syndrome d'hivernage

Cette forme de dépression guette les membres de l'expédition. Le syndrome peut se déclencher si les PJ échouent un jet impliquant la vie ou la mort de PJ ou de PNJ ou s'ils sont confrontés à des états d'âmes ou dilemmes. Un jet de WIL est alors effectué. S'il est échoué, le syndrome se déclenche et les PJ ont un malus de -5 à toutes leurs caractéristiques.



L'Installation : 16 – 21 juin 2010

Cette section permet aux PJ de se familiariser avec le cadre de l'aventure ainsi qu'avec les autres membres de la mission.

L'arrivée

La mission débarque le 16 à Gough Island. Après la relève, l'équipe s'installe dans la base et le soir, toute l'équipe regarde le match entre l'Afrique du Sud et l'Uruguay, perdu 2 à 0. Après le match, les conversations vont bon train sur les chances (minces) des bafana-bafana de se qualifier. L'ambiance dans la station n'est pas morose et le vin du Cap et la bière coulent à flots. Le lendemain, le 17, l'ingénieur météorologue en chef, Cooper présente les enjeux de la mission : en plus des relevés météo habituels, il faut assister Van Zandt dans son travail.

La mission de Van Zandt

Il explique que, depuis le milieu des années 1990, les souris prolifèrent sur l'île sans qu'on sache trop pourquoi. La présence en grand nombre de ces rongeurs déstabilise en profondeur l'écosystème de l'île. C'est pourquoi l'UNESCO l'a envoyé sur l'île. Il va étudier le comportement alimentaire et social des souris afin de trouver la méthode d'éradication la moins dangereuse pour les autres espèces. Sa mission est le premier volet d'un programme plus vaste qui doit prendre une dizaine d'années.

La vie quotidienne

La journée de la mission est bien remplie. Cooper et Shantel parcourent l'île pour prendre les relevés des appareils de mesure installés sur l'île. Jomo et Chahib se relaient dans le local radio et interviennent pour réparer le matériel défectueux. Bogard s'occupe de la maintenance du matériel de transport tandis que Vincent s'affaire en cuisine. Sarah soigne les petits bobos. Les repas du matin et du soir sont pris en commun, de simples sandwiches étant servis le midi. Les rares moments de loisir sont consacrés aux promenades, à la lecture, à la télévision ou à des jeux de société.

Tous les personnels participent à la chasse, selon un planning affiché au foyer. Globalement, les souris vivent essentiellement dans le sous-sol de l'île. Les chasser consiste d'abord à poser des pièges dans divers endroits de l'île, à relever ceux-ci, à marquer les souris prisonnières avec une teinture indélébile spéciale, puis à les libérer. Ensuite, les souris marquées réapparaissent dans d'autres pièges, ce qui permet de connaître leurs déplacements. Van Zandt procède alors à une cartographie des trajets (le plus souvent souterrains). Il en emmène quelques-unes au laboratoire médical de la base pour les disséquer afin de connaître leur régime alimentaire.

Les souris capturées se débattent et mordent, ce qui ne cause aucun dégât mais peut s'avérer dramatique pour les personnages noirs dans la mesure où elles sont porteuses de la « Black Bomb ».

La Tempête, 21 juin 2010

Le matin, Cooper annonce que la première tempête hivernale de l'année arrive. La température a chuté et le vent forcit, creusant la mer. La tempête dure jusqu'au 23 et empêche toute activité en extérieur.

Le naufrage du New Batavia

Vers 16 heures, alors que l'équipe se rassemble pour regarder France-Afrique du sud, un point apparaît sur le radar à l'ouest de l'île. Le navire contacte la base par radio et se présente comme le *New Batavia*, un voilier de plaisance et déclare son intention de mouiller dans Quest Bay pour se mettre à l'abri. Peu de temps après, alors que le vent mollit un peu, la station reçoit un S.O.S. Une sortie en hélicoptère est possible pour une courte période. Si elle n'est pas faite ou échoue (jet de **pilot** raté), 1D/5 membres de l'équipage meurent mais quelles que soient les circonstances, Becker survit.

Les naufragés

Le skipper se présente comme Johannes Becker. Il convoyait *New Batavia*, un yacht de plaisance du Cap à Tristan da Cunha. Les naufragés sont logés dans le foyer. Contacté, SANAP ordonne une évacuation des naufragés sur le *Drakensberg* qui doit passer le 3 juillet à distance d'héliportage.

Anthrax, 22 juin 2010

Le diagnostic

Dans l'après-midi, Jomo et Shantel tombent malades. Encore conscients, ils suent, ont de fortes fièvres, des courbatures, toussent et sont incapables d'agir.

Des jets de **medic** (avec un bonus de +20 en raison de la qualité de l'équipement de la base) peuvent relever les infos suivantes :

- Diagnostic. Anthrax pulmonaire. En cas d'échec, les symptômes sont pris pour ceux de la grippe et les tests ultérieurs n'ont pas lieu d'être.
- Identifier le vecteur. Shantel et Jomo ont été mordus par des souris (comme tout le monde d'ailleurs).
- Trouver un bon traitement. De la pénicilline : la base dispose de 40 doses, traiter un patient malade prend une dose par jour.
- Identifier la souche. La bactérie portée par les souris a été modifiée, le labo dont dispose la base ne permet pas d'en savoir plus.

Il est possible de refaire les tests car l'état des patients empire toutes les 8 heures. La maladie provoque la perte de 3 BP par tranche de 8 heures. Un traitement adéquat empêche cette perte mais la guérison demande plusieurs mois.

Si l'on demande à Cornelius si les souris sont contagieuses, il affirme qu'elles peuvent éventuellement porter des bactéries, mais qu'aucune expédition n'a été confrontée à ce problème.

Un jet de **medic**, d'**academic** ou le pouvoir de **research** permet de savoir que l'anthrax pulmonaire est la forme la plus grave de l'anthrax. Ce n'est pas une maladie contagieuse mais elle peut être transmise par des plaies ouvertes, des morsures, ou encore être fabriquée mais, dans ce cas, la bactérie est très volatile et vit peu de temps.

Discussions sur la situation

Les PJ peuvent arriver seuls à ces conclusions ou se faire aider par SANAP pour prendre les mesures : tester tout le monde (jet de medic, personne n'est malade), imposer le port de gants, de masques, le lavage des sols, des matelas et des objets et prévenir *Le Drakensberg* du nombre de personnes infectées.

Le dénouement : 21 juin – 1er juillet 2010

Le plan du commando

La réalisation du plan commando peut être décrite par une échelle.

- **Stade 1 (21 – 22 juin) :** Becker et Cornelius prennent contact. Cornelius donne une arme à Becker durant la nuit suivant son arrivée.
- **Stade 2 (22 – 25 juin) :** les jours suivants les autres membres du commando volent des armes dans la cuisine ou l'entrepôt.
- **Stade 3 :** le commando et Cornelius prennent le contrôle de la base et conduisent, sous la menace de leurs armes, les membres de la mission à l'entrepôt. Jomo et Shantel sont abandonnés dans l'infirmerie. Ils servent de moyens de pression pour obtenir des PJ des soins ou des relevés météo. Le commando sabote les antennes radio, l'hélicoptère et le canot de la station. Les antennes radio sont salement abimées (jet de **technician** à -10 pour les réparer), l'hélicoptère et le canot sont simplement immobilisées (des pièces ont été retirées mais sont intactes, le jet de **technician** se fait à +10).
- **Stade 4 :** le commando répare l'hélicoptère, charge les souris.
- **Stade 5 :** le commando tue les PJ et part pour Tristan au plus tard le 3 juillet avant l'arrivée prévue de l'équipe du *Drakensberg*.

Conditions d'augmentation : le passage du stade 1 à 2 se fait automatiquement. Chaque jour passé après le 25 augmente de 1 le stade.

La contrainte du commando : la météo de l'île gêne le commando car elle empêche leur fuite.

En état d'alerte

La vigilance du commando dans les premiers stades : elle est maximale durant les stades 1 à 3. Un membre du commando reste en permanence dans le foyer et écoute ce qui se passe dans le local radio ainsi que les conversations.

La routine du commando quand la base est prise : au moins un marin surveille les PJ et un autre l'hélicoptère. Les autres rassemblent des pièges sur l'île et les ramènent à l'hélicoptère sous la conduite de Cornelius. Becker est soit à l'intérieur, soit dehors.

Contrecarrer le plan du commando

Dilemme

Les PJ doivent statuer sur le sort de Jomo et de Shantel, abandonnés par le commando à l'infirmerie puis utilisés comme leviers.

Déjouer leurs plans avant le stade 3

Pendant les stades 1 et 2, les PJ peuvent être attentifs aux préparatifs du commando (cf. l'échelle des préparatifs du commando) en réussissant des jets de **LOG** ou de **detective**. Les marins portent des tatouages néo-nazis. Des couteaux et des objets contondants disparaissent. Becker et Cornelius discutent parfois à voix basse. Les marins n'ont jamais montré de peur d'être contaminés.

L'utilisation du pouvoir de **research** ou **contact dans la police** permet d'avoir accès à des informations sur le *New Batavia* et son équipage. C'est le yacht de la compagnie Zenden, un groupe pharmaceutique dont le patron est lié à l'AWB-K. Le nom de Becker est un alias connu du capitaine Johannes Heyt, un officier qui a comparu devant la commission « Vérité et Réconciliation » pour des assassinats de membres de l'ANC. Au moins un des alias donnés par l'équipage est associé à des faits de violences racistes.

S'il est confronté à ces faits, Becker affirme qu'il ne fait plus de politique et qu'il a payé ses dettes. Quant à son équipage, il s'agit d'anciens « camarades » qui ont pu faire « quelques bêtises » avant d'ajouter « Qui n'en a pas fait ? C'était une époque compliquée. ». Il accuse les PJ d'être paranoïaques s'ils lui parlent de discussions secrètes ou de disparitions d'objets.

Une enquête ciblée sur Cornelius permet de retrouver dans sa chambre, *La Vérité sur le Projet Coast*, un livre de 2009. Le nom de Van Zandt y est cité dans l'index (jet de **detective** si les PJ ne pensent pas à commencer par l'index). La quatrième de couverture explique en grandes lignes le projet Coast. Un jet de **detective** permet de retrouver un pistolet automatique et un chargeur de douze balles cachés sous le matelas.

Confronté à ces éléments, Van Zandt admet être un fanatique de l'armement. Quant au nom cité dans le livre, il affirme que c'est un nom très courant. Ce n'est pas faux, mais un jet de **research** confirme que Cornelius est bien le fils d'Edwijn.

Trouver de l'aide avant le stade 3

S'il est contacté, SANAP croit à une crise de syndrome d'hivernage. En revanche, si les antennes sont sabotées et que la station ne donne pas signe de vie pendant plus de sept jours, il existe une chance de 10 % chaque jour pour que le *Drakensberg* envoie un hélicoptère survoler la base. Le commando tente alors de fuir en hélico dès que la météo le permet.

Déjouer le plan du commando après le stade 3

Prisonniers dans l'entrepôt, les PJ peuvent se défaire de leurs liens par un jet de **thief** ou de **soldier** (sous **STR**, 1 par heure, malus de -20) et s'enfuir en utilisant le petit vasistas au fond de l'entrepôt. Échapper à la vigilance de leurs gardiens demande un jet de **thief** contre la vigilance du membre du commando de garde devant l'entrepôt. Les PJ peuvent trouver dans l'entrepôt des couteaux de cuisine ou des clés à molette (traiter ces armes improvisées comme faisant 1D/2 de dégâts).

Prendre la fuite en hélicoptère (s'il est réparé) est possible : Tristan Da Cunha se trouve à une heure de vol, ce qui nécessite une météo relativement favorable. Becker n'hésite pas à tirer sur l'hélico pour empêcher les PJ de fuir.

Une troisième solution consiste à utiliser la radio pour prévenir le *Drakensberg* de ce qui se passe en réparant celle de la base, ou en utilisant la radio de l'hélicoptère ou du canot qui sont en état de marche mais plus difficiles à manier (-10 en **technician**). Une fois prévenu, le *Drakensberg* envoie son groupe de combat si les conditions météo ne sont pas défavorables.

Épilogue

Si le commando réussit à regagner l'Afrique du Sud, une épidémie de grande ampleur se déclarera au sein de la population noire. Le pays devient alors la proie d'un chaos qui déstabilise toute l'Afrique australe.

Si les PJ réussissent à survivre et évoquent les événements, ils attireront sur eux l'attention de la presse à sensation ainsi que celle d'anciens du projet Coast ou des membres de l'AWB.

Profils techniques

John Cooper, l'ingénieur météo responsable de la mission

STR55 DEX60 LOG65 WIL55 3bones 25BP Init3 MV8
Academic (2) +20, Scout+10, Talent « youthful energy ».
Équipement : 1 laboratoire bien équipé.

Sarah Pattel, la médecin altruiste

STR50 DEX65 LOG65 WIL55 3bones 25BP Init2 MV8
Academic (1) +10, Medic (1) +20, Talent « youthful energy ».
Équipement : 1 laboratoire équipé radios et analyses.

Bogard Fredrikson, le pilote expérimenté

STR55 DEX65 LOG60 WIL50 1bone 28BP Init2 MV9
Pilot (1) +20, Technician (1) +10, Talent « Born to Drive ».
Équipement : 1 couteau commando (1d+1).

Vincent Decrist, le cuistot débrouillard

STR55 DEX65 LOG50 WIL60 1bone 28BP Init2 MV9
Scout (1) +20, Detective (1) +10, Talent « Contacts à la police de Jo'bourg ».
Équipement : une cuisine toute équipée.

Chahib Mouzafeh, le technicien zélé

STR50 DEX60 LOG65 WIL55 2bones 25BP Init2 MV8
Technician (1) +20, Academic (1) +10, Talent « Know How».
Équipement : une trousse à outils.

Seconds rôles

Jomo : radio vigilant 35 %, 20 BP.

Shantel : assistante météo intrépide 40 %, 20 BP.

Les membres du commando : hommes aux idées et aux cheveux courts 45 %, 20 BP.

Les vilains

Cornelius Van Zandt, scientifique raciste

STR50 DEX60 LOG65 WIL60 2bones 25BP Init2 MV8
Academic (3) +20, Medic (2) +10, Thief (1), Talent « Contacts dans l'AWB».
Équipement : un pistolet automatique (2D).

Johannes Heyt, dit Becker, raciste déterminé

STR50 DEX65 LOG55 WIL65 2bones 30BP Init2 MV9
Leader (3) +20, Soldier (2) +10, Pilot (1), Scout (2), Talent « Contacts dans l'AWB ».
Équipement : un pistolet automatique (2D+4).

Un scénario de **Khelren** • Illustrations de **Sébastien Abellan**

Monkfolk

pour *Hillfolk*

Présentation

Jouer des moines cloîtrés peut sembler au premier abord peu intéressant et trop restrictif : leurs journées sont consacrées à la prière et rares sont leurs contacts avec la société séculière. Et comment transcrire dans un JdR leur quête principale : la recherche de Dieu ? Mais l'ordre cistercien regorge de contradictions et autorise une foule d'interactions avec différents acteurs du monde médiéval. Ce *setting* n'est pas utilisable pour n'importe quel jeu cependant : c'est la spécificité de *Hillfolk* de centrer ses scènes sur les relations émotionnelles et ainsi de rendre attrayant le rôle d'un moine.

Vie monastique

En Bourgogne, au XIIème siècle, en réaction au faste grandissant de l'Église, un nouvel ordre se forme, tout d'abord par la fondation de l'abbaye de Cîteaux, d'où le nom d'ordre « cistercien », puis celle-ci engendre des abbayes-filles qui, elles-mêmes essaiment d'autres abbayes.

L'ordre se distingue en ce qu'il est né d'une volonté d'interpréter la **Règle de Saint-Benoît** de manière plus rigoureuse : les moines privilégient le travail manuel, s'habillent de blanc, épurent leur style architectural ou leur forme d'écriture. Rien ne doit venir distraire de la recherche de Dieu. C'est aussi pour cela qu'ils s'implantent dans des endroits isolés, des vallées inhabitées souvent insalubres et qu'à force de travail, ils en font de hauts lieux d'industrie. Ce sont des mains des moines que la terre devient profitable.

En tout cela, ils s'opposent à l'ordre bénédictin de Cluny qui insiste sur les célébrations liturgiques et est accusé de céder au faste en contradiction avec le vœu de pauvreté ; et à de nombreux ordres plus mondains, dominicains en tête, qui privilégient le travail intellectuel.

Pour autant, l'ordre n'est pas étranger à la spiritualité : l'***opus dei*** (les huit offices quotidiens) et la ***lectio divina*** (la lecture de textes religieux accompagnée de prière) demeurent centraux dans la journée d'un moine cistercien.

Hillfolk paraît à la fin d'une décennie qui a vu le jeu de rôle, et surtout la scène indépendante, rechercher la formalisation de bonnes pratiques dans ses mécanismes ou la réflexion théorique. Son auteur, Robin D. Laws, y a contribué des deux manières, que ce soit par son activité critique ou dans ses jeux, dotés de systèmes dédiés, comme Gumshoe et sa gestion de l'indice dans l'enquête. La souscription qui devait produire initialement un jeu de petit format le transforme en pavé au casting quatre étoiles, avec trente contextes pour faire tourner le *drama system*.
Ce système délaisse la gestion des interactions physiques avec l'univers, formalisées habituellement sous forme de compétences, pour se concentrer sur les relations entre personnages, et tout particulièrement entre personnages-joueurs. La scène est posée en fonction de la grande question qui définit la communauté, le Pôle dramatique, puis chacun définit ce qu'il veut obtenir de la scène, en fonction de son Désir, et ce qu'il finit par accepter comme compromis. Concéder permet de récupérer des jetons, et en dépenser permet de forcer la main, et le résultat de la scène fait évoluer les relations et la communauté. Ce qui a le grand mérite d'apprendre à cadrer les scènes de *roleplay* afin d'éviter qu'elles n'aient aucun enjeu.

Fiche de l'éditeur :
https://pelgranepress.com/hillfolk/

Ainsi, sa journée commence par les ***vigiles*** à la huitième heure de la nuit, deux heures d'office passées dans l'obscurité. Viennent ensuite les **laudes**, à l'aurore. Puis au lever du soleil, **prime** ; à la troisième heure, sixième et neuvième heure du jour, **tierce**, **sixte** et **none**. Le soir, ce sont les **vêpres** ; et enfin les **complies**, juste avant le coucher.

Suivant prime se tient le **chapitre**. Après une prière et la commémoration des frères défunts, l'abbé lit un passage de la Règle. Puis c'est l'**instruction**, un sermon le plus souvent ou une discussion sur les problèmes que rencontrent l'abbaye ; et enfin la **proclamation**, une séance d'auto-accusation où chaque moine confesse ses péchés devant ses frères. La punition est allégée car le moine fait preuve d'humilité en avouant publiquement – la salle étant ouverte sur le cloître – ses fautes. Pour les plus graves ou si un moine souhaite révéler celles d'un autre, il y a l'**auditoire** de l'abbé qui se tient après le chapitre, dans son bureau.

Plus généralement, les règles à observer sont le silence, l'obéissance, la frugalité. On ne parle pas de choses futiles ; l'obéissance, principalement envers l'abbé et la Règle, conduit à l'humilité, l'humilité à la charité ; et les conditions de vie sont spartiates. Les moines dorment ainsi sur une paillasse dans un dortoir commun. Les repas sont sans viande, sauf pour les malades.

Il convient enfin de distinguer les moines de **chœur**, ayant prononcé leurs vœux, souvent issus de familles nobles ou au moins lettrées, des moines **convers**, d'extraction plus modeste, portant la barbe, mais qui n'ont pas les mêmes obligations, n'étant pas tenus par des vœux. Ceux-ci sont par exemple dispensés du service des vigiles en raison de leur charge de travail manuel plus lourde et leurs repas sont moins frugaux. Les moines de chœur ont d'avantage la responsabilité des travaux intellectuels et sont les seuls à avoir voix au chapitre. Les deux groupes ne se mélangent pas : dortoirs et réfectoires sont distincts ; même pour les offices, l'église est divisée en zones réservées et l'entrée n'est pas commune.

Jouer une femme ?

Ce cadre de jeu est sexiste. Jouer une femme n'est pas vraiment possible : aucune femme n'est acceptée au sein de l'abbaye pour éviter d'évidentes tentations au sein des moines.

Néanmoins, si vous tenez à ajouter un PJ féminin, vous pouvez soit introduire une moniale au sein de l'hôtellerie mais sa présence doit être justifiée par des raisons de vie ou de mort, soit dépeindre des relations avec une noble, par exemple si elle est le seigneur qui a offert les terres sur lesquelles l'abbaye est sise ou une proche parente d'un des moines. Mais dans ce dernier cas, vous sortez du cercle de la communauté des moines et vous l'ouvrez vers l'extérieur, ce qui n'est pas vraiment le but de ce cadre de jeu ni en général de *Hillfolk*.

Création du setting

En premier lieu, avant de créer leurs personnages, les joueurs vont dresser les éléments du décor en répondant à 40 questions, afin de se familiariser avec l'ordre cistercien et ses particularités. Le but n'est pas de faire de *Hillfolk* un jeu historique : si un détail rend la partie plus intéressante, n'hésitez pas à l'introduire, même si cela n'est pas respectueux de la chronologie réelle ; si un personnage historique fait une apparition alors qu'il devrait être mort à cette date, peu importe. L'ordre cistercien a évolué au fil du temps ; si vous préférez lui donner un visage qui ne correspond pas à celui du XIIème siècle, rien ne vous en empêche.

L'abbaye

Votre abbaye a été fondée par l'abbaye de Clairvaux, l'une des quatre abbayes fondées par Cîteaux. Son style dépouillé est typique de l'ordre ; les bâtiments comprennent une église, un cloître bordé par le dortoir, la salle du chapitre, le réfectoire ; de l'autre côté, les zones des moines convers, dortoir et réfectoire ; un peu à l'écart, la porterie et l'hôtellerie avec la chapelle des étrangers pour pouvoir faire l'aumône et accorder l'hospitalité. Très probablement, l'abbaye dispose également d'une forge accolée à un cours d'eau et à un moulin à aubes.

1 – Votre abbaye a-t-elle été fondée récemment ou est-elle solidement implantée depuis plusieurs dizaines d'années ?
2 – Votre abbaye tire son nom d'un élément miraculeux, lequel ?
3 – L'église est-elle vouée à la Vierge Marie ou à un saint ? Dans ce cas, de qui est-il le saint patron ?
4 – Des apparitions divines sont-elles recensées ?
5 – Des miracles, officiellement reconnus par le Pape ou non, ont-il eu lieu ?

Il s'agit ici de tester auprès de vos joueurs l'importance que va prendre la part de fantastique. C'est l'occasion de proposer Dieu, Marie ou ce saint à l'un de vos joueurs. Si cela semble délicat, adoptez-les plutôt comme PNJ.

6 – L'abbaye est-elle en déclin, ayant des difficultés à bénéficier de nouvelles vocations, ou au contraire est-elle prospère et la communauté des moines s'élève-t-elle à quelques centaines d'âmes ?
7 – La Règle de Saint-Benoît est-elle rigoureusement respectée ou l'abbaye connaît-elle un certain relâchement ?

La Règle prévoit que l'abbé peut l'adapter selon les circonstances et se baser sur son bon sens. La question est ici de savoir si les moines vivent au plus près de l'esprit de rigueur ou si au contraire, ils s'en éloignent et se rapprochent de certaines facilités.

8 – L'abbaye développe principalement une activité industrielle pour assurer ses revenus, laquelle ?
9 – De quels achats a-t-elle impérativement besoin pour cette industrie ?
10 – Apporte-t-elle des innovations organisationnelles ou techniques ?
11 – Votre économie est-elle basée sur cette unique activité ou existe-t-il d'autres biens proposés à la vente en cas de surplus ?
12 – Quelle est l'importance des moines convers dans le développement économique de votre abbaye ?
13 – Faites-vous également appel à des salariés extérieurs que vous rémunérez ?

Si l'abbaye est prospère et devient un acteur économique important, elle a impérativement besoin de travailleurs autres que les moines de chœur. Si le recrutement de moines convers est suffisant et si leurs conditions sont considérées comme satisfaisantes, il n'est pas nécessaire de salarier de la main-d'œuvre extérieure. Autrement, les moines vont devoir rémunérer des travailleurs, ce qui est un premier relâchement de la Règle. À terme, si les terres possédées par l'abbaye sont trop vastes, le fermage et le métayage seront probablement les seules solutions envisageables.

L'extérieur

14 – L'abbé est-il nommé par les moines de l'abbaye, par l'évêque ou par le duc de Bourgogne ?

La cooptation lors du chapitre par les moines de chœur est le principe le plus répandu mais il est toujours possible d'envisager des méthodes d'élection différentes et de dépendre d'un acteur extérieur.

15 – Quelles sont les relations avec l'abbaye-mère de Clairvaux ?

16 – Quel est le nom de son abbé et comment est-il ?

17 – De quels pouvoirs dispose-t-il sur l'abbaye-fille ?

Premier niveau de relation : celle avec l'ordre cistercien. L'abbé de l'abbaye-mère peut avoir un simple droit de regard lors d'une visite annuelle. Au contraire, il peut avoir une ingérence plus forte avec un contrôle des finances.

18 – Quels sont les liens avec le seigneur ayant possédé les terres de l'abbaye ?

19 – Quel est son nom et comment est-il ?

20 – Pour quelle raison a-t-il cédé ses terres ?

Deuxième lien : les relations avec le seigneur local, vassal des Ducs de Bourgogne. Avoir au moins un personnage lié, notamment par le sang, avec ce seigneur est une possibilité.

21 – Quels sont les liens avec les Ducs de Bourgogne ?

22 – Quel est le nom du Duc actuel et comment est-il ?

Troisième niveau, en escalade du précédent : celui avec les Ducs. La couronne française n'atteint pas encore ces régions, les Ducs sont la plus haute autorité temporelle et leur cour est l'une des plus réputées, avec celle du Pape.

23 – Comment sont les relations avec l'évêque d'Autun ?

24 – Quel est son nom et comment est-il ?

25 – Est-il favorable à l'ordre cistercien ?

Quatrième et dernier niveau : le spirituel.

Pour développer les intrigues provenant de l'Église, il suffit d'ajouter l'archevêque (de Sens) et éventuellement le Pape (ce qui ne devrait pas être nécessaire dans un premier temps). L'évêque tient un rôle évident d'autorité spirituelle, mais il peut évoluer sur un terrain plus politique, notamment pour favoriser ou minimiser l'influence de certains ordres.

26 – Quels sont les rapports avec l'ordre de Cluny et avec les autres ordres mendiants ?

27 – Une terrible querelle a eu lieu avec un éminent membre d'une autre congrégation, de quel ordre s'agit-il et sur quel sujet portait cette querelle ?

28 – Quel est le nom de cet adversaire et comment est-il ?

29 – Était-ce une dispute avec votre ancien ou votre actuel abbé ou avec l'un d'entre vous ?

30 – Des hérétiques sont-ils connus à proximité de votre région ? Quelle est votre position les concernant ? Êtes-vous déjà intervenus contre eux ?

Si l'évêque représente une autorité spirituelle supérieure, les différents ordres religieux offrent quant à eux un terrain de lutte spirituelle et politique où chaque acteur joue à armes égales pour faire prévaloir sa vision de la foi et de la vie monastique.

31 – Votre abbaye est sise le long d'un cours d'eau que vous aviez dévié et que vous utilisez pour votre industrie. Vous êtes capables d'en réguler le débit, ce qui n'est pas sans heurts avec le seigneur situé en aval. Avez-vous utilisé ce moyen de pression sur lui ? Et si oui, quel avantage en avez-vous obtenu ?

L'aspect économique et l'éventuelle supériorité technique d'une communauté de moines sur la population paysanne ne doivent pas faire oublier leurs éventuelles répercussions politiques.

32 – Quels sont les liens avec la population locale ?

33 – Avez-vous acquis des terres alentour et en avez-vous expulsé les gens qui y vivaient ?

34 – Si le Duc vous en a accordé le droit, prélevez-vous une dîme ?

35 – L'abbé a-t-il droit de haute et basse justice sur ses terres et emprisonne-t-il des criminels au sein de l'enfermerie ?

36 – Avez-vous accepté de faire des messes pour des morts ou même d'héberger des tombes au sein de votre église ? Si oui, de quel noble s'agit-il et quel avantage avez-vous obtenu ?

Les relations avec la société séculière, bien qu'elles ne soient pas recherchées en théorie, peuvent être en pratique pour le moins compliquées.

37 – Si vous êtes détestés par les petites gens, y a-t-il eu des accès de violence envers vous ?

38 – Les compagnies de soldats sont abondantes dans la région, des guerres ont lieu et les grands axes économiques doivent être protégés. Néanmoins, les soldats peuvent se faire reîtres et soudards…

39 – Avez-vous été victimes de pillages ?

40 – Avez-vous mis en place des moyens de défense, construit des fortifications ?

Dernière salve de questions portant sur les interactions extérieures hostiles.

Création des personnages

Dans le cadre de ce *setting*, les PJ ne devraient jouer que des moines afin de respecter l'idée de communauté chère à *Hillfolk*. Idéalement, un des PJ devrait incarner le rôle de l'abbé ; sinon l'épisode devrait tourner autour de l'élection d'un nouvel abbé, les PJ formant les principaux candidats. De même, il est intéressant d'avoir de nombreux moines de chœur pour qu'ils participent au chapitre, mais les rôles de moines convers enrichissent grandement les problématiques.

Les règles de *Hillfolk* prévoient que les personnages peuvent ne pas disposer techniquement d'actions pour s'intéresser à leurs émotions uniquement. Ce *setting* s'y prête particulièrement, aussi sautez cette étape de création.

Rôles

Moines de chœur :

- Abbé. Si tous les moines sont « frères », l'abbé est le seul « père ». Il a toute autorité sur son abbaye et est son guide spirituel, celui qui adapte et applique la Règle de Saint-Benoît.
- Prieur. Le prieur assure l'intérim en cas d'absence de l'abbé.
- Procureur. Le procureur est chargé de la signature des actes et contrats avec les seigneurs ou les membres de la société laïque. C'est donc un poste tourné vers l'extérieur.
- Cellérier. Le cellérier s'occupe de l'approvisionnement de l'abbaye.
- Portier. Le frère portier est en général un vieillard réputé pour sa sagesse sachant lire et écrire. Il vit à côté de la porte pour être disponible à tout moment.
- Infirmier. Le frère infirmier dirige l'infirmerie, située un peu à part. Au sein de celle-ci, il tient rôle d'abbé ; l'infirmerie est autonome : des offices y sont tenus, les moines malades n'ont pas droit de sortir pour éviter toute contagion, ils y dorment et y mangent.

Moines convers :

- Artisan : forgeron, boulanger, cuisinier, maçon, tisserand, tanneur, cordonnier…

Et enfin :

- Novice. La durée du noviciat est d'un an.

Un moine peut également être chargé du pigeonnier ou du chenil. Le pigeonnier indique une abondante correspondance, donc un lien vers l'extérieur ; le chenil représente des rapports favorables avec un noble qui confie ses chiens en pension à l'abbaye.

Les cisterciens ne pratiquaient pas l'oblation mais si vous souhaitez introduire un enfant, n'hésitez pas à faire une entorse à cette règle. Il semble toutefois plus intéressant d'incarner des personnages ayant eu une vie antérieure à leur entrée dans les ordres.

Liens

Les liens dans le cadre de ce *setting*, sortis des liens amicaux, sont plus délicats à trouver.

Des liens familiaux sont tout d'abord possibles : il n'est pas rare que plusieurs membres d'une même famille entrent au sein d'un même monastère.

Les liens peuvent aussi remonter à la vie dans la société laïque et correspondre à des liens de vassalité ou de compagnonnage.

Une rivalité, intellectuelle ou politique, ou une bête inimitié sont également envisageables.

Et si vous êtes à l'aise avec la sexualité entre PJ, pourquoi pas des liens affectifs, surtout s'ils sont passés et emprunts de tensions non-résolues ?

Désirs

Les désirs prévus dans *Hillfolk* sont librement transposables aux personnages de moines. Parmi les désirs les plus adaptés, on trouve : l'obéissance, l'approbation, le pouvoir, la punition et le pardon.

Pôles dramatiques

De même, les pôles dramatiques de *Hillfolk* peuvent parfaitement être repris à l'identique. Voici quelques pôles adaptés ou spécifiques :

- (pour un rôle tourné vers l'extérieur) Retirement du monde ou intervention dans les affaires du siècle ?
- (pour un abbé) Tyran imbu de pouvoir ou gardien de la Règle ?
- Agir au nom de Dieu ou agir pour son propre compte ?
- Humilité ou lutte pour la prévalence de l'ordre cistercien ?
- Rigueur ou folie ?
- Tentations ou repentance ?

Ces pôles dramatiques sont généralement l'occasion de mettre en valeur les contradictions de la vie d'un moine et surtout celles de l'ordre cistercien. Ils font vœu de pauvreté mais accumulent des richesses ; ils sont censés travailler la terre de leurs propres mains, mais ils finissent par devoir engager des salariés ; ils se retirent du monde pour rechercher Dieu mais leur influence peut être forte sur la société laïque. À un niveau plus personnel, comment conjuguer l'obéissance avec par exemple un abbé incapable ? comment lutter contre ses démons internes ? comment abandonner sa vie passée malgré toutes les tentations qui pourraient faire leur retour ?

Épisodes

Dresser le décor et prendre le temps de créer les personnages, leur passé et leurs relations était important, surtout pour le premier épisode, pour fournir un cadre riche en dilemmes et en PNJ. S'agissant de moines, et puisqu'ils ne disposent pas d'actions, mais uniquement d'émotions, seules des scènes dramatiques peuvent être jouées. Délaissez les scènes procédurales et gérez-les en posant des questions aux joueurs et en les laissant y répondre dans leur narration.

Thèmes

De nombreux thèmes proposés dans *Hillfolk* s'adaptent parfaitement à ce cadre de jeu. En voici une sélection :

Famine. Traditionnellement le premier thème d'une campagne *Hillfolk*, celui-ci prend tout son sens au sein d'une abbaye pauvre et en déclin. La main-d'œuvre se fait rare, les bâtiments tombent en ruine, l'hiver approche. Il faut faire quelque chose ou bien c'est la fin… Pour plus de légèreté, cela peut être simplement Carême, mais les moines les moins fervents se rendent compte que travailler le ventre vide est encore plus rude que ce qu'ils avaient connu alors.

Dissensions. L'abbé peut être mourant ou mort et une élection doit avoir lieu ; les moines convers sont insatisfaits de leur condition, s'opposant aux moines de chœur ; des intrigues se dévoilent, politiques, elles impliquent des seigneurs, religieuses, des ordres rivaux. Des moines appellent à plus de rigueur, d'autres sont pour un relâchement de la Règle. L'abbaye-mère va-t-elle s'impliquer dans les affaires de l'abbaye des PJ ?

Maladie. Une terrible maladie touche les membres de l'abbaye. Fléau de Dieu : en ce cas, quel crime, quel péché a-t-il été commis ? Pour guérir les moines, il faut sortir de l'abbaye et demander de l'aide, obtenir des ingrédients. Des remèdes de sorcières sont proposés : est-ce là un cadeau du Malin ?

Guerre. La rumeur court : des pays voisins sont en guerre. La Bourgogne va-t-elle se mêler à ce conflit ? La guerre impacte les échanges économiques, ce qui nuit à l'abbaye. Les compagnies dissoutes de soldats vivent de pillage, y compris de monastères ; et les moines étant isolés, personne ne peut accourir à leur aide. En ces temps de malheur, si les bonnes gens se tournent vers Dieu, n'y a-t-il pas là très cyniquement un bon coup à jouer ?

Croisade. Il est toujours des ennemis de Dieu, qu'ils soient Sarrasins en Terre sainte ou hérétiques aux portes du duché. Et si un éminent abbé poussait à lever les armes contre eux ? Subitement, il faut prendre parti ou devenir un rival ; rêver de tranquillité n'est plus possible. Aussi faut-il encourager des nobles à se faire croisés ou recueillir leurs dons pour racheter leur désistement ?

Orgueil. L'abbaye est prospère ou se développe bien, elle attire les jalousies. Sa réussite est un modèle : lors de la convocation du Chapitre général au sein de l'abbaye de Cîteaux où toutes les abbayes sont réunies, elle est montrée en exemple. Mais les moines se reposent sur leurs lauriers, ils jouent de l'interprétation de la Règle pour se faciliter la vie. L'abbaye des PJ pense à fonder une abbaye-fille : faut-il la guider ou au contraire la laisser libre ? La chute sera d'autant plus dure qu'on est monté haut…

Étrangers. Des pèlerins sont accueillis à l'abbaye, des hôtes prennent leurs quartiers au sein de l'hôtellerie, ou bien des moniales bénédictines, des nonnes d'un prieuré voisin qui a été pillé, doivent venir s'abriter au sein de l'abbaye, demandant protection. Ces nouveaux venus apportent leur lot de désagréments et le quotidien en est perturbé. Le Duc insiste pour conduire des négociations secrètes, pour un mariage, une trêve, au sein de cette abbaye reculée ; est-il possible de le lui refuser ?

Quelques figures

Voici en quelques lignes à la *Hillfolk* une galerie de personnages. Sur cette base, vous pourrez les développer au fur et à mesure de leurs interventions. Et en premier lieu, quelques propositions de pré-tirés.

Achard de Tonnerre est le prieur, un ancien chevalier qui a fait les croisades. L'homme n'est plus tout jeune mais il s'est retiré parmi les moines pour expier ses fautes. C'est un rigoriste mais qui a vécu et connaît le fond de la nature humaine.

Désir : rédemption
Pôles : guide spirituel ou simple pêcheur ?

Gauthier d'Avallon est le fils du seigneur local qui a cédé ses terres à l'abbaye. Mais celui-ci souhaitait également garder un œil dessus et il a fait entrer son jeune fils dans les ordres. Gauthier a naturellement pris le rôle du procureur, à l'aise dans la société mondaine, ce qui lui est sans cesse reproché.

Désir : approbation
Pôles : mondain ou moine ?

Hubert est un moine convers qui a dû passer ses vœux pour devenir cellérier. C'est un artisan dans l'âme, en réalité un brasseur, élevé par la sagesse populaire de son paysan de père, et entré dans les ordres car il y voit une réelle opportunité marchande.

Désir : richesse
Pôles : respect de la Règle ou pragmatisme ?

Rénier de Maligny est un jeune moine envoyé à Paris pour étudier à l'université la théologie. Il aurait pu briguer un poste d'enseignant mais a été rappelé par l'ordre et ses frères le décrient, lui qui rechigne aux tâches manuelles.

Désir : pouvoir
Pôles : écouté respectueusement par ses pairs ou prêcheur dans le désert ?

Ébrard de Canterbury est un évêque anglais venu se retirer au sein de l'abbaye pour fuir les persécutions. Il marie mal les préceptes de l'ordre avec sa richesse personnelle et ses visites à d'autres abbayes mais c'est un lettré et il fait beaucoup pour l'abbaye.

Désir : soumission
Pôles : soif de liberté ou humble serviteur ?

L'abbé cistercien **Tescelin de Die** est un ancien membre de l'ordre de Cluny. Il s'est converti aux cisterciens et a été envoyé fonder une abbaye. Certains disent qu'il s'agit là d'une punition, d'une mise à l'écart mais Tescelin semble choisir la voie la plus rigoureuse de la Règle pour démentir ces propos.

L'abbé cistercien **Bernard de Clairvaux** regorge de contradictions : il intervient habilement en politique conseillant les princes, prêche les croisades contre les cathares ou les Sarrasins et rivalise de rhétorique avec l'ordre de Cluny. C'est l'un des hommes les plus éminents de son époque, capable de nommer un Pape s'il le souhaite.

Le duc **Robert de Bourgogne** compte parmi les hommes les plus puissants sur Terre. C'est un seigneur aimant la chasse et sa cour est finement réputée. Il est fort pieux mais voit dans l'ordre cistercien un simple groupe de paysans.

Le seigneur **Eudes d'Avallon** a généreusement offert les terres sur lesquelles l'abbaye a été construite pour se faire pardonner de n'avoir pu participer aux croisades, la maladie l'ayant malencontreusement frappé. C'est un homme direct mais dur en intrigues, abusant de toute position de force et de tout levier de pression à sa disposition.

Les terres du seigneur **Gontran de Savigny** se trouvent en aval de l'abbaye. Très apprécié de ses sujets, il a aussi l'oreille du Duc et n'hésite pas à se plaindre auprès de lui. C'est un homme devenu tout sauf pieux depuis le décès de sa femme et de sa descendance.

L'évêque **Abélard d'Autun** est un intellectuel bénédictin. Il se soucie peu de l'ordre cistercien à dire vrai. Il va aux messes comme aux mondanités et ne jure que par les universités. En quelque sorte, il est en avance sur son temps.

Quelques noms masculins

Achard, André, Arnaud, Aubry, Aymon, Bernard, Étienne, Eudes, Evrard, Gauthier, Geoffroy, Gérard, Guillaume, Henri, Hubert, Hugues, Jean, Lambert, Liétald, Martin, Nicolas, Octavien, Pierre, Raynald, Renaud, Rénier, Richard, Robert, Tescelin, Thibaud.

Quelques noms féminins

Adélaïde, Alette, Alix, Berthe, Éléonore, Ermengarde, Ermentrude, Étiennette, Fleurine, Gerberge, Hélie, Hodierne, Humbeline, Liégearde, Mahault, Pétronille, Sibylle, Yolande.

Quelques noms nobles (regroupés selon leur domaine)

Comte d'Autun, Seigneur de Bourbon-Lancy, de Digoin, de Saulieu

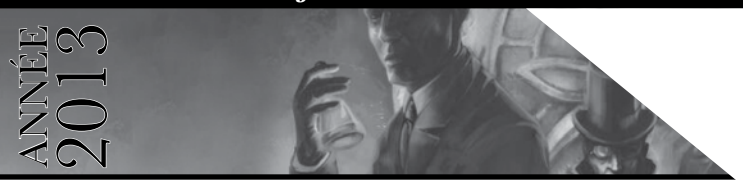
Comte d'Auxerre, Seigneur de Saint-Bris, de Toucy, de Venisy, de Clamecy

Comte de Chalon, Seigneur de Donzy, de Thiern, de Salins

Comte de Dijon, Vicomte de Beaune, Seigneur de Montbard, d'Époisses, de Semur, de la Roche-Vanneau, de Fontaine, de Cirey

Comte de Nevers, Seigneur de Châtillon, de Cercy, de Sancerre, de Corbigny, d'Épiry

Comte de Tonnerre, Seigneur de Maligny, de Tanlay, d'Ancy



Un scénario de **Nicolas Beaume** • Illustrations DP

Voleur de voleurs

pour *L'Aventure perdue d'Arsène Lupin*

Ce scénario est conçu comme une introduction à la campagne « L'aventure perdue d'Arsène Lupin ». Elle raconte comment les personnages – les prétirés de la campagne – sont devenus les complices d'Arsène Lupin et leur offre un premier contact avec l'énigme du Veau d'or.

Comme il s'agit de naviguer dans le monde de la haute société et d'intercepter de ténébreux secrets, une équipe subtile sera un peu plus à l'aise qu'une équipe énergique. L'entregent, l'art de se faire passer pour autrui ou de ne pas se faire remarquer, ainsi que le doigté lors de l'ouverture des coffres seront utiles. Gaspard Amable, Gabrielle Dupuis, Juliette Mounes et Sylvie Noches trouveront donc plus d'occasions de briller dans ce scénario que d'autres profils.

Synopsis

L'histoire débute le 26 août 1925, alors que les PJ tentent un cambriolage chez le duc de Charmerace qui n'est autre qu'Arsène Lupin. Charmerace/Lupin capture les PJ et leur propose un travail : récupérer une bague et des papiers détenus par Hubert de la Renelière, que Charmerace présente comme un complice de Lupin (en réalité, un homme qui se fait passer pour Lupin). Mais le temps presse car la bague va être vendue ; de plus, la Renelière est victime d'un chantage de la part d'un groupe qui s'intéresse également au gentleman cambrioleur.

Et si ce grand solitaire d'Arsène Lupin avait eu des complices ? C'est le postulat sur lequel repose **L'Aventure perdue d'Arsène Lupin**, où le gentleman-cambrioleur, vieillissant et confronté à une fraternité secrète, se trouve obligé de recruter des associés et de leur révéler son identité. Il appartient à cette grande mouvance des jeux-campagnes qui ont fait florès au tournant des années 2010. Le genre repose sur des cadres plus resserrés, ici l'œuvre de Maurice Leblanc, des mécaniques *ad hoc*, ici des outils narratifs de préparation du cambriolage et de rebondissements, et, le plus souvent, sur des prétirés déjà intégrés dans l'aventure pour économiser du temps et de l'énergie. Si l'éditeur John Doe s'est le premier lancé dans l'aventure en ouvrant au grand public les « *bursts* » d'Yno dans leur collection « Dead on Arrival », les XII Singes ont institué le genre dans une gamme dite « Clés en mains », accessible à un public débutant, qui compte à ce jour pas moins de neuf jeux.

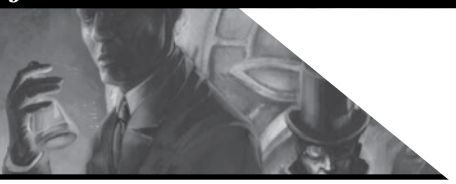
Fiche Grog :
https://www.legrog.org/jeux/aventure-perdue-d-arsene-lupin

Le culte d'Apis dans ce scénario

Il s'agit du culte présenté dans « L'aventure perdue d'Arsène Lupin ». Pour l'instant, le culte sait vaguement qu'Arsène Lupin s'intéresse au Veau d'or mais ne sait rien de l'individu ni de son organisation. Une piste récente l'a mené vers Hubert de la Renelière, un complice d'Antoine Bressacq (cf. « Victor de la brigade mondaine »), qui se fait passer pour Lupin. Le culte ignore ce fait : il pense avoir identifié un complice de Lupin et avoir ainsi trouvé un moyen d'atteindre directement ce dernier. Pour tendre son piège, le culte d'Apis a obtenu de la maîtresse de la Renelière des éléments compromettants. Par le chantage, le culte oblige de la Renelière à arranger un rendez-vous avec son patron afin d'éliminer celui qu'il croit être Lupin.

Cette aventure rend le culte plus actif que dans la campagne « L'aventure perdue d'Arsène Lupin », car il est conscient que Lupin menace ses intérêts. Cela accentue la pression sur les PJ : au fur et à mesure des scénarios, le culte en sait de plus en plus sur Lupin et ses associés (les PJ) et les menace de plus en plus directement.

Au début du scénario, le culte ne possède que des informations compromettantes sur le baron de la Renelière, notamment l'identité de sa maîtresse, qu'il dissimule à sa riche épouse. Il lui a envoyé une première lettre de « contact ». Cette lettre, signée « Le Scribe », expose les éléments compromettants en sa possession et propose au baron un rendez-vous.



Le baron Hubert de la Renelière

Un homme de 42 ans, grand, brun et plutôt charismatique, qui fait preuve d'une certaine arrogance aristocratique. Marié à Gilberta – qui se fait appeler Gilberte – von Wittelsbach et père de quatre enfants : Camille, Henri-Louis, Jean-Étienne et Hermine. Il place beaucoup d'espoir en Henri-Louis qui est de loin son enfant favori.

En plus de sa maîtresse attitrée quoique dissimulée, Monsieur le baron entretient une relation avec Marie Lavernier, gouvernante de ses enfants. D'une manière générale, le baron est un coureur de jupons.

De la Renelière a une face cachée : il travaille pour Arsène Lupin, ou du moins, c'est ce qu'il croit. Criblé de dettes, il a un jour été contacté par un certain Antoine Bressacq, qui prétend être Lupin. En échange de son réseau de relations dans le grand monde et de renseignements sur des cibles potentielles, le baron reçoit un pourcentage sur les « coups ». Il y a quelques mois, il a participé en personne à un cambriolage chez un cousin du duc de Charmerace, dérobant, à l'insu de Bressacq une chevalière de famille. Il essaie maintenant de revendre le bijou. Un des cousins de sa femme, Heinrich von Wittelsbach, descendant de Louis II de Bavière, s'est montré intéressé, et pour le rencontrer, le baron a organisé un bal à l'occasion de l'anniversaire de sa femme.

Le duc de Charmerace

Riche héritier d'une grande famille française, le duc de Charmerace a un passé de globe-trotter, avec un tour du monde et une expédition du pôle Sud effectuée en 1909. À son retour, il a failli épouser Germaine de Gournay-Martin (*Arsène Lupin*, pièce en quatre actes) mais pour d'obscures raisons, les fiançailles ont été rompues. Par la suite, et ce durant seize ans, le duc est resté cloîtré dans la propriété familiale de Tours jusqu'à ce qu'il fasse, il y a deux ans, une réapparition flamboyante dans le tout-Paris. Ayant fait, dit-on, un fort bel héritage, le duc est revenu s'installer à Paris, au 67 rue Cuvier, et en a fait l'un des hauts lieux du Tout-Paris. Encore bel homme malgré ses 55 ans, il est toutefois marqué par des ombres de tristesse, que l'on dit liées au suicide d'un cousin auquel il tenait beaucoup. Il fait face et reste l'homme du monde que l'on a toujours connu, notamment un amateur d'art qui a fait récemment l'acquisition d'une œuvre attribuée de manière controversée à Nicolas Poussin.

Il s'agit là de la face visible de l'individu. En réalité, le duc de Charmerace n'est autre qu'Arsène Lupin, qui a repris cette ancienne identité pour s'amuser. La farce a tourné au drame quand l'un des cousins du véritable duc s'est suicidé après le vol d'une chevalière de famille, d'une grande valeur symbolique à ses yeux. Lupin, révolté par cet acte, qu'on lui attribue de surcroît, a enquêté et vite découvert que le baron de la Renelière possédait la chevalière. N'ayant pas le temps d'opérer par lui-même, il décide d'embaucher un groupe de confrères, et c'est là qu'entrent en scène les PJ. Il a ciblé certains amateurs d'art, qu'il appâte avec un tableau de grand prix, la controverse sur le peintre ne faisant qu'en faire monter le prix. Lupin s'est arrangé pour que les PJ soient informés de la localisation du tableau.

Acte I : Un travail qu'on ne saurait refuser

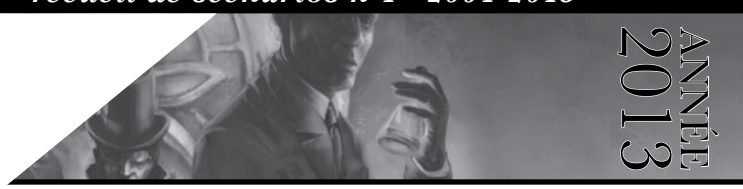
Les personnages fixent le tableau, là, à leur portée… Dommage qu'ils soient pieds et poings liés à une chaise, sous la garde de deux féroces Marocains et d'un individu de forte stature au regard de dogue, en l'occurrence Albert Grimal, présenté dans la campagne *L'aventure perdue d'Arsène Lupin*.

Oui, ça commence comme ça.

N'hésitez pas à mettre à contribution vos joueurs, de telle sorte que l'un d'eux décrive le tableau, atypique pour Nicolas Poussin, un autre la piste qu'ils ont remontée pour le trouver ou leur commanditaire, un troisième leur superbe plan sans accroc, et un quatrième leur détection et capture. C'est le moment de leur donner des informations sur la face « connue » de la vie du duc. Les joueurs ne peuvent ajouter aucun élément susceptible de leur permettre de s'évader. La situation est ce qu'elle est, ils ont été pris.

Quand ce flashback se termine, Arsène Lupin, alias le duc de Charmerace, entre. Il leur expose la situation : ils sont pris et démasqués, le duc dispose de renseignements sur eux et il a appelé la police. Elle sera là d'ici quarante minutes, ce qui laisse du temps pour discuter entre personnes de bonne compagnie. Le duc a en effet besoin de gens comme eux pour un travail, disons, « en dehors des attributions de la police ». Son cousin s'est suicidé à la suite du vol d'une chevalière de famille. Ce vol est attribué à Arsène Lupin mais il semble que l'un de ses complices soit toujours en la possession de la chevalière, qui sera mise en vente d'ici quatre jours, probablement à un acheteur étranger. Le duc veut récupérer cette bague et si possible, que le voleur – et indirectement le meurtrier – soit démasqué. Le duc ajoute que soutirer à cet odieux complice des renseignements supplémentaires sur Lupin ne le rendrait que plus disposé à oublier cet incident fâcheux. Il ne cache pas son aversion pour Lupin et son désir de revanche contre un individu pour lequel il ne partage pas la sympathie du grand public.

Ces informations font partie du double jeu de Lupin qui crédibilise ainsi son personnage. Lupin ne ment pas totalement : il regrette vraiment ce qui est arrivé au cousin du duc et il déteste cet usurpateur qui ternit sa réputation de gentleman cambrioleur.



Charmerace propose donc aux PJ ce travail en échange de sa bienveillante amnésie et de l'absence de poursuites. En guise de bonne volonté, il leur remet tout le dossier qu'il a sur eux et leur promet même une récompense pour la chevalière, qui peut être le tableau si les PJ ont l'audace de le demander, ainsi qu'une récompense supplémentaire pour toute information sur Arsène Lupin. Ils ont quinze minutes pour se décider. Si les PJ demandent pourquoi cette mascarade au lieu de les embaucher directement, le duc répond qu'il voulait voir de quoi ils étaient capables. Si les joueurs ont décrit une belle préparation de plan, il ne manque pas de relever leur professionnalisme en connaisseur.

Malgré l'alliance de la carotte et du bâton, les personnages restent libres de refuser. Ils sont alors arrêtés par la police (voir « Et si les PJ ne veulent pas travailler pour Lupin ? »).

Si les PJ acceptent, Lupin ordonne à Grimal de renvoyer la police. Il leur donne des éléments complémentaires, ainsi qu'une petite avance sur la récompense. Voici les éléments.

- Le complice se nomme Hubert de la Renelière. Un baron, bien introduit dans la haute société, que Lupin semble utiliser comme source d'informations.
- Sa fortune provient de sa femme, une aristocrate d'origine allemande, mais l'on sait que le couple n'est pas très heureux. Le baron semble avoir un faible pour les femmes et la baronne le tient à l'œil.
- L'homme est également connu pour accumuler des dettes qu'il cache à sa femme. Il a laissé entendre qu'il était prêt à se séparer d'un bijou de grande valeur et la rumeur veut qu'un acheteur étranger soit intéressé. Le duc pense qu'il s'agit de la chevalière et que l'affaire sera conclue dans les prochains jours, peut-être à l'occasion d'un bal que le baron donne chez lui, en l'honneur de l'anniversaire de sa femme, dans deux jours.

Si les personnages n'ont pas de questions, le duc prend congé et leur propose de se revoir dans trois jours, à vingt heures, pour souper chez lui et parler de l'affaire.

Interlude : Et si les PJ ne veulent pas travailler pour Lupin ?

Le cauchemar de tout MJ. Les PJ refusent la mission. Ok, pas de problème. Vous pouvez facilement retourner le scénario. Si les PJ n'aiment pas les manières du duc de Charmerace, arrangez-vous pour que le vrai Lupin les contacte sous sa véritable identité. Il sait qu'en tant que « duc de Charmerace », il les a plus ou moins lancés contre Lupin. Il va alors conforter les PJ dans l'idée que Charmerace n'est pas net. Il les informe que ce dernier a été invité au bal du baron et qu'il n'est pas impossible qu'il veuille perturber le cambriolage qu'il a lui-même commandité… Bien entendu, Lupin/Charmerace sera au bal, avec un comportement propre à pousser les PJ à agir comme il l'espère.

Dans le cas où les PJ ne veulent surtout pas mettre le nez dans cette histoire, Lupin/Charmerace met peu à peu la pression sur les PJ via la police (sur laquelle Lupin a une certaine influence, comme décrit dans *Victor de la brigade mondaine*). Dans le pire des cas, les PJ sont arrêtés et vous pouvez entamer *L'aventure perdue d'Arsène Lupin* par le scénario « Une place à l'ombre ».

Acte II : Au bal du baron

(Sauf mention contraire, la difficulté des tests est de 15 pour cette partie.)

La famille de la Renelière habite au 38, rue Théophile Gautier (du côté de Passy). Il s'agit d'un hôtel particulier comprenant une cour intérieure, d'ordinaire gardée par un couple de molosses (Lernes et Némée) [obstacle] mais enchaînés dans les dépendances le jour du bal, un bâtiment principal de deux étages où vivent les de la Renelière, des dépendances et un jardin intérieur. Les dépendances sont adossées au mur qui sépare l'hôtel particulier d'un immeuble en rénovation. Passer du deuxième étage de cet immeuble aux dépendances est possible pour une personne entraînée. Le bâtiment principal est constitué d'un rez-de-chaussé composé d'une cuisine, une salle à manger, un salon de réception pour les visiteurs, la bibliothèque et la salle de bal qui fait la fierté du baron. C'est là que se déroulera le bal.

Au premier étage, on trouve les chambres de la famille, des chambres d'amis et le bureau du baron. Sous les combles, ce sont les deux chambres des domestiques, le maître d'hôtel, Gustave, et la cuisinière, Mathilde. Le bureau du baron, outre un bureau, trois confortables fauteuils et un sofa, dissimule un petit coffre-fort derrière une rangée de livres (les tomes de la Pléiade) de la bibliothèque [obstacle] et non derrière le tableau d'un des glorieux ancêtres du baron qui fait face au sofa. Le coffre est difficile à forcer [obstacle difficulté 25]. Sa combinaison est 110411, la date de naissance de Henri-Louis (né le 11 avril 1911), elle est connue du baron, de la baronne et d'Henri-Louis, auprès de qui le baron s'est vanté de sa subtilité.

Le coffre ne contient pas la chevalière ni même de correspondance compromettante (avec Bressacq ou sa maîtresse). Ces éléments sont dans un autre coffre, dans la garçonnière que le baron possède en secret à Neuilly. Il est peu probable que les PJ aient entendu parler de cette dernière et leur déconvenue devrait donc être grande s'ils ont forcé le coffre pour (presque) rien. On y trouve toutefois une lettre envoyée par le culte d'Apis ainsi que le ticket « spécial » pour la séance du Cuirassé Potemkine qui a lieu le lendemain. Ils pourront aussi se consoler avec un bon millier de francs et quelques papiers.

Si les PJ ne tentent pas leur chance le jour du bal, ils ont à s'introduire dans l'hôtel particulier [obstacle]. Dans la journée, la présence de la famille et des domestiques rend l'intrusion difficile. La nuit, les portes sont verrouillées.

Le baron a engagé comme veilleurs de nuit deux anciens policiers, révoqués pour violence excessive [obstacle]. Lerne et Némée leur obéissent. Le baron, dont la chambre jouxte le bureau, a le sommeil léger et garde un revolver dans sa table de nuit [obstacle].

Si les PJ se mettent en action lors du bal, les choses sont un peu différentes.

M. Gustave vérifie très scrupuleusement les invitations et chaque invité doit en être pourvu [obstacle]. Le baron reste relativement vigilant sur les invités [obstacle difficulté 10] mais l'un des ex-policiers tourne en permanence, surveillant le personnel embauché en extra ou les invités [obstacle]. L'autre policier est en haut de l'escalier menant au premier étage, s'assurant que personne ne se perd en cherchant les toilettes [obstacle].

La soirée se déroule de la manière suivante.

19 h – arrivée des premiers invités

20 h – ouverture du bal

22 h – Heinrich von Wittelsbach, cousin de la baronne, et son secrétaire Bernd Haupstein, approchent le baron pour discuter de la chevalière. Ils vont dans le bureau du baron et en redescendent environ une heure plus tard, affaire conclue. Entre temps, un domestique a monté trois coupes et une bouteille de champagne. Le baron et von Wittelsbach doivent se retrouver à l'hôtel Bristol, où réside von Wittelsbach, le lendemain à 13 heures, pour la transaction.

1 h – les derniers invités quittent la soirée.

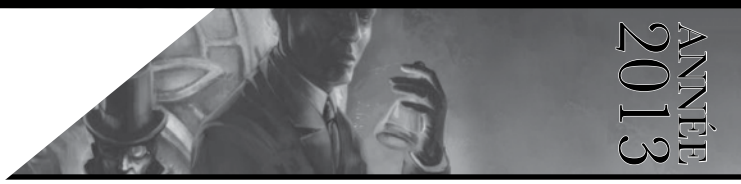
N'oubliez pas que le duc de Charmerace est peut-être présent. Bressacq est là, qui échange quelques coups d'œil et des amabilités avec le baron. Il passe la soirée à flirter avec une princesse russe, Alexandra Basileïef, et à profiter de la fête. Il pourrait même se produire un face-à-face avec Lupin/Charmerace, mais c'est à vous de voir si vous voulez impliquer les PJ dans le duel Bressacq-Lupin.

Le cuirassé Potemkine

Le lendemain du bal, le baron de la Renelière se rend à la séance de 10 heures du ciné-Balthazar (à Clichy), pour rencontrer l'intermédiaire du culte d'Apis. La scène décrit ce qui se passe si les PJ n'interviennent pas. Il y a beaucoup de possibilités d'actions : suivre l'un ou l'autre des protagonistes, ou encore se substituer au baron, ce qui sera d'autant plus facile si Gaspard Amable a été sélectionné parmi les prétirés.

Si le baron dispose encore du ticket spécial, il suit la procédure indiquée dans la lettre envoyée par le culte. Le baron donne le ticket à l'ouvreuse, est placé au balcon, les sièges autour étant inoccupés. Quelques instants après le début du film, « Le Scribe » vient s'installer à côté de lui et engage la conversation à voix basse. En substance, il propose au baron d'échanger la correspondance qu'il possède contre un rendez-vous avec son « patron » (le faux Lupin), pour « parler affaire ». Le rendez-vous doit se dérouler à Montmartre, dans un café nommé « Le crapaud de la butte ». Lupin et le baron doivent venir seuls. À charge pour le baron de convaincre son patron d'accepter ces conditions s'il veut revoir sa correspondance. À titre de preuve, il remet au baron une lettre, écrite de la main de ce dernier, et adressée à une certaine « Marie ». Le baron reconnaît la lettre et accepte le marché. Il propose d'organiser les choses dans la journée. « Le Scribe » lui indique alors de revenir à la séance de 17 heures pour remettre à l'ouvreuse une lettre avec la date et l'heure du rendez-vous. Ceci fait, « Le Scribe » quitte la séance et rentre chez lui, s'assurant simplement de ne pas être suivi à la sortie du cinéma. Une filature apprend aux PJ qu'il se nomme Jean Lorvientère, clerc de notaire. Il ne fait rien de particulier qui trahisse son lien avec le culte d'Apis. En revanche il porte sur lui une pièce en or, signe distinctif de son appartenance à cette fraternité. De son côté, le baron quitte le cinéma à la fin du film pour retrouver von Wittelsbach.

Si le baron n'a pas le ticket, les PJ l'ayant subtilisé, il arrive en avance et cherche à repérer une personne détenant avec un ticket similaire, qu'il aborde en pensant avoir affaire au « Scribe ». « Le Scribe », de son côté, ne connaît pas très bien le visage du baron et peut facilement le confondre, dans l'obscurité de la salle, avec une autre personne. Au cas où quelque chose lui paraît vraiment suspect, « Le Scribe » ne se présente pas au rendez-vous ou clôt l'entretien prématurément. Il ne prend aucun risque et n'engage aucune confrontation, en bon notable qui n'a aucune volonté de se mettre en danger.



Le « Bristol »

(Cette scène suppose que rien n'est venu perturber les plans du baron.)

Sorti du cinéma, quel que soit le résultat de l'entrevue, le baron se rend à Neuilly dans sa garçonnière du 137 avenue de Paris. Il y récupère la chevalière et se rend au « Bristol » où il arrive avec un quart d'heure d'avance. L'hôtel vient d'ouvrir. Il s'agit de l'établissement en vogue à Paris. Cela dit, le restaurant est presque vide en ce mois d'août. Von Wittelsbach et son secrétaire le rejoignent et les trois hommes déjeunent ensemble. Au moment du café, le baron et von Wittelsbach échangent un écrin en bois, aux armes de la famille Charmerace contre une enveloppe. Peu après, le baron quitte la table et retourne à Neuilly contacter Bressacq. Il parvient, difficilement, à convaincre ce dernier de se rendre le soir même au « Crapaud de la butte ». Il laisse ensuite un mot indiquant seulement « ce soir, 21 h ». C'est le patron du « Crapaud de la butte », un gitan du nom d'Angelo, qui vient chercher la lettre.

De son côté, von Wittelsbach quitte Paris deux jours plus tard pour retourner à Munich par le train. Les Allemands logent chambres 107 (von Wittelsbach) et 106 (Haupstein).

Conclusions possibles de l'aventure

La suite d'événements (le bal, la rencontre au ciné-Balthazar, la transaction au Bristol) doit permettre aux PJ d'accomplir leur travail : mettre la main sur la correspondance du baron avec Bressacq et sur la chevalière des Charmerace.

Pour la chevalière, ils peuvent la dérober au baron après qu'il l'a récupérée à Neuilly, ou la reprendre à von Wittelsbach avant que ce dernier ne quitte Paris. Ceci implique des tests de difficulté 20 et plusieurs obstacles : entrer dans l'hôtel puis dans la chambre, neutraliser l'occupant, les deux Allemands n'ayant pas spécialement l'intention de quitter l'hôtel avant le départ ; trouver la chevalière enfin, dissimulée dans un coffret, lui-même caché sous la baignoire.

Suivre le baron donne la possibilité de découvrir la garçonnière de Neuilly et de mettre la main sur la correspondance avec Bressacq. La sécurité là-bas étant moindre, un petit cambriolage se heurte à seulement quatre obstacles : esquiver ou neutraliser le gardien de l'immeuble, ouvrir la porte de la garçonnière, localiser le coffre et l'ouvrir, sa combinaison étant dans l'ordre inverse de celle du coffre de l'hôtel particulier : 114011. Brillant.

En cas de succès, le « duc de Charmerace » les accueille convenablement pour dîner. À la suite du repas, en échange de ce qu'il les avait chargés de récupérer, le duc remet à chacun une somme confortable ou le tableau de Poussin ainsi que des enveloppes contenant les informations sur eux… soit des feuilles blanches ! Lupin n'a jamais eu l'intention de remettre quoi que ce soit à la police, entre confrères, cela ne se fait pas ! Il se révèle donc aux PJ, non sans avoir esquissé ses traditionnels entrechats de victoire, et leur explique cette histoire de faux Lupin. Il s'intéresse à ce que les PJ peuvent lui apprendre sur le chantage dont le baron faisait l'objet. Toute mention du culte d'Apis ou des pièces en or attire ouvertement son attention, mais il repousse les explications à plus tard, n'ayant à ce stade que des présomptions.

Si les PJ ont refusé de travailler pour le « duc », Lupin qui les reçoit et tout se passe comme ci-dessus. Si les PJ ont été, pour une raison ou une autre, capturés par la police, enchaînez sur « Une place à l'ombre » (scénario 4 de la campagne).

Dans tous les cas et quoi que ramènent les PJ, au vu de la tournure des événements, Lupin propose aux PJ de l'aider dans sa quête du Veau d'or.

Les événements suivants sont plutôt destinés à servir de toile de fond qu'à être joués. Ils justifient les actions de Lupin pour démasquer celui qui usurpe son identité et donnent une première impression sinistre du culte d'Apis.

Du côté du baron, les choses se passent moins bien. Bressacq, méfiant au sujet du rendez-vous de Montmartre, décide au dernier moment de ne pas s'y rendre. Le baron, gêné, promet à Angelo de faire venir Bressacq le lendemain et rentre dormir à sa garçonnière, suivi par un membre du culte. Le culte pensant que le baron a essayé de le doubler, ordonne à Angelo de se débarrasser de lui. Ce dernier est retrouvé assassiné le lendemain matin, ce qui peut poser problème aux PJ s'ils ont laissé des traces de leur passage. Considérez que le crime a lieu vers trois heures du matin et qu'Angelo et ses deux complices se contentent de retourner l'appartement après coup pour faire croire à de vulgaires voleurs : ils prennent les objets de valeur qui traînent mais ne parviennent pas à ouvrir le coffre. Le lendemain, l'inspecteur Victor retrouve une pièce d'or sur les lieux, visiblement perdue par l'un des assassins. Arsène Lupin en informe les PJ au début de l'aventure « Faire fortune ».

Un scénario de **Jean-Pierre Hufen** • Illustrations de **Michaël Janod** et **Seleos**

Intrigues dans les terres abandonnées

pour *Le Roi des Gobelins*

Synopsis

Un sombre mage paranoïaque a ourdi un plan complexe pour tester la loyauté de son conseiller, lequel espère en retour profiter de cette mise à l'épreuve pour piéger son maître. Ils vont entraîner leurs serviteurs gobelins, orques et trolls dans leurs machinations, sans trop se douter que ces viles créatures ont leurs propres objectifs et qu'ils vont nécessairement se télescoper avec les leurs.

Lots de viles créatures pour le scénario

Parmi les fiches de lot disponibles en ligne (https://www.les12singes.com/index.php?controller=attachment&id_attachment=59), vous pouvez utiliser celles listées ci-dessous en apportant les modifications indiquées.

Tous les atouts doivent être cochés.

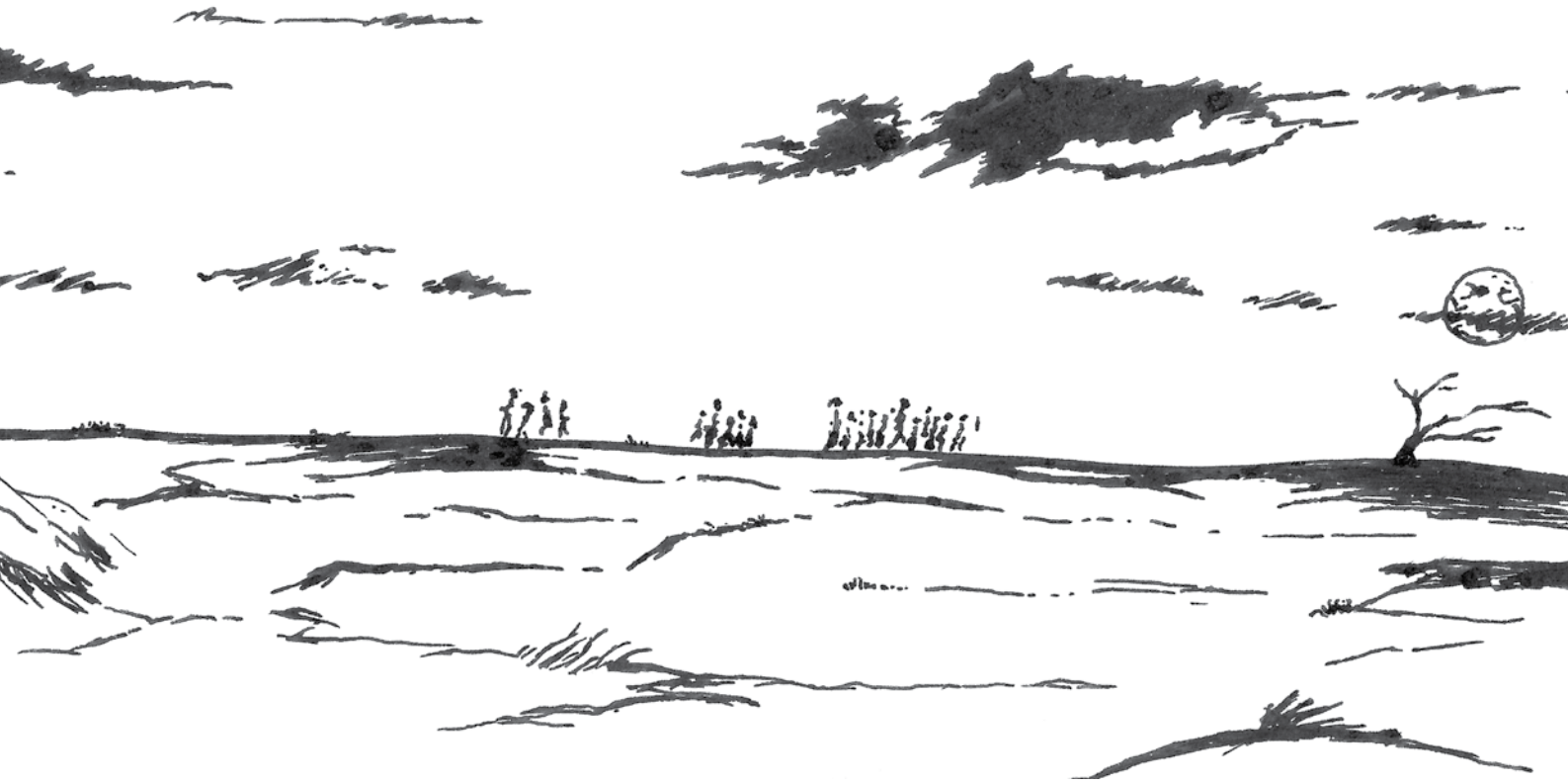
- Les gobelins des cavernes.

  Ajouter :
  Berten dague 1d6, sarbacane – portée : 10 m, 3 fléchettes empoisonnées – victime paralysée pendant 1d6 rounds.
  Valbren 1 charge d'explosifs 3d6 – zone : 10 m
- Les magiciens gobelins.

  Ajouter :
  Halgeb fiole de poison – victime perd 1 Point de Vitalité par round.
  Vengeb gourde d'huile inflammable
- Les guerriers orques
- Le troll Berserker
- Les comploteurs demi-orques

Le Roi des Gobelins est une création francophone publiée par les XII Singes en 2013. Issu d'un scénario proposé pour un concours de la convention Incant'D100, son concept fut repris et développé pour entrer dans la gamme Clé en Main, dont chaque livret propose une campagne en cinq scénarios prêts à jouer. Plutôt que d'incarner des héros chasseurs de monstre, il propose de se mettre dans la peau des séides des grands méchants. Son optique est donc à la fois celle du jeu court, et celle de l'abandon total du sacro-saint principe de coopération : mensonges, vols, conspirations, trahisons et assassinats sont à l'ordre du jour pour devenir, peut-être, un jour, le nouveau monarque absolu des gobelins.
Les objectifs secrets inscrits sur les fiches de pré-tirés, qui peuvent comporter plusieurs personnages, constituent le principal moteur du jeu. Les créatures doivent les remplir, parfois même au détriment du bien commun. Il n'est hélas pas toujours possible d'accomplir ses objectifs seul, et une certaine coopération reste à l'ordre du jour tant que l'objectif commun du groupe, la trame du scénario, maintient les groupes unis contre l'adversité. Elle est volontairement peu complexe, afin de laisser s'exprimer les machinations des PJ.

Fiche Grog :
http://www.legrog.org/jeux/roi-des-gobelins/roi-des-gobelins-fr



Prologue

Dans la forêt du Sud, vivait un oracle (p.4) dirigeant un clan de viles créatures. Il eut un fils nommé Valbren qui n'hérita pas de l'apparence draconique et quitta la forêt en quête de pouvoir.

Fiche B étaient les apprentis de l'oracle. Un jour, une dizaine de viles créatures, dont Fiche D faisaient partie, leur déroba une statuette. Ils furent poursuivis par une partie du clan.

Non loin de là, un clan nomade, dont Fiche C et E faisaient partie, pénétra dans la forêt à la poursuite de gibier, entrant ainsi dans le territoire des disciples de l'oracle. Ils furent attaqués par les maîtres des lieux. À ce même moment, les voleurs poursuivis par les propriétaires de la statuette firent irruption. Les nomades les prirent pour des assaillants et les attaquèrent également.

Wilkür ayant constaté qu'il avait besoin de nouvelles recrues, ses subordonnés se rendirent dans la forêt et profitèrent de la rixe occupant les viles créatures pour les faire prisonnières. Sur le chemin du retour, ils capturèrent Fiche A.

Le fort de Wilkür est réparti en neuf sections de combat. Les créatures capturées furent placées dans la troisième. Elle est réservée à l'entraînement intensif de nouvelles recrues, destinées à devenir gardes du fort. Leur entraîneur n'est autre que Valbren. Il a su gagner leur confiance et les a encouragées à fuir ensemble. La partie commence la veille du départ.

Conseils important

- Ne craignez pas de dévier de la trame générale du scénario : les objectifs secrets des PJ et PNJ permettent d'interpréter leurs réactions à des situations non prévues.
- Les joueurs choisissent les fiches de lot. Pour répartir les fiches d'objectif, donnez la fiche A à celui qui a les gobelins des cavernes, puis les autres fiches (de B à E) aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Pour commencer, reformulez le prologue aux joueurs. Ensuite, laissez-leur un moment pour se familiariser avec leur fiche d'objectifs.
- Les PJ seront parfois désignés par la fiche d'objectifs qui leur a été remise. Ex : « Fiche C sont entraînés à l'écart ».
- Les noms des PNJ seront suivis d'un numéro de page qui renvoie à leurs caractéristiques dans le CEM.

Note : le scénario se déroule en Fernhavyn, dans le Sud des terres abandonnées. Le fort se trouve à l'est de la forêt et le Village de Neertel se situe au nord de cette dernière.

Objectifs secrets

Fiche A (Berten et Dernen)

Info : Valbren avait besoin de l'aide de Berten, Dernen et de Fiche B et E pour motiver et préparer la section 3 à une fuite collective cette nuit. Ces tâches sont déjà accomplies. Une fois hors du fort, il a précisé qu'il allait entrer en possession d'un artefact permettant de contrôler un golem de fer. Vos PJ pensent qu'il va l'utiliser contre Wilkür.

Tabou : Vos PJ veulent s'approprier le golem pour le revendre.

Avantage : Ils ont l'impression que les PJ de la Fiche E veulent les doubler.

Objectif : Éliminer *discrètement* ces gêneurs (Fiche E), afin de ne pas subir le courroux des autres membres de la section 3, qui verraient ce genre de trahison d'un mauvais œil.

Avantage : Vos PJ ont conclu une alliance avec les PJ de la Fiche B pour se débarrasser de ceux de la Fiche E une fois que leur aide ne sera plus nécessaire (attention à bien évaluer ce moment, pas de précipitation).

Tabou : Vos PJ comptent également trahir Fiche B.

Objectif : Dérober des objets précieux aux PJ et PNJ, puis fuir avec le golem.

Conseil : Afin de ne pas éveiller les soupçons des PJ ou PNJ de la section 3, il pourrait être utile de couvrir ses arrières (laisser de faux indices, préparer une histoire inventée de toutes pièces, etc.).

Fiche A' : Objectifs de Valbren

À ne remettre au joueur ayant la fiche d'objectifs A que lorsque Berten et Dernen sont perdus !

Info : Gobelin de la forêt du Sud, fils d'un oracle, votre PJ fut capturé par Wilkür. Il devint secrètement l'un de ses conseillers personnels. Les habitants du fort pensent qu'il n'est qu'un entraîneur de nouvelles recrues.

Tabou : Valbren désire prendre la place de Wilkür à la tête du fort.

Info : Wilkür, sentant que quelque chose se préparait, a choisi des hommes de confiance, dont Valbren, et les a chargés de convaincre les membres de chaque section de fuir le fort. Il pense que la section qui saisira l'occasion sera celle qui contient les traîtres. Valbren fut chargé de la section 3.

Objectif : Valbren désire faire croire que les traîtres sont uniquement dans la section 3, alors qu'en réalité ils sont répartis dans tout le fort. Il a chargé Fiche A, B et E de préparer la section 3 pour une fuite.

Le plan de Valbren : Convaincre le groupe d'enlever la fille du maire de Neertel et de dérober deux artefacts permettant de contrôler un golem de fer, en prétextant que cela permettrait d'attirer l'attention du clan de Souffre. Cependant, ce clan a bel et bien disparu.

Le but réel de l'enlèvement est de décider le village de Neertel à prendre d'assaut le fort de Wilkür. Valbren compte prétexter qu'il a perdu le contrôle de la section 3, qui a décidé de son propre chef de commettre l'enlèvement et le vol. Une fois que Wilkür aura exécuté les membres de la section 3 pour faire un exemple, il pensera qu'il n'y a plus de traîtres. De plus, il devra défendre le fort contre les villageois. Ce sera l'occasion de lui proposer d'utiliser le golem. Or, il y a deux bracelets permettant de le contrôler. Lorsque deux porteurs différents donnent des ordres contradictoires, le golem obéit à celui qui a porté l'artefact le plus longtemps. Valbren espère cacher l'existence du bracelet qu'il aura porté avant de remettre l'autre à Wilkür. Ainsi, il pourra utiliser le colosse pour mettre un terme au règne de son maître.

Info : Afin d'obtenir l'aide de Fiche B et E, Valbren a dû révéler une partie du plan : le vol *d'un* artefact permettant de contrôler un golem de fer. Valbren craint que l'un des PJ n'ait compris qu'il espérait s'en servir contre Wilkür. Or, s'ils le révèlent aux autres membres de la section 3, le plan est voué à l'échec et la vie de Valbren est en danger.

Objectif : Éliminer *discrètement* (afin de ne pas subir le courroux des autres membres de la section 3, qui verraient ce genre de trahison d'un mauvais œil) ces gêneurs (Fiche B et E).

Objectif : Vaincre Wilkür avec le golem et devenir maître du fort.

Fiche B

Info : Valbren avait besoin de l'aide de vos PJ et de Fiche A et E pour motiver et préparer la section 3 à une fuite collective cette nuit. Ces tâches sont déjà accomplies. Une fois hors du fort, il a précisé qu'il allait entrer en possession d'un artefact permettant de contrôler un golem de fer. Vos PJ pensent qu'il va l'utiliser contre Wilkür.

Tabou : Vos PJ considèrent le golem comme une œuvre d'art et de magie, qui ne peut être utilisée comme un simple outil.

Objectif : Dérober le golem et fuir.

Avantage : Vos PJ ont l'impression que les PJ de la Fiche E veulent les doubler.

Objectif : Éliminer *discrètement* ces gêneurs (Fiche E), afin de ne pas subir le courroux des autres membres de la section 3, qui verraient ce genre de trahison d'un mauvais œil.

Avantage : Vos PJ ont conclu une alliance avec les PJ de la Fiche A pour se débarrasser de ceux de la Fiche E une fois que leur aide ne sera plus nécessaire (attention à bien évaluer ce moment, pas de précipitation).

Tabou : Vos PJ comptent également trahir Fiche A.

Conseil : Afin de ne pas éveiller les soupçons des PJ ou PNJ de la section 3, il pourrait être utile de couvrir ses arrières (laisser de faux indices, préparer une histoire inventée de toutes pièces, etc.).

Fiche C

Info : Vos PJ espèrent apprendre l'art de la magie.

Tabou : Wilkür a promis de le leur enseigner en échange d'une faveur. N'étant pas certain de pouvoir se fier à ses conseillers (dont Valbren fait secrètement partie, alors qu'il se fait passer pour un simple entraîneur), Wilkür les a chargés de convaincre chaque section de combat de fuir, expliquant que celle qui saisira l'opportunité doit contenir un nid de traîtres. En réalité, il ne fait cela que pour observer les réactions de ses conseillers ! Ils ont la possibilité de quitter le fort avec des forces armées importantes. La tentation serait grande pour eux de fonder leur propre groupe de mercenaires. Wilkür a donc chargé vos PJ de surveiller Valbren.

Objectif : S'ils trouvent des preuves de complot contre Wilkür, vos PJ ont été chargés d'éliminer Valbren et ses acolytes.

Objectif : Retourner au fort et faire un rapport à Wilkür.

Avantage : Les PJ de la Fiche D semblent dignes de confiance. Peut-être pourraient-ils aider vos PJ dans leur quête d'informations ? Mais attention à ne pas trop en révéler… On ne sait jamais.

Conseil : Afin de ne pas éveiller les soupçons des PJ ou PNJ de la section 3, il pourrait être utile de couvrir ses arrières (laisser de faux indices, préparer une histoire inventée de toutes pièces, etc.).

Fiche D

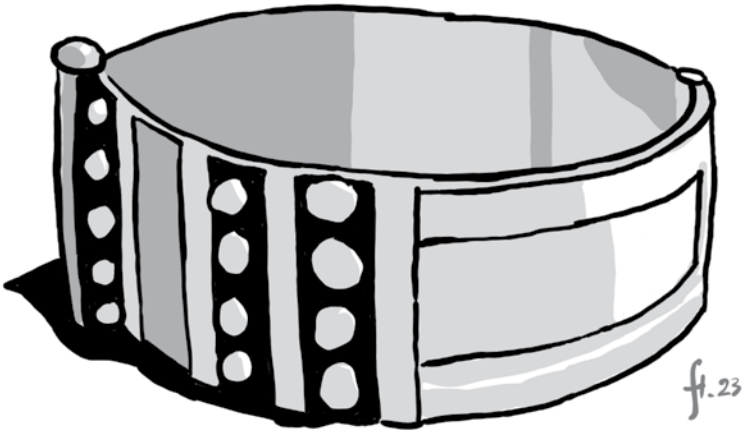
Tabou : Vos PJ sont satisfaits de leur situation actuelle. Ils suivent un entraînement pour devenir gardes et apprennent que Wilkür paye régulièrement ses subordonnés, ce qui n'était pas le cas de leur dernier employeur. Vos PJ ont décidé de s'illustrer par de bonnes actions pour être acceptés dans le fort. La fuite de la section 3 est une excellente occasion.

Objectif : Une fois la fuite couronnée de succès, préparer un plan pour ramener les viles créatures de la section 3 à Wilkür.

Conseil : Pour gagner la confiance des viles créatures, il faudrait discréditer l'initiateur de la fuite et ses acolytes (Valbren, Fiche A, B et E). Il serait ensuite plus facile de convaincre le groupe que la fuite n'était pas la bonne solution et que la vie dans le fort serait préférable.

Objectif : Livrer Valbren et ceux qui l'ont aidé à organiser la fuite à Wilkür.

Avantage : Ceux de la Fiche C ne semblaient pas aussi enthousiastes que les autres à l'idée de la fuite. Peut-être vos PJ peuvent-il les convaincre de faire cause commune.



Fiche E

Info : Valbren avait besoin de l'aide de vos PJ et de Fiche A et B pour motiver et préparer la section 3 à une fuite collective cette nuit. Ces tâches sont déjà accomplies. Une fois hors du fort, il a précisé qu'il allait entrer en possession d'un artefact permettant de contrôler un golem de fer. Vos PJ pensent qu'il va l'utiliser contre Wilkür.

Tabou : Vos PJ ont décidé de s'approprier le golem pour devenir chefs de horde dans les terres abandonnées.

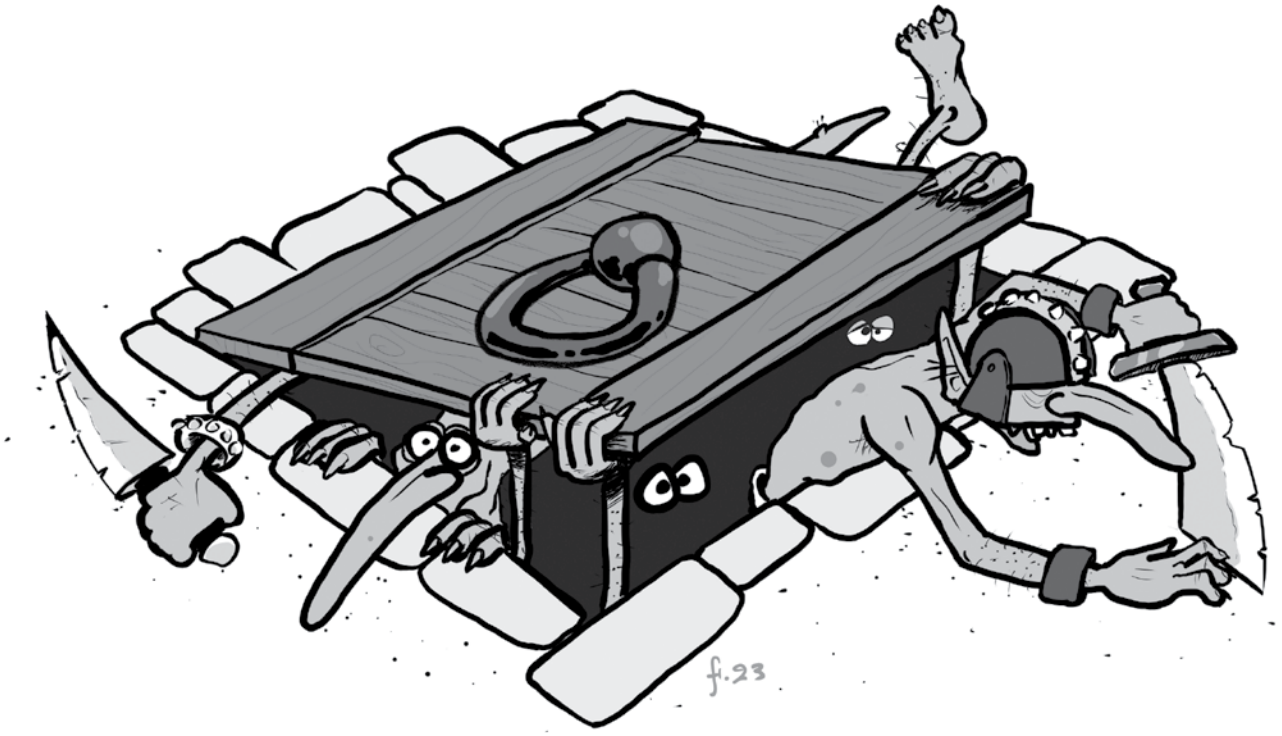
Avantage : Vos PJ ont l'impression que les PJ de la Fiche A et B veulent les doubler.

Objectif : Éliminer discrètement (afin de ne pas subir le courroux des autres membres de la section 3, qui verraient ce genre de trahison d'un mauvais œil) ces gêneurs (Fiche A et B), une fois que leur aide ne sera plus nécessaire (attention à bien évaluer ce moment, pas de précipitation).

Avantage : Vos PJ pourraient peut-être conclure une alliance avec Fiche C et/ou D pour se débarrasser des Fiches A et B. Après tout, Fiche C faisaient partie du même clan nomade que vos PJ, avant d'être capturés. Concernant Fiche D, ils semblent s'intéresser à Fiche A et B. Il serait dommage qu'ils s'allient contre vos PJ.

Conseil : Afin de ne pas éveiller les soupçons des PJ ou PNJ de la section 3, il pourrait être utile de couvrir ses arrières (laisser de faux indices, etc.).

Objectif : Dérober le golem et fuir.



Escapade nocturne

Cela doit faire deux mois que les PJ subissent l'entraînement. Une journée semblable à toutes les autres se termine. Ils sont conduits dans leurs cellules.

Promenade dans le fort

Pour le moment, les PJ ne possèdent ni les armes, ni l'équipement qui figurent sur leur fiche de lot.

Au matin, le garde de la section 4, censé surveiller la section 3, déverrouille les cellules. C'est là une preuve que Valbren a des alliés partout dans le fort. Ce dernier apparaît dans le couloir et leur fait signe de le suivre sans faire de bruit.

Les PJ marchent derrière Valbren et sont suivis par le reste de la section 3. L'entraîneur les guide dans les couloirs souterrains. Il s'arrête devant un escalier qui mène à une trappe au plafond. Il rappelle aux PJ qu'il les considère comme ses éléments les plus efficaces d'après ce qu'il a pu observer au cours des entraînements.

En raison des gardes à l'extérieur, le groupe entier n'aurait aucune chance de passer inaperçu. Valbren charge donc les PJ d'éliminer les gardes, de se rendre à la porte nord qui mène à la section 4 et de faire signe au reste du groupe. Pour ce faire, une fois passés par la trappe, ils peuvent trouver dans l'entrepôt l'équipement qu'ils utilisent quotidiennement pour l'entraînement. Dès que les PJ ont visité ce hangar, ils peuvent utiliser leur équipement.

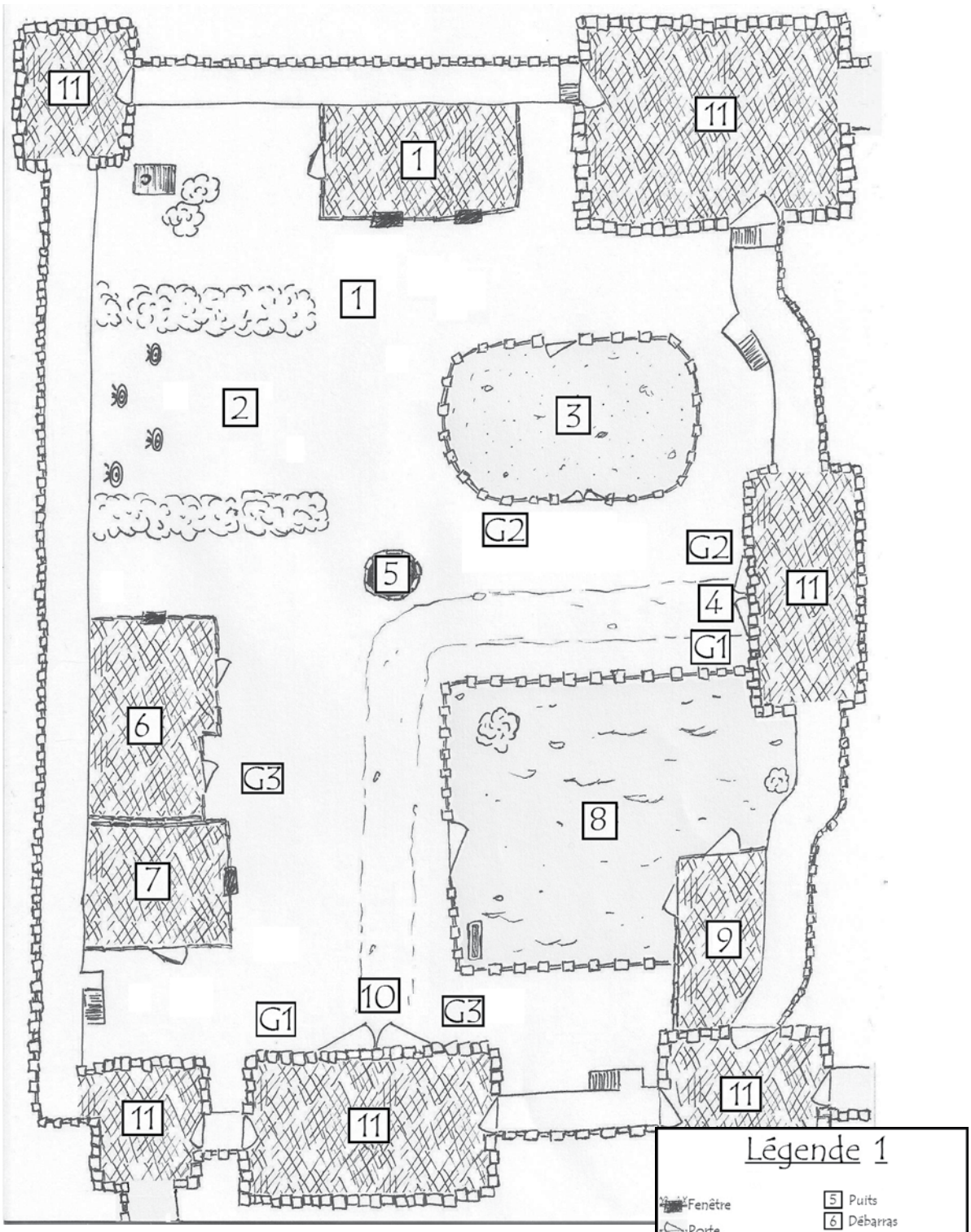
Ils connaissent les lieux : remettez-leur les plans des sections 3 et 4. Une fois le signal donné, les membres de la section 3 font un tour dans le hangar pour s'équiper et suivent les PJ vers la section 4. Pour la suite des événements, selon le mode d'action privilégié par les PJ pour atteindre la sortie, vous pouvez vous référer aux plans pour le MJ.

Toutes les cinq minutes, des gardes (p.15) passent sur les murailles. Ils repèrent un PJ en cas de réussite d'une opposition Perception/Discrétion (dans ce cas, passez à *L'alerte est donnée*).

Lorsque les PJ arrivent à la section 4, la porte à double-battants menant vers l'extérieur s'ouvre lentement grâce à l'intervention d'un allié de Valbren. Il faut alors faire vite mais rester discret. Un test réussi de Discrétion/15 permet aux PJ de ne pas attirer l'attention. Le MJ fait alors un test ouvert de Discrétion pour le reste de la section 3.

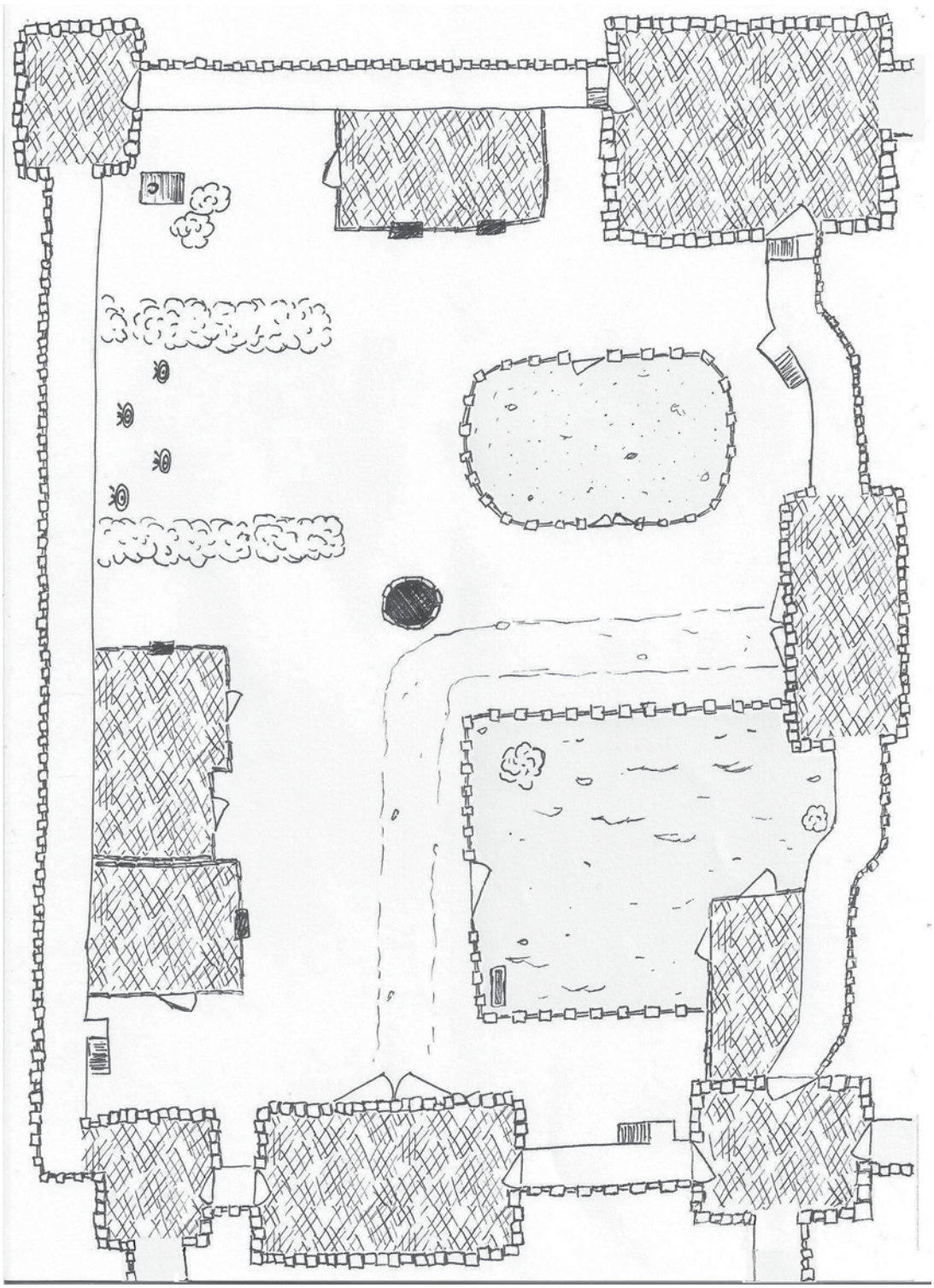
- Résultat égal ou inférieur à 9 : le vacarme est assourdissant, les orques du poste de garde (p.41) et de la taverne (p.15) attaquent les premiers membres du groupe (passez à *L'alerte est donnée*).
- Résultat égal ou inférieur à 19 : les orques du poste de garde sortent et essayent de comprendre la situation. Il est encore temps d'inventer un prétexte pour gagner du temps ou de courir vers la sortie.
- Résultat égal ou supérieur à 20 : le groupe passe sans difficulté.

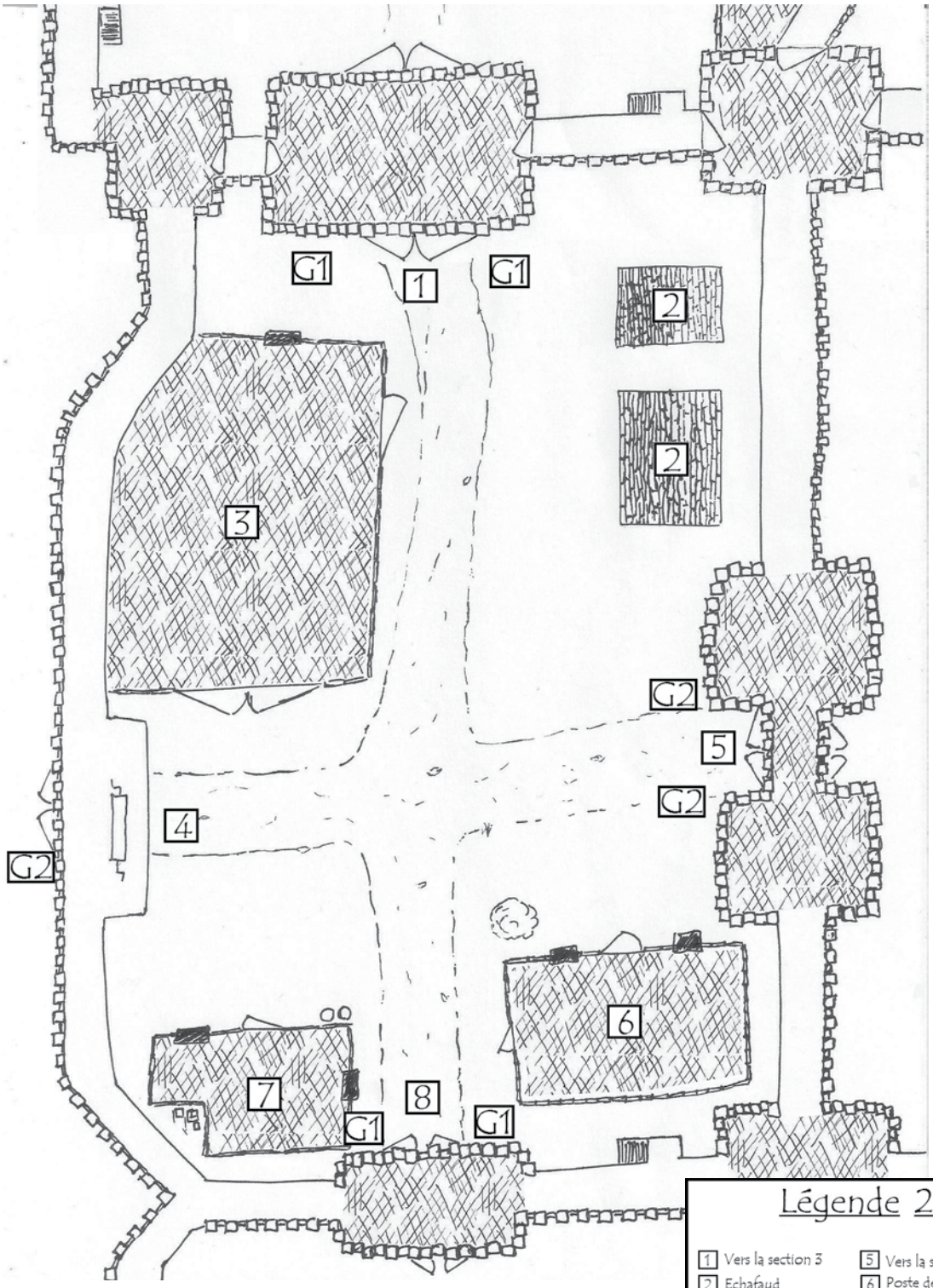
Enfin, un groupe de gardes (p.41) attend à l'extérieur du fort. Le combat est inévitable. Mais s'ils sont tués en moins de 3 tours, ils n'auront pas l'occasion de donner l'alerte. Si jusqu'ici les PJ ont su rester discrets, passez directement à *Course dans les terres abandonnées*.



Légende 1

- Fenêtre
- Porte
- Trappe
- Zone couverte
- 1 Entrepôt (armes PJ)
- 2 Entraînement tir à l'arc
- 3 Entraînement lutte
- 4 Vers la section 2
- 5 Puits
- 6 Débarras
- 7 Entrepôt nourriture
- 8 Enclos pour chevaux
- 9 Ecurie
- 10 Vers la section 4
- 11 Sentinelles, p.15 CEM
- G1 Garde, p.15 CEM
- G2 Garde, p.41 CEM
- G3 Garde assoupi



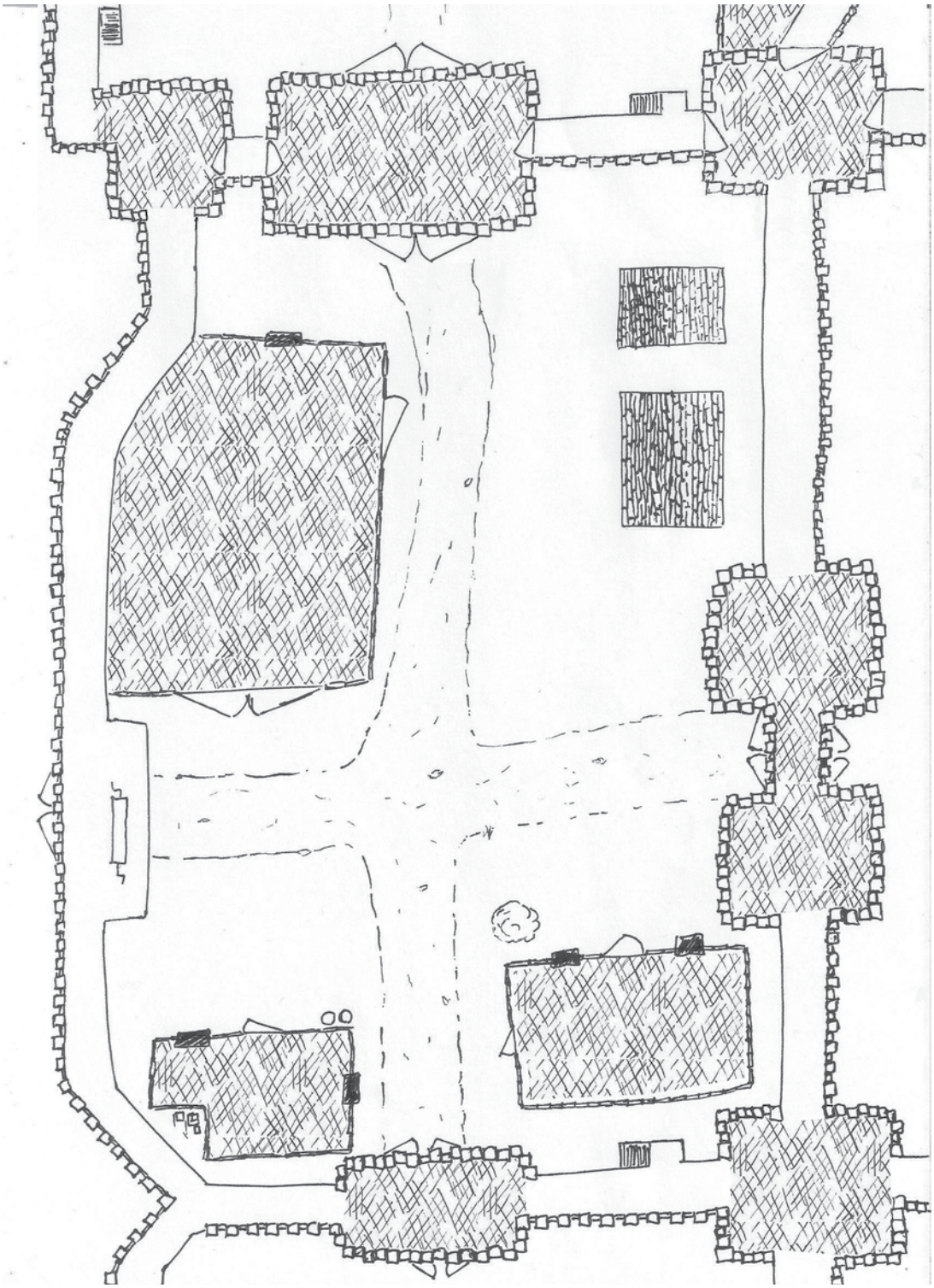


Légende 2

1 Vers la section 3	5 Vers la section 9
2 Echafaud	6 Poste de garde
3 Entrepôt	7 Taverne
4 Sortie	8 Vers la section 5

Localisation des sections dans le fort

3	2	1
4	9	8
5	6	7



L'alerte est donnée

Un garde souffle dans un cor de guerre. Les gardes du poste et ceux sur les remparts attaquent et 3d6 orques et demi-orques (p.53) apparaissent. De plus, le traître au service de Valbren qui avait ouvert les portes est jeté du haut de la muraille à l'arrivée des PJ dans la section 4. Les portes sont lentement refermées par des orques qui manœuvrent les poulies au-dessus de la sortie.

Le groupe complet ne sera pas arrêté, car Wilkür veut savoir ce qu'il se passe s'ils parviennent à fuir. Si le groupe est vraiment mal en point, le MJ peut annoncer qu'une autre section a réussi à prendre la fuite. Les gardes, qui sont alors en infériorité numérique, passent à la défensive.

Une fois que les PJ ont passé les portes, elles se referment, emprisonnant quelques membres de la section 3 dans le fort. La section 3, composée d'environ quarante individus au début de la fuite, n'en comptera plus que la moitié à l'arrivée dans la forêt.

Course dans les terres abandonnées

Les cors de guerre résonnent dans la nuit. Si les portes à double-battants ont été fermées, elles sont rouvertes pour laisser sortir les poursuivants. Le groupe est constitué de 4d6 orques et demi-orques et de 1d6 trolls (p.53). Appliquez les règles de poursuite – cf. fiche 4 des règles CEM. Les PJ commencent avec 6 points de progression de plus que leurs poursuivants si l'alerte n'a pas été donnée ou seulement 4 points si elle a été donnée. La vitesse de progression des PNJ de la section 3 est la même que celle du PJ le plus rapide.

Lorsque les PJ parviennent à semer leurs poursuivants, la forêt est en vue. Les poursuivants sont forcés d'abandonner, car le signal du rassemblement est donné dans le fort. Un test réussi de Perception/20 permet de percevoir que la bâtisse est attaquée par des paladins du dieu solaire. Il s'agit d'une branche guerrière d'un ordre religieux qui désire éradiquer toutes les créatures du dieu de la discorde grâce à des groupes de cavaliers nomades dans les terres abandonnées.

Le plan de Valbren

Une assemblée se tient dans la forêt de l'oracle.

> « Nous sommes libres désormais, mais n'espérez pas que Wilkür abandonne si facilement. Nous disperser maintenant serait une erreur, explique Valbren. Nous avons encore un espoir : le clan de Souffre, l'un des sept clans légendaires des Montagnes du Nord qui se joignirent au Roi des Gobelins du temps où les wyvernes étaient encore nos alliées. Affaibli par les luttes contre les autres clans, il se reconstitue dans les marais non loin d'ici. Il sera bientôt prêt à reprendre sa place dans les montagnes, et nous pourrions en prendre le contrôle si vous suivez mes directives. Ainsi, peut-être l'un d'entre nous deviendra un jour le nouveau roi des Montagnes du Nord.
>
> Nous pourrions nous présenter au clan avec une quantité d'or considérable si nous parvenions à enlever Sofia, la fille du maire de Neertel, pour l'échanger contre une rançon. En plus de cela, nous pourrions apporter un golem de fer que nous déroberions aux paladins. Sofia saura nous dire dans lequel des trois temples se trouvent le golem et l'artefact qui permet de le contrôler. »

Selon Valbren, ces éléments sont nécessaires pour prendre le contrôle du clan de Souffre.

Valbren charge les PJ de capturer la fille et de rapporter le golem : un petit groupe de viles créatures a plus de chances d'y parvenir que l'ensemble de la section, selon lui. Il s'agit d'attirer le moins possible l'attention pour éviter les confrontations et la perte d'effectifs. Pendant ce temps, les PNJ de la section 3 établissent un campement entouré d'une palissade qui servira de base, si un repli s'avère nécessaire.

Si les PJ pensent qu'il serait préférable d'être plus nombreux pour accomplir ces missions, il faut convaincre Valbren, sans remettre directement en cause son jugement, de leur céder des effectifs. Ce choix donne plus de force de frappe au groupe, mais le rend moins discret.

De plus, il y aurait des paires d'yeux supplémentaires pour surveiller leurs intrigues. Pour un PJ habile, ces témoins gênants peuvent aussi faire office de bouc émissaire dans leurs plans retors.

Viles créatures en liberté

En chemin, les PJ croisent trois bûcherons (avec les caractéristiques de Guerrier nain, p. 49, mais avec une Défense de 6). Leurs vêtements peuvent servir de déguisements pour entrer dans le village. Ils peuvent également indiquer la localisation de la demeure de Sofia dans le village. Note : la compétence Langue (Commun) est nécessaire pour communiquer avec les humains.

Il y a trois tours de guet autour du village (nord, sud et est). Celle du sud a été construite près de la forêt. C'est une opportunité pour les PJ. S'ils sont déguisés en bûcherons, ils peuvent approcher sans se faire cribler de flèches.

Il y a deux gardes à l'extérieur et trois au rez-de-chaussée (p. 41). En haut de la tour, quatre gardes supplémentaires mettent deux tours de jeu pour descendre, s'ils sont alertés. Si les PJ en interrogent un, il révèle que :

- Sofia va quitter le village le lendemain matin. Son carrosse devrait passer près de la tour.
- Elle adore les troubadours et il serait très aisé de s'approcher du carrosse en étant déguisés.
- Seuls les membres de la famille du maire savent dans lequel des trois temples du dieu solaire se trouve le golem.
- Trois hommes et deux femmes troubadours (*Les villageois*, p. 15) devant se rendre au village se reposent dans le sous-sol de la tour de garde.

L'embuscade

Le carrosse est tiré par deux chevaux. Deux gardes (p. 41) à l'avant tiennent les rênes et deux autres à l'arrière scrutent les environs. À l'intérieur du carrosse, Sofia est accompagnée de trois bourgeoises (*Les villageois*, p. 15).

Sofia révèle rapidement que le golem se trouve dans le temple situé le plus au nord.

Des complications

À la discrétion du MJ, les PJ peuvent rencontrer un binôme de paladins (mêmes caractéristiques que Loyd, p. 43) ou 2d6 gobelins (p. 52), 1d6 orques et demi-orques et 1d6-2 trolls (p. 53) envoyés par Wilkür. Ces rencontres peuvent avoir lieu pendant l'attaque du carrosse ou plus tard au cours du scénario.

Sacrilège

Les trois temples dédiés au dieu solaire, Lucius, furent érigés sur trois collines, à l'ouest du village. Ils sont bâtis de marbre blanc, d'argent et de verre. À en juger par l'usure des matériaux, celui le plus au nord est le plus ancien (il abrite les quartiers des prêtres). Celui le plus au sud est le plus imposant (il abrite les quartiers de 2d6 paladins). Le dernier est construit de matériaux moins nobles que les autres (il abrite les quartiers des missionnaires).

Les options ouvertes aux PJ sont nombreuses. Ils peuvent par exemple : recourir à des diversions, attaquer de nuit, prendre des otages, etc. Laissez les PJ se concerter et trouver une approche intéressante pour entrer dans le temple.

Une fois à l'intérieur, les PJ relèvent la présence d'une lourde trappe métallique (test de Muscles/25 pour la soulever - cf. fiche 2 des règles CEM, coopération). Elle révèle un escalier qui mène aux sous-sols. Parmi les salles contenant des tombes et reliques, l'une dont les murs sont couverts de fresques religieuses contient un autel sur lequel reposent deux bracelets métalliques. Derrière l'autel, un golem immobile d'au moins 5 mètres de haut toise les intrus.

Il s'agit d'une machine sans volonté propre, mue par la magie. Lorsque l'on porte le bracelet, un test réussi de Volonté/20 permet de l'activer ou le désactiver. Chaque ordre donné est effectué à la suite d'un test réussi de Volonté/15. Si les deux bracelets sont portés par le même PJ, ce dernier bénéficie de la prime gratuite Efficacité pour diriger le golem. Le golem est indestructible par des moyens non magiques.

Mensonges, excuses, prétextes et accusations

Si les PJ ont été discrets au cours de l'exécution du plan de Valbren, le MJ peut directement improviser l'épilogue selon les survivants.

Dans le cas contraire, il convient d'abord de faire jouer la scène suivante. Des trolls, orques et demi-orques (p.53) et le maître du fort en personne (mêmes caractéristiques que Walter, p.43) attendent les PJ à la sortie du temple ou au camp dans la forêt, à la discrétion du MJ. Pour corser le jeu, le MJ peut décider de désactiver le golem en présence de Wilkür.

Le maître des viles créatures, visiblement très mécontent, demande à interroger Fiche C en aparté. Une fois que le PJ lui a fait son rapport, il est conduit avec les autres PJ. Wilkür pose, entre autres, les questions suivantes :

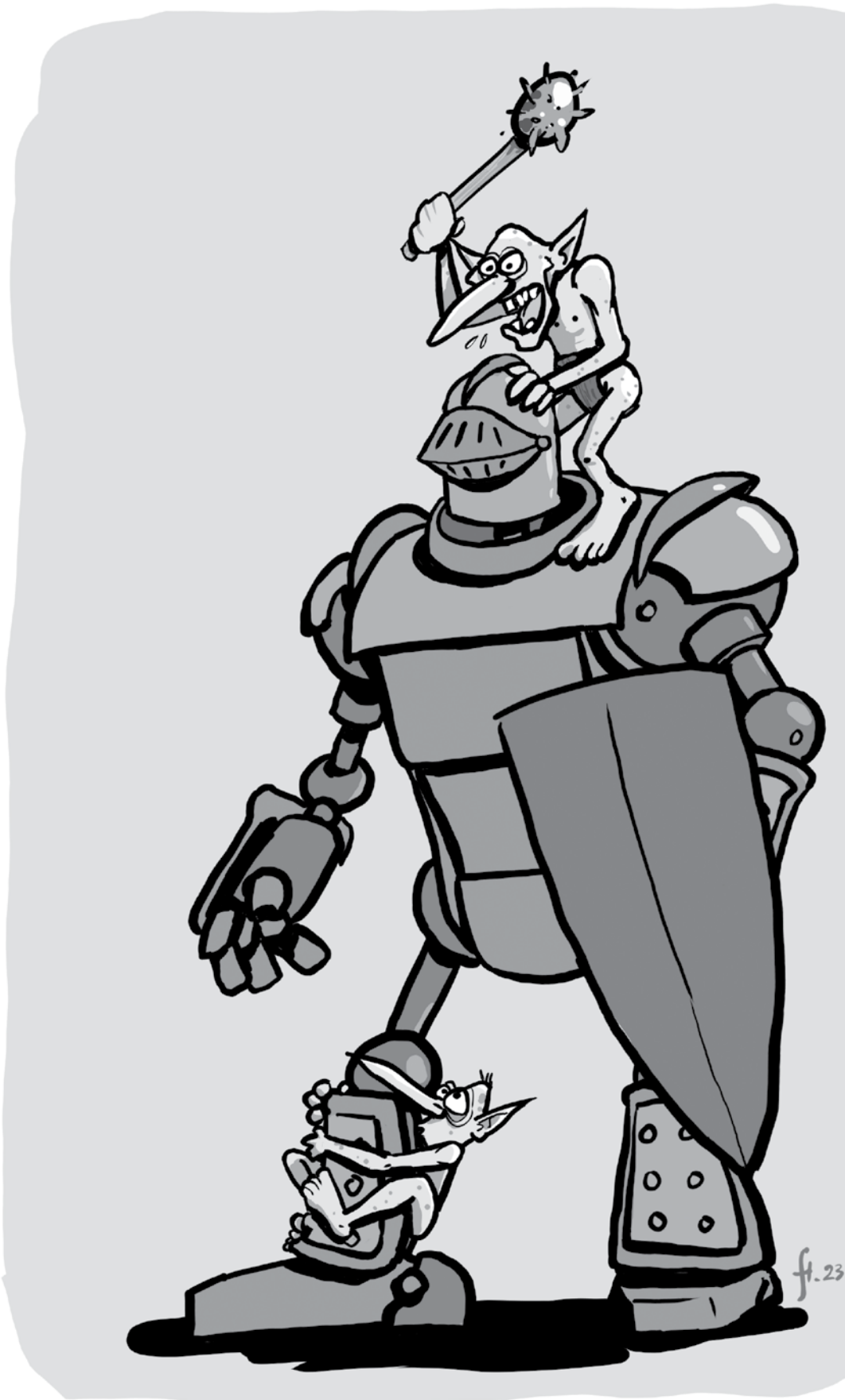
- Pourquoi la fille du maire a-t-elle été enlevée ?
- Pourquoi avoir dérobé un golem ?
- Qu'est-il arrivé à Fiche C (s'ils sont absents) ?

Un joueur qui présente de bons arguments se voit accorder des modificateurs positifs pour ses tests et oppositions (Psychologie et Éloquence), notamment si l'argument est accompagné de preuves ou s'il est soutenu par plusieurs personnages.

Enfin, Wilkür ordonne l'exécution de ceux qu'il considère comme des traîtres. Prendre la fuite ou vaincre ses opposants n'est pas impossible, mais certainement difficile.

Les autres personnages sont promus gardes de la section 3.

Pour chaque survivant, le MJ peut improviser un court épilogue narrant la suite des événements.



Des centaines d'aides de jeu et de scénarios, des articles, des jeux gratuits, un webzine, des bandes dessinées, des nouvelles… et un forum !

La Cour d'Obéron

HTTP://WWW.COUROBERON.COM/SITE2/